



# **The One : Cahier des spécifications fonctionnelles**

**Maha El Kourdi  
Ikram Laguir**

Polytech Informatique 5A Groupe G1  
Professeur :  
Mr. DELIGNY Manoel

**Historique des révisions :**

Date	Description et justification de la modification	Auteur	Pages	Édition/Révision
13/10/2021	Création du fichier	-El Kourdi -Laguir	1-8	0A
20/10/2021	Explications ajoutées de toutes les parties	-El Kourdi -Laguir	1-11	0A
11/01/2022	Relecture	-El Kourdi -Laguir	1-11	0A
12/01/2022	Relecture et envoi	-El Kourdi -Laguir	1-11	0A

## Table des matières

<b>1</b>	<b>Introduction</b>	<b>3</b>
1.1	Objectif du document . . . . .	3
1.2	Outils utilisés . . . . .	3
<b>2</b>	<b>Terminologie</b>	<b>4</b>
2.1	Abréviation . . . . .	4
2.2	Définition des termes employés . . . . .	4
<b>3</b>	<b>Description et analyse de l'environnement</b>	<b>5</b>
3.1	Description des ressources matérielles . . . . .	5
3.2	Description des ressources logicielles . . . . .	5
<b>4</b>	<b>Analyse fonctionnelle</b>	<b>5</b>
4.1	Exigences fonctionnelles . . . . .	5
4.2	Exigences opérationnelles . . . . .	13
4.2.1	Matériel . . . . .	13
4.2.2	Performance . . . . .	13
<b>5</b>	<b>Récapitulatif des fonctionnalités</b>	<b>14</b>

# 1 Introduction

## 1.1 Objectif du document

Ce document décrit les exigences fonctionnelles des trois plateformes décrites dans le cahier de charge :

- Utilisateur
- Annonceur
- Administrateur

Des IHM sont donnés à titre indicatif.

## 1.2 Outils utilisés

L'ensemble du code source du projet est rédigé sur WebStorm . Le Front-end est développé grâce à Angular, le Back-end est développé en NodeJS. Nous utilisons MongoDB pour le stockage de données. Les livrables sont rédigés en  $\text{\LaTeX}$  en utilisant Overleaf (éditeur en ligne de  $\text{\LaTeX}$ )

## 2 Terminologie

### 2.1 Abréviation

- BDD : Base de données

### 2.2 Définition des termes employés

- Angular : Framework basé sur TypeScript
- NodeJS : Exécution de JavaScript pour le côté serveur
- MongoDB : Système de gestion de bases de données NoSQL
- Front-end : Page que l'utilisateur peut voir et interagir
- Back-end : La partie non visible par l'utilisateur, le serveur
- $\text{\LaTeX}$  : un langage et un système de composition de documents

## 3 Description et analyse de l'environnement

### 3.1 Description des ressources matérielles

L'application est multi-plateforme, et sera compatible avec les différents systèmes d'exploitation : Mac OS, Windows et Linux.

### 3.2 Description des ressources logicielles

- L'application sera développée en Angular en front-end.
- Le stockage des données se fera à l'aide de MongoDB
- La récupération des données se fera en NodeJS

## 4 Analyse fonctionnelle

### 4.1 Exigences fonctionnelles

#### Recherche des vidéos depuis Youtube

L'utilisateur recherche des vidéos depuis Youtube en saisissant :

- Le titre de sa vidéo
- Le nom du créateur de la vidéo
- Des mots clés

Les vidéos sont ensuite affichées, il peut lire les vidéos depuis l'application ou cliquer sur un bouton pour les ouvrir sur Youtube.



FIGURE 1 –

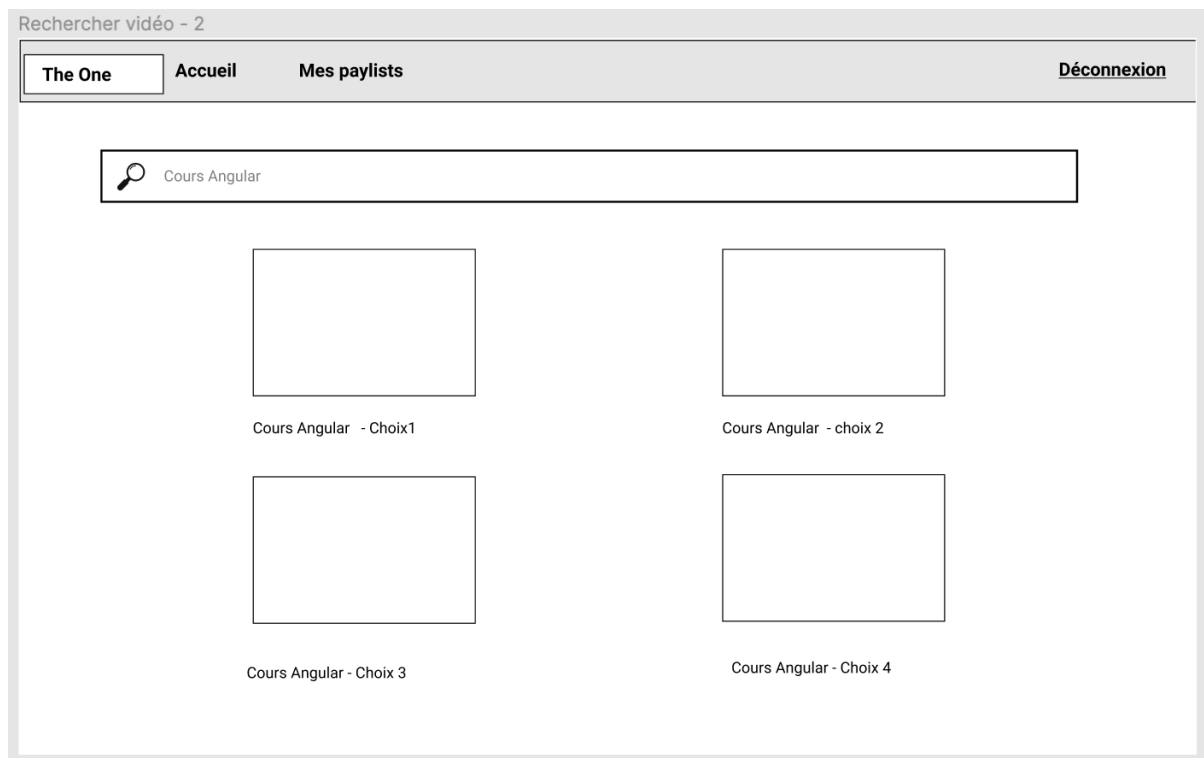


FIGURE 2 –

### Lecture des vidéos depuis l'application

L'utilisateur clique sur la vidéo pour lancer sa lecture, il peut la mettre en pause en re cliquant sur la vidéo.

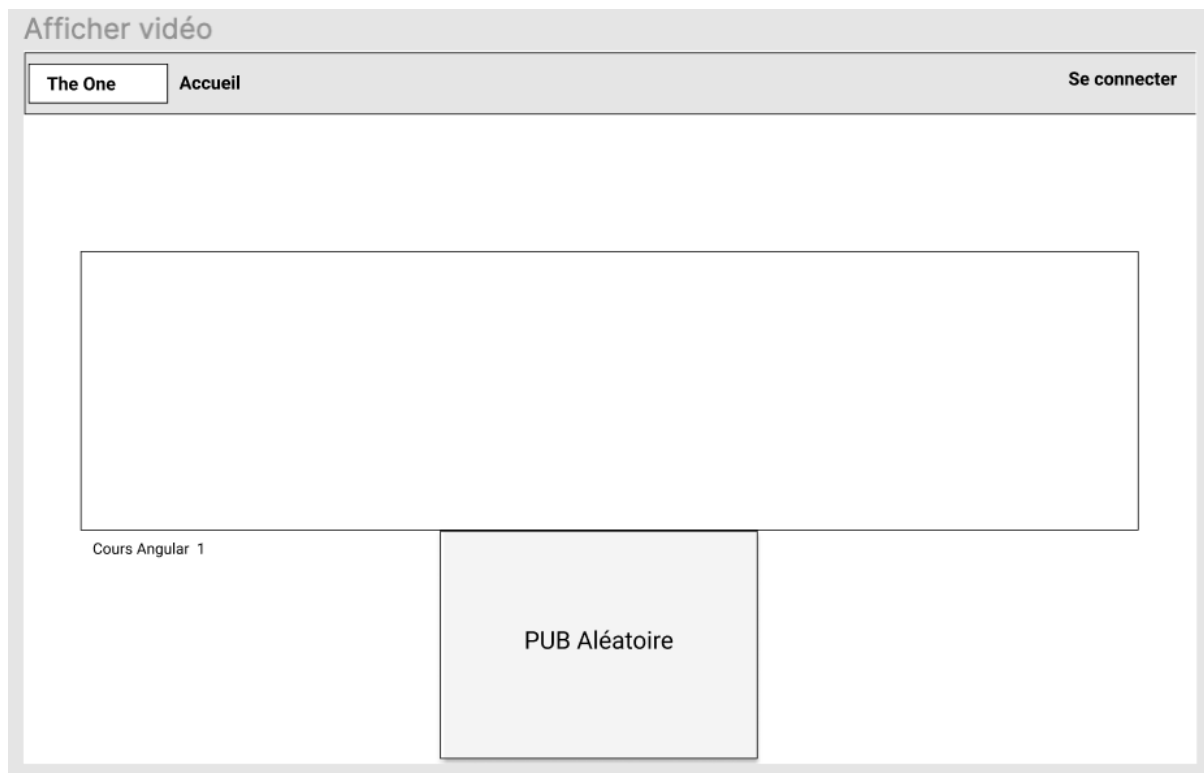


FIGURE 3 –

### Affichage d'une publicité

Une publicité est affichée après avoir cliqué pour lors de la lecture de la vidéo. L'affichage de publicité dépend de plusieurs critères.



FIGURE 4 –

### S'enregistrer et se connecter

L'utilisateur crée un compte dans l'application en cliquant sur "S'inscrire", ensuite il renseigne le formulaire et ses centres d'intérêts. Une fois le compte est créé, l'utilisateur se connecte à l'application.



The mockup shows a web page titled 'Accueil' in the top left corner. Below the title is a navigation bar with a button labeled 'The One'. The main content area contains two input fields: the first is labeled 'Identifiant' and the second is a password field with a blue border and masked characters '\*\*\*\*\*'. Below these fields are two buttons: 'Se connecter' and 'S'inscrire'.

FIGURE 5 –

### Ajouter des vidéos dans la playlist

L'utilisateur ajoute une vidéos dans une playlist en cliquant sur le bouton "Ajouter à la playlist", ensuite les playlists créées sont affichées, il sélectionne la playlist souhaitée.

The mockup shows a web page titled 'Afficher vidéo - 2'. It has a navigation bar with buttons for 'The One', 'Accueil', 'Mes playlists', and 'Déconnexion'. The main content area features a video player. Above the player is a button labeled 'Ajouter à la playlist'. Below this button is a dropdown menu showing 'Playlist 1'. The video player itself is a large rectangle. Below the player, the text 'Cours Angular 1' is displayed.

FIGURE 6 –

## Créer des playlists

L'utilisateur crée une nouvelle playlist depuis l'onglet *Mes playlists*.

## Consulter les playlists

L'utilisateur consulte la playlist en cliquant sur "*Mes playlists*" dans le menu. Une liste de playlist est affichée, l'utilisateur peut ouvrir la playlist pour consulter les vidéos ajoutées en cliquant sur le bouton "*Ouvrir*" ou supprimer la playlist en cliquant sur le bouton "*Supprimer*".

FIGURE 7 –

## Actions sur la requête de l'annonceur : Accepter / Refuser

Avant qu'une annonce soit publiée, elle doit être acceptée. Seul l'administrateur peut accepter ou refuser une requête. Dans la page d'accueil, un tableau d'annonces est affiché avec les colonnes suivantes : "Titre", "Annonces", "Catégorie", "Etat", "Date de création", "Dernière modification".

Champ	Explication
Titre	Indique le titre de l'annonce
Annonces	Indique l'annonceur qui a créé l'annonce
Catégorie	Indique la catégorie à laquelle appartient l'annonce
Etat	Indique l'état de l'annonce. L'annonce peut avoir un des états suivants : accepté, en attente, refusé
Date de création	Indique la date de création de l'annonce
Dernière modification	Indique la date de la dernière modification

L'administrateur clique sur l'annonce, les informations de l'annonce sont affichées. Il peut accepter ou refuser l'annonce. Une pop-up est affichée pour confirmer son choix.

Liste des annonces à accepter

The One	Accueil	<a href="#">Déconnexion</a>			
Titre	Annonceur	Catégorie	Etat	Date de création	Dernière modification
Pub Nike	Annonceur 1	Sport	En attente		
Pub concert	Annonceur 2	Musique	Accepté		
			Refusé		

FIGURE 8 –

Acceptation - page 1

The One	Accueil	<a href="#">Déconnexion</a>	
---------	---------	-----------------------------	--

Nike 1 | Annonceur 1 | Sport | En attente

25% de réduction sur tout le site...

Annuler Refuser Accepter

FIGURE 9 –

### Créer une annonce

Cette fonctionnalité est réservée à l'annonceur. Dans la page d'accueil, l'annonceur clique sur le bouton "Ajouter une annonce", un formulaire est affiché, il renseigne les champs suivants : "Titre", "Texte" et "Catégorie", puis il clique sur "Valider" afin d'enregistrer son annonce.

The screenshot shows a web interface titled "Formulaire annonceur". At the top, there is a header bar with "The One" on the left, and "Bonjour Annonceur" and "Déconnexion" on the right. Below the header, the main content area is titled "Formulaire annonce". It contains three input fields: a text field for "Titre", a larger text area for "Texte", and a dropdown menu for "Catégorie". At the bottom right of the form is a button labeled "Valider".

FIGURE 10 –

### Consulter les annonces

L'annonceur consulte les annonces depuis son écran d'accueil. Un tableau est affiché avec les champs suivants : "Titre", "Catégorie", "État", "Date de création", "Date de modification".

The One

Déconnexion

Ajouter une annonce

Titre	Catégorie	Etat	Date de création	Date de dernière modification
Pub Nike	Sport	En attente		
Pub concert	Musique	Accepté		
		Refusé		

FIGURE 11 –

Champ	Explication
Titre	Indique le titre de l'annonce
Catégorie	Indique la catégorie à laquelle appartient l'annonce
Etat	Indique l'état de l'annonce. L'annonce peut avoir un des états suivants : accepté, en attente, refusé
Date de création	Indique la date de création de l'annonce
Dernière modification	Indique la date de la dernière modification

L'annonceur clique sur l'annonce pour consulter les informations et consulter ses statistiques. L'annonceur retrouve le titre, la catégorie et l'état dans l'entête, le texte et les statistiques de l'annonce.

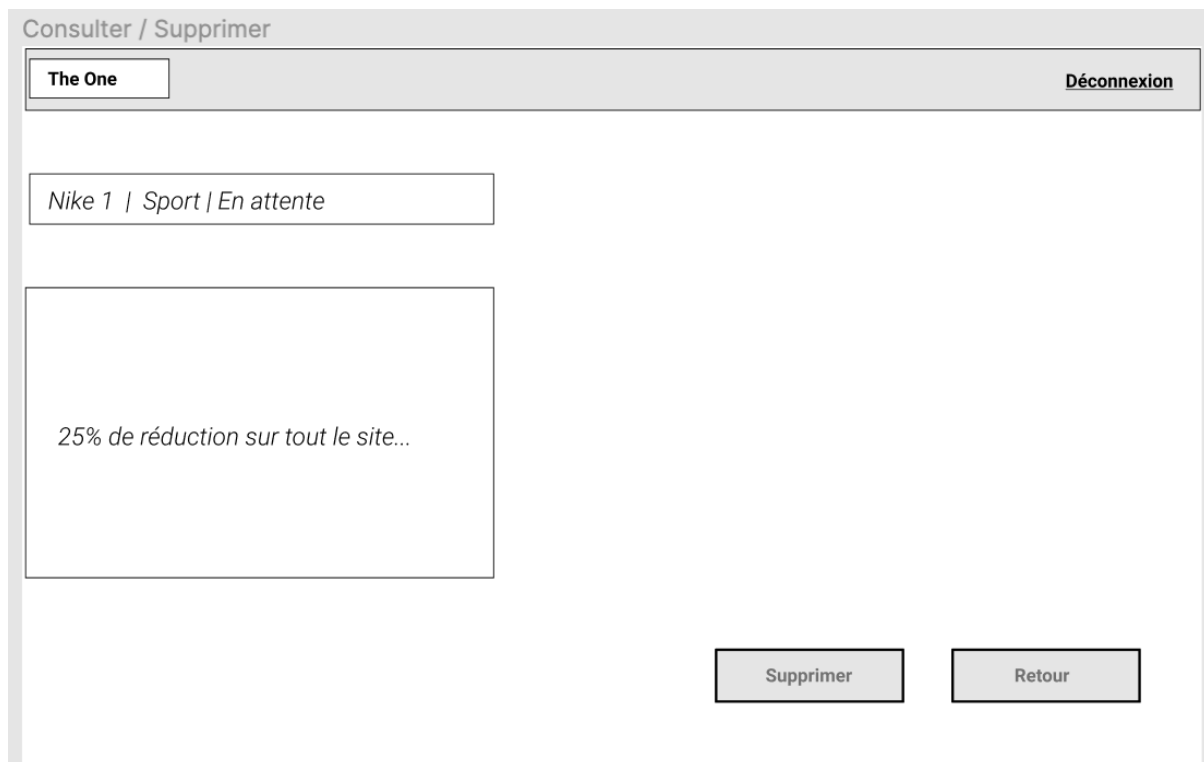


FIGURE 12 –

## 4.2 Exigences opérationnelles

### 4.2.1 Matériel

L'application sera multi-plateforme, en effet, nous allons vérifier la compatibilité de notre programme avec les systèmes d'exploitation Windows, Mac OS X et Linux. Ainsi, l'utilisateur devra avoir à sa disposition un clavier et une souris pour pouvoir interagir avec l'ensemble des éléments de l'IHM.

### 4.2.2 Performance

Les performances attendues de **The One** sont :

- La réponse cohérente et instantané aux requêtes de l'utilisateur.
- L'application doit être compréhensible et accessible pour tous.

## 5 Récapitulatif des fonctionnalités

Réf	Fonctionnalité	Utilisateur		Annonceur	Administrateur
		connecte	non connecte		
F01	Se connecter	X		X	X
F03	Créer des playlists	X			
F04	Ajouter des vidéos dans la playlist	X			
F05	Consulter les playlist	X			
F06	Affichage d'une publicité au début de la vidéo	X	X		
F07	Rechercher des vidéos depuis Youtube	X	X		
F08	Lecture des vidéos depuis l'application	X	X		
F09	Contacter l'administrateur	X	X		
F08	Consulter une playlist	X			
F10	Créer une annonce			X	
F12	Filtrer les annonces ajoutées selon l'état			X	X
F13	Accepter ou refuser une annonce				X
F14	Consulter les annonces			X	X