

LIGNEL-Flavien – BTS SIO

Cahier des charges

Sirotez&Melangez Administrateur

Version : 2.0

Sommaire

Table des matières

1. Objectifs du projet.....	3
Objectif principal.....	3
Objectifs spécifiques.....	3
2. Contexte.....	4
Description du contexte.....	4
3. Description du projet.....	4
Description générale.....	4
Fonctionnalités attendues.....	4
4. Exigences fonctionnelles.....	5
Exigences fonctionnelles.....	5
5. Exigences non fonctionnelles.....	6
Exigences de performance.....	6
Exigences de sécurité.....	6

Exigences de convivialité.....	6
Exigences de compatibilité.....	6
6. Architecture système.....	7
Architecture globale.....	7
Intégration avec d'autres systèmes.....	7
7. Contraintes.....	7
Contraintes techniques.....	7
Contraintes budgétaires (Hors Sujet).....	7
8. Gestion de projet.....	7
Plan de projet.....	7
Suivi et évaluation.....	9
9. Livrables attendus.....	9
Livrables.....	9

1. Objectifs du projet

Objectif principal

Description de l'objectif principal du projet.

Concevoir et mettre en œuvre une application interactive de gestion administrateur afin d'offrir une expérience agréable de gestion d'une base de données. L'objectif principal est de proposer une application administrateur pour gérer la base de données du projet Sirotez&Mélange. Elle permet de gérer les utilisateurs, les jeux et les decks de cartes.

Objectifs spécifiques

Liste des objectifs spécifiques du projet.

A: Application Client lourd.

L'application Client lourd est réalisé en C# avec windows Form qui utilise en back une base de données sous SQL avec PHPMyAdmin, hébergé sur un serveur wamp. Voir annexe BDD

B: Interface Utilisateur Administrateur.

Concevoir une interface conviviale, intuitive et esthétiquement correcte pour simplifier l'utilisation pour tous les administrateurs.

Un menu avec la connexion a la Base De Données, un accès à la table des utilisateurs, un accès à la table des jeux, un accès à la table des decks de cartes et un moyen de quitter l'application.

C: CRUD (Create, Read, Update, Delete)

Une fois la connexion à la base de données établie. L'application pourra afficher pour chaque tables dans un tableau avec les options suivante possible dans le menu créer, modifier et supprimer avec un réactualisation du tableau avec les modifications effectués.

3

2. **Contexte**

Description du contexte

Sirote&Melangez Admin est un projet qui permet de proposer une application de gestion de la base de données via une interface simple d'usage et de qualité. Un CRUD pour simplifier au administrateur une gestion simple est plus agréable.

3. **Description du projet**

Description générale

Description générale du projet.

L'application S&M administrateur est constitué d'un CRUD (Create Read Update Delete) avec une base de données complète, les utilisateurs auront la possibilité de choisir quelle table ils veulent modifier ou ajouter ou supprimer un élément inclut dans les tables. L'application sera simple d'utilisation.

Fonctionnalités attendues

Interface des Utilisateurs:

- Menu explicite et intuitif, simple d'utilisation

- Moyen pour quitter l'application simplement dans le menu
- Connexion rapide à la base de données et efficace
- Tant qu'on est pas connecté à la base de données aucune possibilité de faire une autre action que se connecter à la BDD dans le menu.

Gérer les utilisateurs :

- Créer les utilisateurs
- Modifier
- Afficher
- Supprimer
- Les mots de passe doivent être hacher

Gérer les jeux :

- Créer les utilisateurs
- Afficher
- Modifier
- Supprimer
- Pour la clé étrangère l'utilisation d'une combobox (selection à choix multiple

Gérer les decks de cartes :

- Créer les utilisateurs
- Afficher
- Modifier

- Supprime

4. Exigences fonctionnelles

Exigences fonctionnelles

Les exigences espérées sont un CRUD (C# avec Windows Form) sur les utilisateurs, decks de cartes et jeux (Créer, Afficher, Modifier, Supprimer). Avoir un accès admin pour la gestion de la BDD → Annexe Cas utilisateur

Connexion à la base de données et affichage des éléments des tables → Annexe Séquence connexion

Après chaque modification, ajout ou suppression l'affichage en temps réel dans les tableaux

Utilisateurs → Annexe Séquence Créer – Delete - Update

- Nom d'utilisateur avec 255 caractère possible
- Mots de passe sécurisé en Haching avec Bcrypt
- Id clé primaire (auto-incrémentation)

Jeux → Annexe Séquence Créer – Delete - Update

- Nom de jeux avec 255 caractère possible
- id clef primaire (auto-incrémentation)
- deck de carte id (clef étrangère)

Deck de carte → Annexe Séquence - Créer – Delete - Update

- Nom du deck
- Nombre de cartes dans le deck
- Id clef primaire (auto incrémentation)

5. Exigences non fonctionnelles

Exigences de performance

On attend une réactivité efficace pour une meilleure expérience des utilisateurs pour (La création, la modification et la suppression). Une exécution rapide des requêtes vers la BDD.

Exigences de sécurité

Authentification et autorisation : Un système d'authentification sécurisé doit être mis en place, avec des mécanismes d'autorisation appropriés pour garantir que seuls les utilisateurs autorisés accèdent aux fonctionnalités spécifiques.

Chiffrement des données : Toutes les données sensibles, y compris les informations utilisateur et les transactions, doivent être chiffrées pour garantir la confidentialité.

Protection contre les attaques : Le système doit être résistant contre les attaques telles que les injections SQL, les attaques par force brute et d'autres menaces potentielles.

Exigences de convivialité

Une logique ergonomique. Une interface agréable et simple à utiliser. Pouvoir relancer ou arrêter une partie facilement .

Interface intuitive : L'interface utilisateur du client lourd doit être intuitive et conviviale pour permettre une utilisation facile, en particulier par des utilisateurs de tous âges.

Guidage visuel : Les indications visuelles et les éléments des tables doivent être clairs pour guider les administrateurs tout au long de leur suivi des tables sans confusion.

Exigences de compatibilité

L'application administrateur de Sirotez&Mélange doit être compatible avec les principaux systèmes d'exploitation, y compris iOS et Android.

6. Architecture système

L'architecture générale du système de Sirotez&Mélange administrateur peut être conçue de manière à répondre aux besoins spécifiques d'une application de gestion d'une base de données interactive. Voici une description générale de l'architecture du système :

Architecture globale

L'architecture client lourd en C# avec windows form pour la connexion à une base de données et l'affichage des tables pour pouvoir les modifier.

Intégration avec d'autres systèmes

En outre système conséquence nous avons une base de données SQL sur une interface phpMyAdmin qui est hébergé sur un serveur wamp. → Annexe BDD

7. Contraintes

Contraintes techniques

Gestion de Données : La gestion efficace des données est importante, utilisateurs, decks de cartes, jeux etc.

CRUD avec interface fait en C# avec Windows form.

Le respect des données personnelles et la sécurité des données. (Mots de passe chiffré ...)

Optimisation des Performances : Les performances de l'application, en termes de vitesse de chargement, de réactivité et de consommation de la batterie, sont des considérations importantes.

Réactivité : Les applications doivent répondre rapidement aux actions des utilisateurs, en particulier dans un contexte où la réactivité peut influencer l'expérience utilisateur.

Contraintes budgétaires (Hors Sujet)

Contraintes budgétaires du projet. BÉNÉVOLA

8. Gestion de projet

Plan de projet

Introduction du projet et de ses objectifs.

- présentation du projet
- Objectif du projet et ses spécificités

Étude de faisabilité :

Analyse des besoins

Évaluation des ressources disponibles

Étude de marché et de la concurrence

Définition du Périmètre du Projet :

Description détaillée des fonctionnalités et des caractéristiques

Élaboration des spécifications du produit

Planification du Projet :

Identification des étapes clés du projet

chaque phase Établissement d'un calendrier de projet, y compris les échéances pour

Organisation de l'équipe :

Composition de l'équipe de projet (rôles et responsabilités)

Plan de communication interne

Développement de l'Application :

Conception de l'architecture logicielle

o Développement des fonctionnalités principales

Intégration de la géolocalisation, des bases de données, etc.

Test et Validation :

Plan de tests unitaires, d'intégration et de système

Validation des fonctionnalités par les utilisateurs potentiels

Déploiement :

Préparation de l'environnement de production

Déploiement initial de l'application

Formation et Documentation :

Formation des utilisateurs finaux

Documentation de l'application (manuels, guides)

Lancement Officiel :

Communication sur le lancement officiel

Suivi des premières réactions et retours des utilisateurs

Maintenance et Evolution :

Plan de maintenance post-lancement

Identification des améliorations futures et des nouvelles fonctionnalités

Gestion des Risques :

Identification des risques

Plan d'atténuation pour les risques identifiés

Suivi et Évaluation

Mise en place de métriques pour évaluer le succès du projet

Revue régulières pour évaluer la progression par rapport aux objectifs

Suivi et évaluation

Méthodes de suivi et d'évaluation du projet.

Mise en place de plusieurs points (critiques) pour voir avec du recul où en est le projet.

La mise en place d'un découpage des tâches pour se focaliser sur les plus importantes

Et mettre en place un chemin critique, savoir quel tâche doit être fait pour pouvoir faire la suivante.

9. Livrables attendus

Livrables

Document de Conception :

- o Spécifications fonctionnelles et techniques

- o Architecture logicielle

Code Source de l'Application :

- o Ensemble complet et documenté du code source du client lourd

Plan de Test et Résultats de Test :

- o Plan détaillé des tests effectués

- o Rapports de résultats des tests unitaires, d'intégration et de systèmes

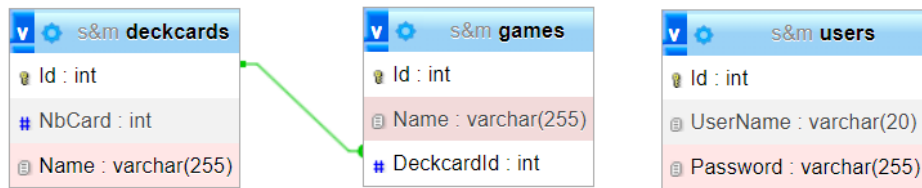
Rapport d'évaluation du Projet :

- o Rapport d'évaluation globale du projet, comparant les résultats obtenus par rapport aux objectifs initiaux

Rapport Final du Projet :

- o Rapport détaillé résumant l'ensemble du projet, les réussites, les défis, les leçons apprises, et les recommandations pour l'avenir.

BDD



Cas utilisateur

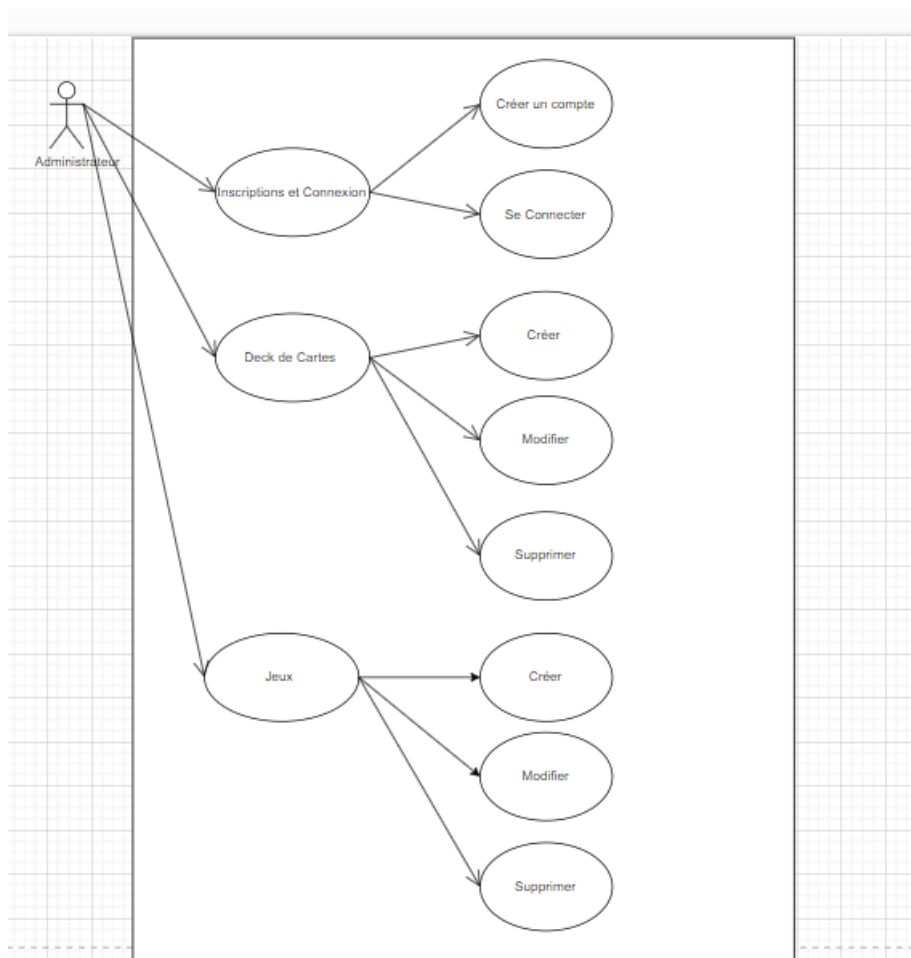
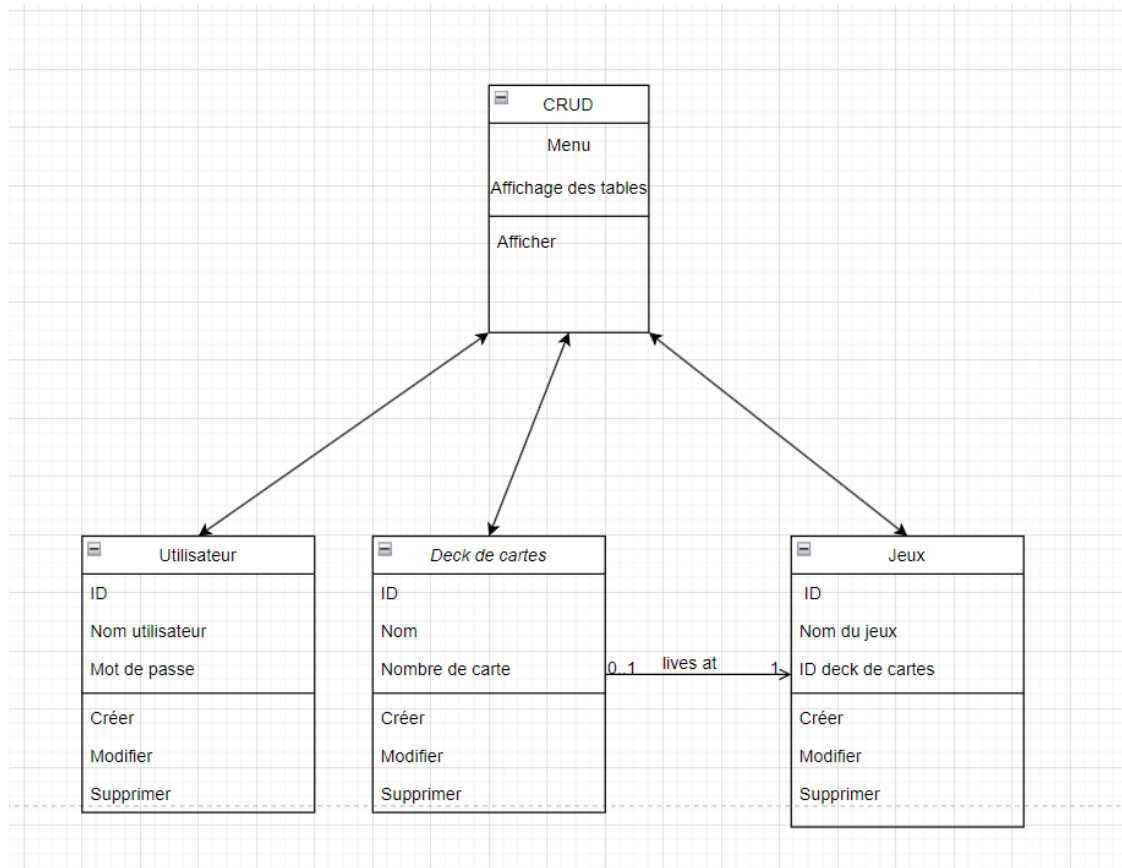
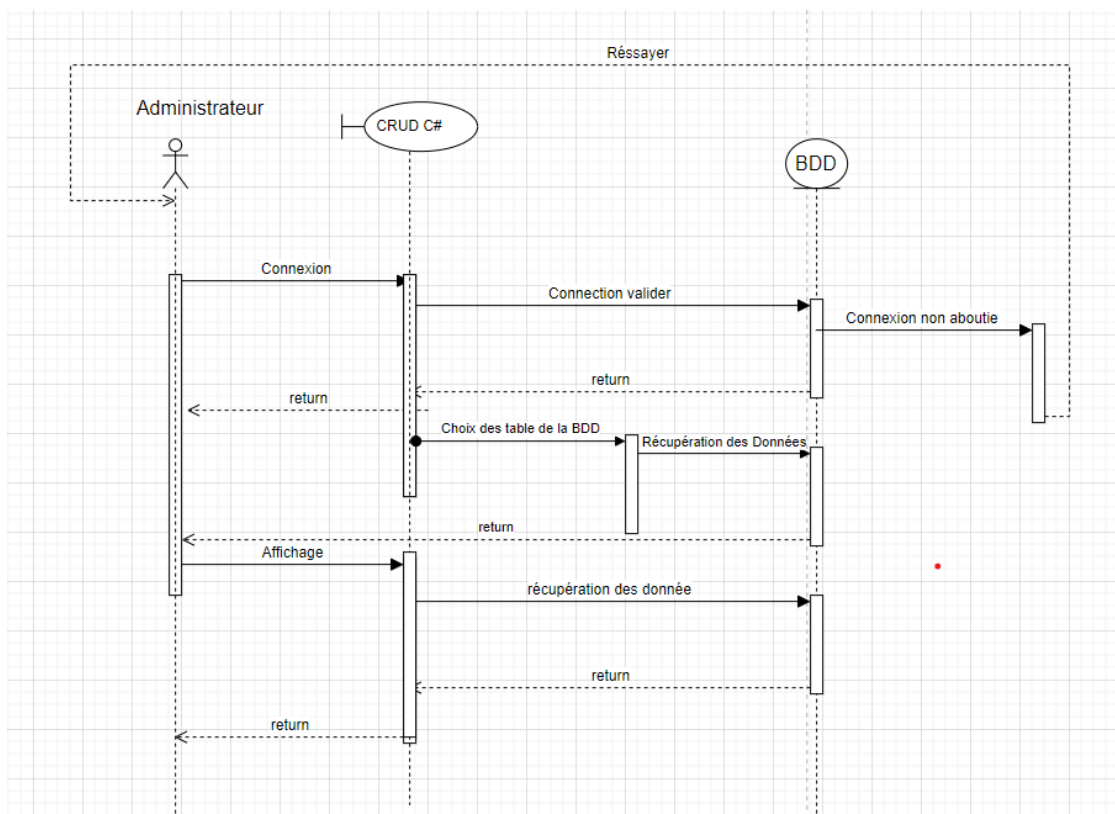


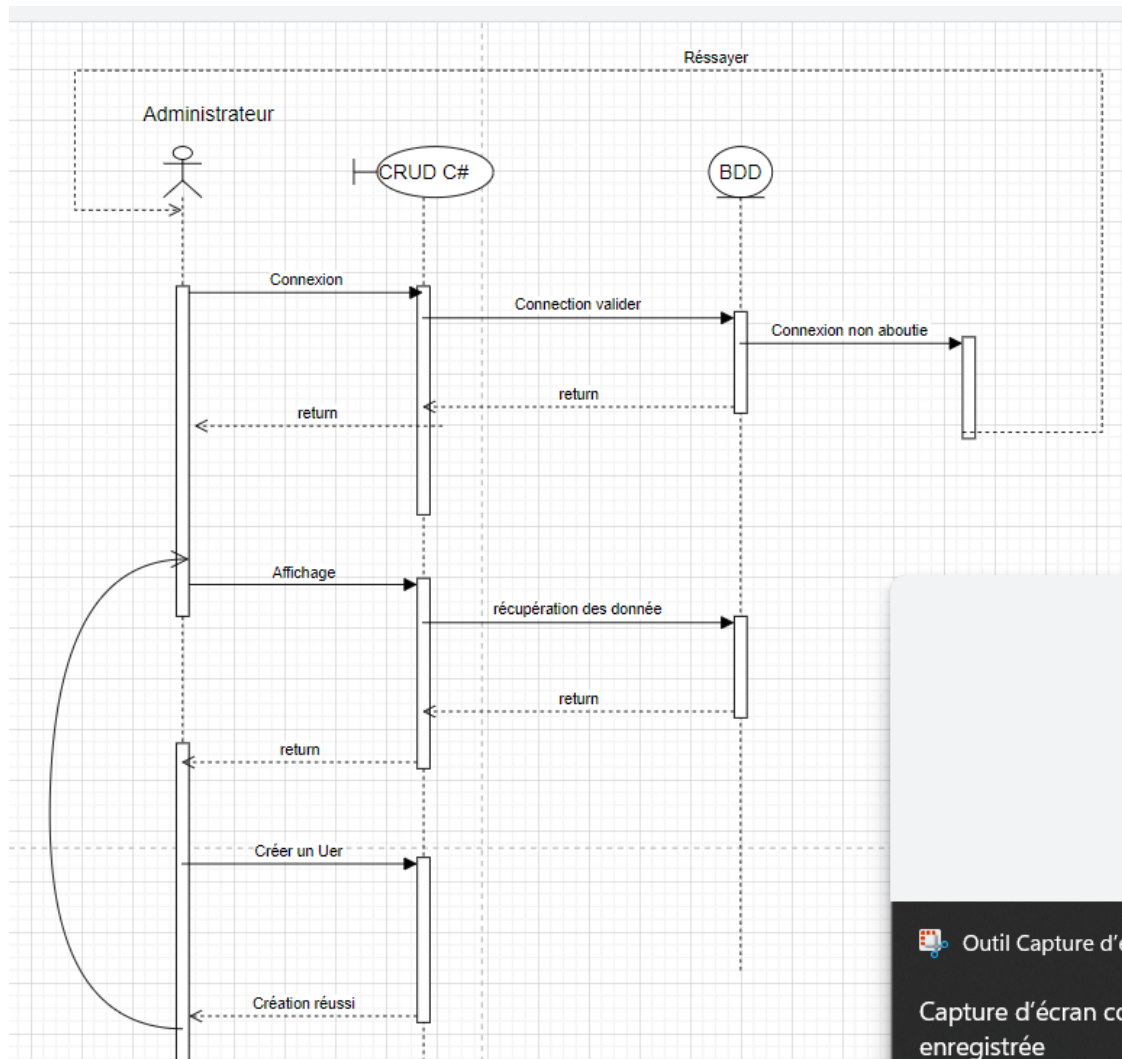
Diagramme de classe



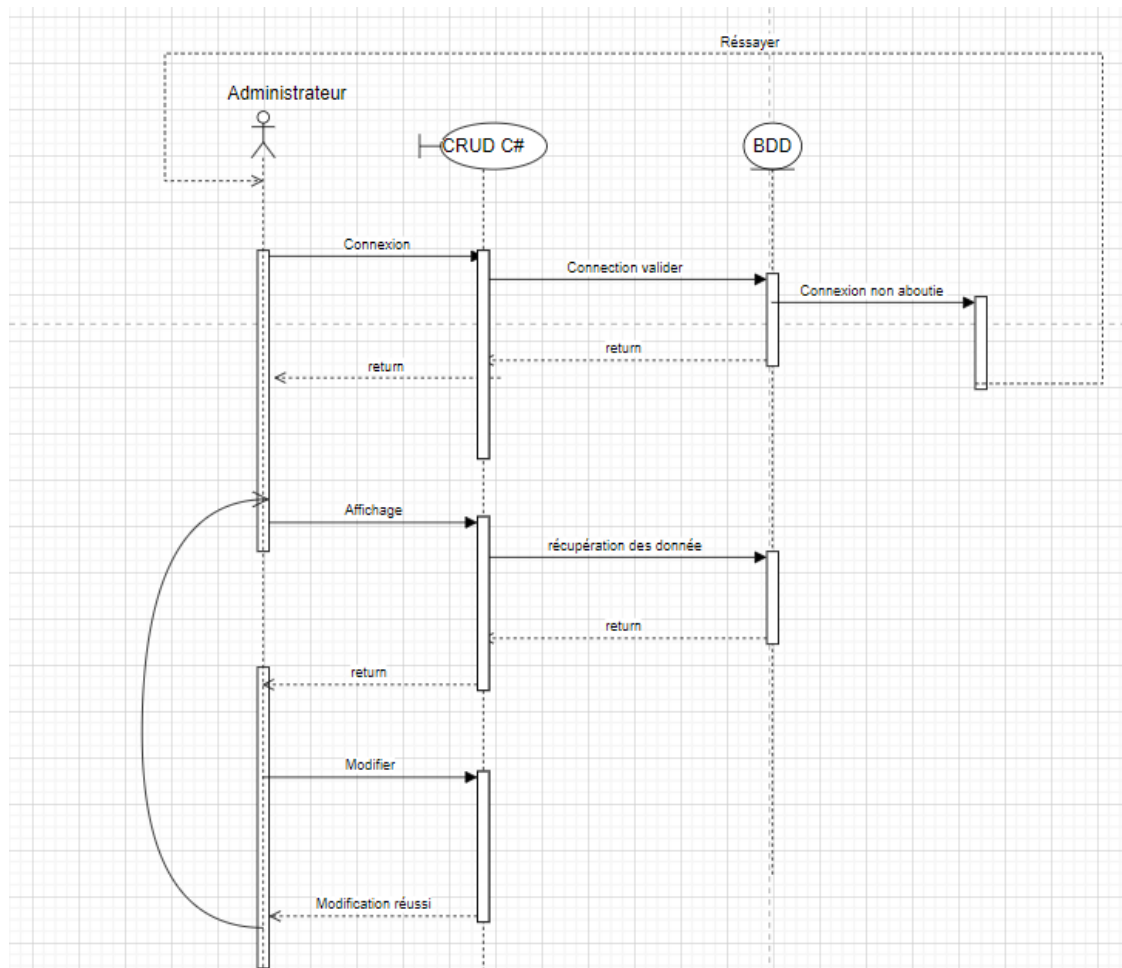
Séquence de connexion

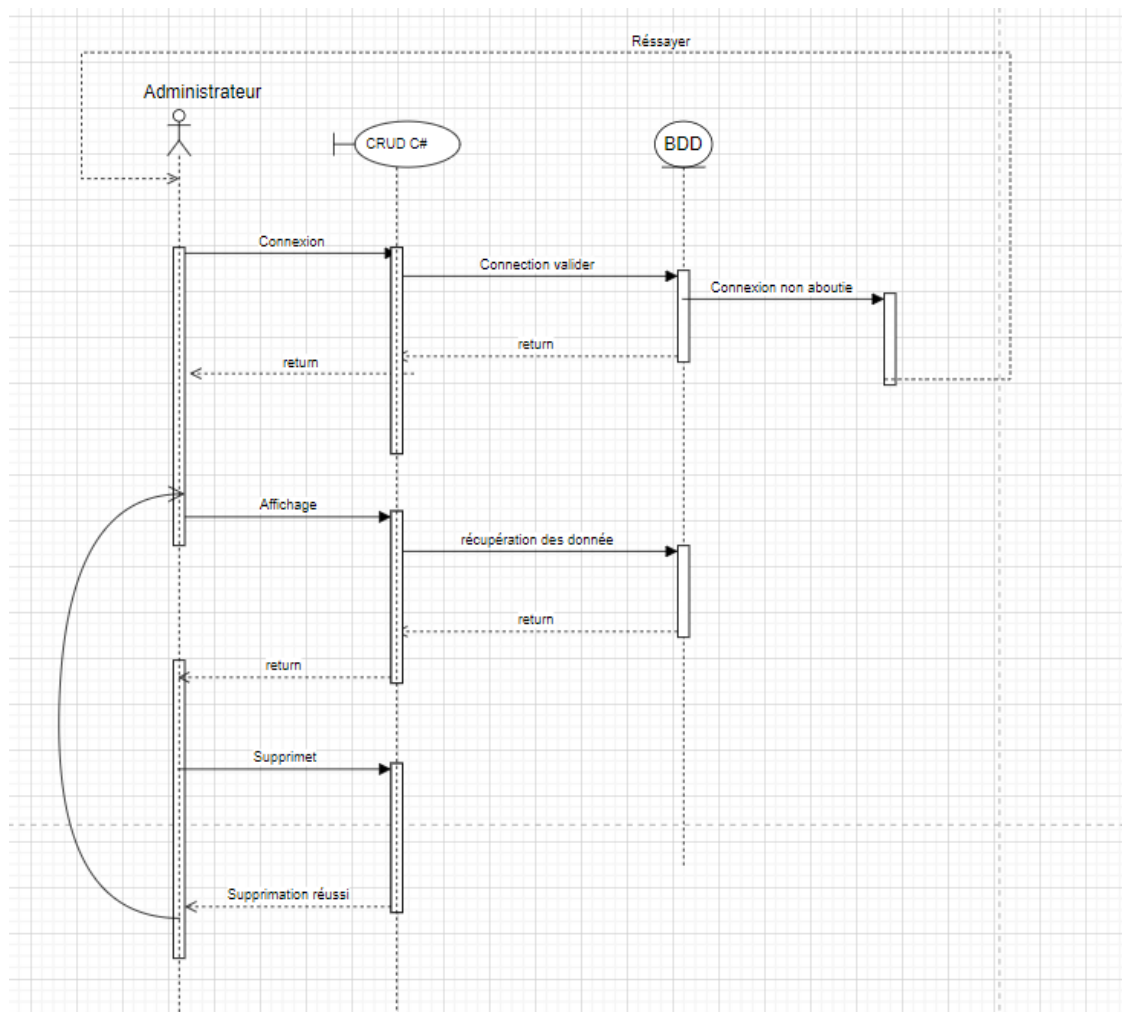
Séquence Créer





Séquence Modifier





Séquence Supprimer