Cahier des charges

Réservation de salles M2L

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

Historique des versions

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Date | Version | Changement | Auteur |
| 04/11/2015 | 0.1 | Création du document | Lehchibi Gaël |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

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 Loraine (dénommé M2L ci-après) souhaite pouvoir gérer les réservations de salles enregistrées sur son application web. Il souhaite également permettre aux employés du site de la M2L compétents de gérer les disponibilités des salles afin de prévoir un planning.

La M2L, ci-après le client, souhaite mettre à disposition des salles diverses pour les louer.

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. Effectuer la réservation d’une salle pour un jour donné.
2. Annuler une réservation.
3. Afficher les réservations qui pourront être filtrée par date, salle ou utilisateur

# 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.

* 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.

* Il peut administrer le nombre de salles disponibles pour une date
* Il peut afficher les réservations effectuées en fonction de la date, d’une adresse email saisie ou du type de salle réservée.
* Il peut supprimer une réservation
* 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