Documentation Technique

de l'application « Calculette bi-opération (x, y) à restitution

calculo-imagée »

# Présentation

## 1 Contexte

Dans le cadre de ces activités, l'éditeur dénommé "EditCALC" propose des solutions éducatives pour des écoles.

L’une de ces solutions éducatives possède 2 fonctions. Les clients cibles sont des écoles et les classes préparatoires 1ère année "CP1" où on apprend à compter jusqu'à 10. Vous travaillez chez cet éditeur, vous avez en responsabilité le développement, le déploiement et la maintenance d'un nouveau service : "*la calculette bi-opération (x, y) à restitution calculo-imagée*".

## 2 Objectif et Mission

Il ressort de l’analyse du cahier des charges que nous devons développer et livrer 2 versions de l’application.

* Version 1 :

1. Au démarrage l'application affiche une publicité de notre choix durant 10 secondes.
2. L'utilisateur choisit le type de figurine qu'il doit utiliser pour chacune des unités (chacun des chiffres) qu'il va saisir.
3. Ensuite l'application calculette devient accessible à l'utilisateur qui doit définir et saisir une opération dont le résultat ne devra pas dépasser 10 ni être inférieur à 0.
4. Après l'utilisateur saisi une proposition de résultat, celui-ci - bon ou mauvais – s'affiche durant 10 secondes.
5. Ensuite l'application se ferme, il faudra la relancer pour effectuer une nouvelle opération.

* Version 2 : ce qui est écrit en rouge est ce qui change dans la version 2

1. Au démarrage l'application affiche une publicité de notre choix durant 20 secondes.
2. L'utilisateur choisit le type de figurine qu'il doit utiliser pour chacune des unités (chacun des chiffres) qu'il va saisir.
3. Ensuite l'application calculette devient accessible à l'utilisateur qui doit définir et saisir une opération dont le résultat ne devra pas dépasser 10 ni être inférieur à 0.
4. L'utilisateur a 3 chances pour tenter de trouver le bon résultat de l’opération qu'il vient de proposer.
5. Dans le cas d'une bonne réponse l'application affichera une page qui matérialisera une félicitation et qui affichera aussi le résultat, le tout durant 10 secondes. L'utilisateur peut relancer une opération autant de fois qu'il le souhaite.
6. Dans le cas de 3 échecs successifs, la bonne réponse est affichée durant 10 secondes. L'utilisateur peut relancer une opération autant de fois qu'il le souhaite.
7. A la fermeture de l'application, d’abord la publicité s'affiche durant 10 secondes puis l'application se ferme effectivement ensuite.

## 3 Macro-planning

**Processus**.................................................................................................**Date butoir**

Analyse du cahier des charges......................................................................**01/11/2017**

Réalisation de la documentation technique.................................................. **15/12/2017**

Implémentation.............................................................................................**15/01/2018**

Tests et finalisation de l’application............................................................. **15/02/2018**

Présentation du projet à l'oral.......................................................................**23/02/2018**

***4 Annexes***

Annexe-1 Diagramme d’état

Annexe-2 Diagramme d’activité

Annexe-3 Diagramme de cas d’utilisation complet

Annexe-4 Diagramme de cas d’utilisation

Annexe-5 Diagramme de séquence