

# Cahier des charges

Mise en valeur des réserves

CHEMOUNE Alaeddine - MOUHOUUB Nouredine -  
GIOVANNANGELI Loann - RIOU Maxence

# 1. Présentation du projet

## 1.1 Contexte

Le musée des beaux-arts de Bordeaux ne peut pas exposer la majorité des œuvres de sa collection, son espace d'exposition étant insuffisant. Le musée souhaiterait trouver un moyen de valoriser ses œuvres restées en réserve, invisibles au visiteur.

## 1.2 Objectif

Nous voulons permettre au musée de faire sortir ses œuvres restées en réserve lors d'expositions temporaires. Ces expositions seront composées d'œuvres choisies exclusivement par les visiteurs et les internautes à l'aide d'une application web permettant de voter pour ses œuvres favorites. Cette application peut être proposée à la fin d'une visite et/ou largement diffusée sur les réseaux sociaux.

Tout ce qui a trait au vote (mise en place, œuvres proposées, durée, etc.) doit pouvoir être géré intégralement en interne par le personnel du musée.

## 1.3 Description de l'existant

Le musée dispose d'un espace libre suffisant pour recevoir une exposition temporaire. Il dispose également d'un site web sur lequel les photographies des œuvres en réserves sont accessibles et est présent sur les réseaux sociaux.

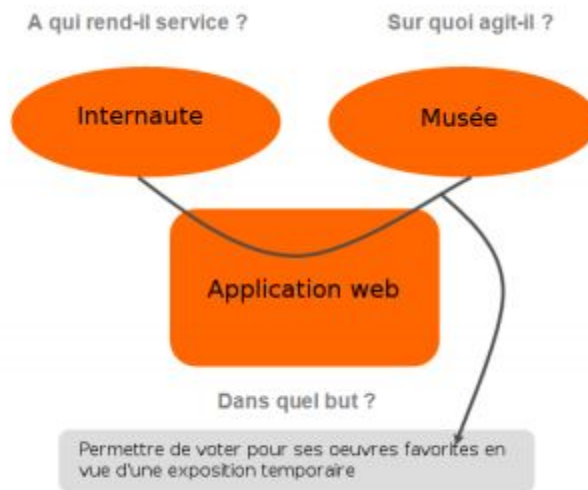
## 1.4 Les critères d'acceptabilité du produit

La solution doit permettre au musée de : débiter/terminer à tout moment une session de vote ; désigner les œuvres à soumettre au vote ; déterminer la durée du vote. L'application doit permettre à l'internaute de voter de manière anonyme pour ses œuvres favorites.

## 2. Expression des besoins

### 2.1 Besoins fonctionnels

L'application permet à l'internaute de soumettre son avis au musée en votant pour ses œuvres favorites en vue d'une exposition temporaire.



L'application est composée de deux parties, musée et internaute, qui interagissent l'une avec l'autre dans un but commun : l'organisation d'une exposition temporaire.

L'internaute doit pouvoir voter pour les œuvres proposées par le sondage.

Le musée doit pouvoir créer/supprimer un sondage et exporter ses résultats.

La solution sera composée de deux applications : une application web qui permet, à partir d'une base de données (ou d'un fichier) d'afficher le vote, de voter, et de comptabiliser les votes pour chaque œuvre du sondage.

La deuxième application sera "locale" et permettra aux employés du musée de créer/supprimer des sondages.

Les deux applications utilisent au total au moins 3 tables d'une base de données :

- une table "Oeuvre" qui contient les œuvres du musée que l'on veut pouvoir ajouter à un sondage. Cette table doit pouvoir être remplie par un import via un fichier XML par l'application locale.
- une table "Sondages" où chaque ligne est un sondage créé
- une table "OeuvresSondage" qui contient les œuvres (avec leurs informations) de chaque sondage avec un compteur de vote et une clé étrangère vers l'identifiant du sondage auquel elle est liée

### 2.1.1 L'application musée (locale)

Elle est composée de 3 pages :

- une page "d'accueil" qui permet d'afficher tous les sondages en cours avec la possibilité de cliquer sur un sondage pour afficher ses informations, un bouton permettant d'accéder à la page de création de sondage et un bouton d'import permettant d'importer des oeuvres dans la base de données de cette application
- une page "création" qui permet de créer un sondage
- une page "information" qui affiche les oeuvres d'un sondage, le nombre de votes pour chaque oeuvre et deux boutons :
  - "Exporter" permettant d'exporter les résultats du sondage (fichier XML ou autre format)
  - "Terminer" permettant de mettre fin à un sondage : il ne devra plus être visible par un internaute à partir de l'application web

Les pages "création" et "information" doivent comporter un bouton "Retour" renvoyant à la page d'accueil.

#### Page d'accueil :

Objectif principal : afficher une liste d'en-têtes des sondages en cours (titre du sondage, description, date de début, date de fin prévue) en colonne.

Chaque en-tête de sondage doit être "cliquable" ou comporter un bouton menant à une page d'informations détaillées sur ce sondage

Cette page doit comporter un bouton "Créer un sondage" menant à la page de création d'un sondage ainsi qu'un bouton "Importer" permettant d'importer des oeuvres (que l'on pourra plus tard ajouter à un sondage) dans la table prévue à cet effet.

#### Page de création :

Cette page permet de créer un nouveau sondage à partir d'un formulaire qui contient :

- un titre
- une description
- une date de fin
- une liste d'oeuvres (à sélectionner dans un tableau qui chargera toutes les oeuvres possédées par le musée ou uniquement celles qui sont dans sa réserve)

Il y a un bouton "Valider" pour valider la création du sondage. Ce bouton crée le sondage si toutes les conditions suivantes sont remplies :

- un titre a été saisi
- une description a été saisie
- une date de fin a été saisie
- au moins deux oeuvres ont été sélectionnées
- le sondage n'existe pas déjà

L'utilisateur n'a pas à le renseigner, mais l'application doit aussi conserver la date de création du sondage.

Cette page contient un bouton "Retour" renvoyant à la page d'accueil (dans ce cas, on ignore toute donnée ayant été entrée dans un champs de saisie du formulaire).

Page d'informations :

Cette page doit lister les oeuvres du sondage sélectionné et afficher les informations correspondantes (nom, auteur, description, image, nombre de votes).

Elle doit aussi comporter un bouton "Exporter" permettant d'exporter les résultats actuels d'un sondage en cours (format XML ou autre).

Enfin, elle doit comporter un bouton "Terminer" permettant de mettre fin à un sondage. Mettre fin à un sondage met un booléen "en cours" de la ligne de ce sondage dans la base de données à faux : on ne supprime pas ce sondage (on veut pouvoir, un jour peut-être, réutiliser les données liées aux sondages finis pour réaliser des statistiques).

Cette page contient un bouton "Retour" renvoyant à la page d'accueil.

### 2.1.2 L'application internaute (web)

Cette application est la partie visible de l'extérieur de la solution de sondages.  
Elle doit comporter une page d'accueil et une page de vote.

#### Page d'accueil :

Cette page affiche un message de bienvenue à l'utilisateur et explique en une phrase à quoi sert cet application web.

Le corps de cette page est constitué des en-têtes des sondages existants (nom, description, date de fin) et la possibilité d'accéder à la page de vote pour chacun d'entre eux.

#### Page de vote :

Cette page doit être remplie en fonction du sondage sur lequel l'utilisateur a cliqué afin d'afficher les informations concernant le sondage correspondant.

Le corps de cette page contient un tableau regroupant les oeuvres qui constituent le sondage courant avec, pour chaque oeuvre, la possibilité de cocher une case de vote.

En dessous de toutes les oeuvres, il doit y avoir un captcha à remplir avant la soumission du vote.

Cette page doit posséder un bouton "Voter" qui enregistre le vote de l'utilisateur si les conditions suivantes sont remplies :

- au moins une oeuvre a été sélectionnée
- le captcha a été rempli

Cette page doit contenir un bouton "Retour" renvoyant à la page d'accueil.

## 2.2 Besoins non fonctionnels

### Plateforme :

Afin que cette application puisse être accessible via un ordinateur, un ordiphone ou une tablette, il faudra que le livrable soit sous la forme d'une application web.

### Sécurité :

Les administrateurs se connectant avec un compte (identifiant, mot de passe) et ces informations étant stockées dans une base de données, il faudra que l'information des mots de passes soit cryptée (ou au moins sécurisée).

### Disponibilité :

L'application doit pouvoir être accessible 24h sur 24.  
Elle doit être capable de supporter une maintenance.

### Compatibilité :

L'application devra pouvoir fonctionner sous IE11 et les dernières versions de Google Chrome et Mozilla Firefox.

### Ergonomie :

Il faut que toutes les pages de l'application soient compréhensibles sans documentation additionnelle.

### Maintenabilité :

Il faut que le code de l'application soit commenté et construit dans l'idée d'être compréhensible pour un autre développeur.

### Fiabilité :

L'application anticipe les erreurs qui peuvent se produire en affichant un message d'erreur clair et compréhensible. Il ne faut pas qu'une erreur nuise à l'intégrité des données déjà existantes.

### Documentation :

L'application devra être livrée avec une documentation fonctionnelle.

## 3 Contraintes

### 3.1 Coûts

Aucun budget n'a été alloué puisque ce projet entre dans le cadre d'un enseignement universitaire.

### 3.2 Délais

Aucune date de livraison n'a été spécifiée. Il faudra tout de même être capable de remettre un livrable avant la fin du semestre 6.

### 3.3 Autres contraintes

Au même titre que le site web du musée, l'application doit être hébergée par la mairie de Bordeaux.