Cahier des charges

Réservation de salles M2L

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Charles BARDIN**  *Chef de projet* |  | **Gaël LEHCHIBI**  *Développeur* |

Historique des versions

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Date | Version | Changement | Auteur |
| 14/10/15 | 0.1 | Création du document | Charles Bardin |
| 28/10/15 | 0.1 | Création du document Organisation de l’équipe | Gaël Lehchibi |
| 11/11/15 | 0.1 | Création de la maquette et carte de la navigation | Charles Bardin |
| 25/11/15 | 0.1 | Création du document spécifications techniques | Charles Bardin |

Table des matières

Contexte et objectifs 4

Contexte du projet 4

Objectifs 4

Description des besoins 4

Utilisateur non connecté 4

Utilisateur connecté 5

Délais de réalisation 6

Avant-projet 6

Application 6

Contraintes techniques 6

Calendrier 7

Livrables 7

Documents annexes 7

# Contexte et objectifs

## Contexte du projet

Monsieur Lucien Sapin, directeur de la Maison des Ligues de Lorraine (M2L), souhaite la mise en place d’une application web afin de gérer la réservation des salles mises à disposition par la M2L. La solution a vocation à être utilisée par des personnes extérieures à la M2L : entreprises, étudiants, particuliers ainsi que par les administrateurs et les membres de clubs de la M2L.

La M2L, ci-après « le client », a le désir de mettre à disposition, contre rémunération, certaines parties de leurs locaux. Ils ont, pour cela, sélectionné une liste de salles réservables à la journée et défini le tarif des locations en fonction des clients.

Messieurs Charles BARDIN et Gaël LECHIBI, ci-après « les développeurs », se proposent de réaliser l’application grâce à leurs connaissances techniques. Ils ont recueilli les besoins du client lors d’une analyse des documents effectuée le mercredi 4 novembre 2015 dans les locaux de l’école INFOSUP à Paris. Les développeurs exposent dans ce document les points clés du projet et de son déroulement.

## Objectifs

Les objectifs pour ce projet sont la création d’une application accessible par internet afin de :

1. Présenter le processus et la tarification de la location d’une salle de la M2L.
2. Effectuer la réservation d’une salle pour un jour donné.

# Description des besoins

Les besoins sont organisés en fonction des familles d’utilisateurs du système. Chaque besoin est décomposé en plusieurs cas d’utilisation.

## Utilisateur non connecté

La solution devra présenter, en accès libre, les modalités de réservation d’une salle. Cela implique qu’un utilisateur ne soit pas connu du système. Ces utilisateurs ont la capacité de s’enregistrer auprès du système pour pouvoir s’y connecter par la suite.

* Consultation de la liste des salles disponibles

La M2L met à disposition un certain nombre de salles. L’utilisateur doit pouvoir avoir accès aux informations relatives à ces locaux. Il pourra y consulter la capacité d’accueil de la salle, une photographie ainsi qu’un bref descriptif.

* Consultation des modalités de réservations

Lorsque l’utilisateur souhaite réserver une salle, il est soumis au processus imposé par la M2L. La solution se doit donc d’en présenter les modalités : durée de location, tarification, …

* Inscription à l’application

Un utilisateur non connecté aura la possibilité de s’enregistrer auprès de l’application via un formulaire d’inscription. L’utilisateur devra fournir son identité, son statut, un email et un mot de passe. Le mot de passe sera haché avant d’être persisté en base de données.

* Connexion à l’application

Un utilisateur inscrit auprès de l’application pourra se connecter avec son email/mot de passe grâce à un formulaire de connexion.

## Utilisateur connecté

Une fois l’utilisateur inscrit et connecté à l’application, il a la possibilité d’effectuer des actions supplémentaires.

* Effectuer la réservation d’une salle

L’utilisateur souhaitant réserver un local doit remplir un formulaire. Il devra sélectionner la salle ainsi que la date de la réservation. Une fois le formulaire rempli, l’utilisateur devra obtenir une confirmation de sa réservation ou un message stipulant la raison de l’échec en cas d’erreur.

* Modifier le profil utilisateur

L’utilisateur a la possibilité de modifier les informations relatives à son profil. Pour cela, il devra compléter un formulaire pré-rempli avec les informations actuellement persistées dans le système.

* Se déconnecter de l’application

Un utilisateur connecté pourra mettre fin à sa session à tout moment en choisissant de se déconnecter de l’application.

# Délais de réalisation

## Avant-projet

L’avant-projet consiste en l’écriture d’un document formel ayant valeur de contrat entre les clients et les développeurs. Vous êtes en train de lire ce document.

|  |  |
| --- | --- |
| **Description de la tâche** | **Durée estimée** |
| Rédaction du cahier des charges | 16 heures |
| Conception des maquettes | 18 heures |
| Conception de la carte de navigation | 6 heures |
| **Total :** | **40 heures** |

## Application

La création de la solution consiste à la réalisation des tâches ci-après. Elles forment la logique que l’application devra mettre en œuvre.

|  |  |
| --- | --- |
| **Description de la tâche** | **Durée estimée** |
| Base de l’application | 40 heures |
| Modalités de réservation | 10 heures |
| Liste des salles disponibles | 14 heures |
| Réservation d’une salle | 17 heures |
| Inscription | 17 heures |
| Gestion du profil | 11 heures |
| Connexion et déconnexion | 11 heures |
| **Total :** | **120 heures** |

# Contraintes techniques

L’application ne sera pas responsable de la facturation des prestations ni de la gestion des salles mises à disposition. Il est convenu avec le client que ces données et processus seront gérés par une application indépendante, interne à la M2L.

Le centre de formation des développeurs, INFOSUP, a proposé la mise à disposition d’une machine virtuelle dédiée sur un serveur durant la phase de développement.

# Calendrier

Le projet est divisé en deux phases : l’avant-projet et la réalisation de l’application. Les développeurs sont étudiants et ne pourront donc pas travailler à plein temps sur ce projet. Ils estiment pouvoir en moyenne travailler une heure par jour ouvré. Le rythme de développement se fera par itérations de deux semaines.

En reprenant les estimations ci-dessus, voici une estimation initiale du calendrier des livraisons de chaque partie :

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Livrable** | **Durée de travail estimée** | **Date de livraison estimée** |
| Avant-projet | 40 heures (2 itérations) | Mercredi 2 décembre 2015 |
| Application | 120 heures (6 itérations) | Mercredi 24 février 2015 |

# Livrables

* Cahier des charges
* Application

# Documents annexes

* Carte de navigation
* Maquettes