|  |
| --- |
| SartrouInc. |
| App\_Name |
| Dossier de spécification |

|  |
| --- |
| kevin  Kévin REMOUÉ  09/11/2015 |

Historique des versions:

| Date | Actions | Auteur | Version |
| --- | --- | --- | --- |
| 09/11/2015 | Création | P. TOUZE | 0.1 |
| 11/11/2015 | Ajout de la portée, des acronymes, des références et du copyright | P. TOUZE | 0.2 |
| 11/11/2015 | Ajout de L’archi. logicielle et matérielle, acteurs | K. REMOUE | 0.3 |

Table des matières

[1 Introduction 3](#_Toc434866798)

[1.1 Objet 3](#_Toc434866799)

[1.2 Portée 3](#_Toc434866800)

[1.3 Définitions, acronymes et abréviations 3](#_Toc434866801)

[1.4 Références 3](#_Toc434866802)

[1.5 Vue d’ensemble 3](#_Toc434866803)

[1.6 Copyright 3](#_Toc434866804)

[2 Description Générale 3](#_Toc434866805)

[2.1 Caractéristiques des acteurs 3](#_Toc434866806)

[2.1.1 Acteur direct 3](#_Toc434866807)

[2.1.2 Acteur indirect 3](#_Toc434866808)

[2.2 Environnement 3](#_Toc434866809)

[2.2.1 Architecture matérielle et logicielle 3](#_Toc434866810)

[2.2.2 Interfaces du système 3](#_Toc434866811)

[2.3 Fonctions principales développées 3](#_Toc434866812)

[2.3.1 Cas d’usage considéré pour App\_Name 3](#_Toc434866813)

[2.3.2 Résumé des cas d’utilisation stratégiques 3](#_Toc434866814)

[2.3.3 CU 01 3](#_Toc434866815)

[2.3.4 CU 02 3](#_Toc434866816)

[2.4 Contraintes 3](#_Toc434866817)

[2.4.1 Politiques réglementaires 3](#_Toc434866818)

[2.4.2 Contraintes matérielles 3](#_Toc434866819)

[2.4.3 Exigences de fiabilité 3](#_Toc434866820)

[2.4.4 Exigences de maintenabilité 3](#_Toc434866821)

[2.4.5 Exigences de disponibilité 3](#_Toc434866822)

[2.5 Hypothèses et Dépendances 3](#_Toc434866823)

[2.6 Répartition des exigences 3](#_Toc434866824)

[3 Exigences spécifiques 3](#_Toc434866825)

[3.1 Interface Homme Machine 3](#_Toc434866826)

[3.1.1 Généralités 3](#_Toc434866827)

[3.1.2 Actions utilisateur 3](#_Toc434866828)

[3.1.3 Ecrans 3](#_Toc434866829)

[3.2 Dictionnaire du domaine 4](#_Toc434866830)

# Introduction

## Objet

Ce dossier de spécification a pour objectif de définir les fonctionnalités et exigences attendues pour le développement de l’application App\_Name. Le client étant ici l’utilisateur final ce dossier se focalise sur l’utilisation du produit et les exigences sont définies suivant les attentes connues d’un utilisateur possédant un smartphone.

Ce document a pour but de permettre de concevoir, développer, et tester les parties logicielles de l’application App\_Name.

Ce dossier de spécification suit les recommandations de la norme IEEE 830-1998 [IEEE-830\_1998]. Il utilise des schémas et illustrations respectant la norme UML en version 2.4.1 [UML\_2.4\_2011].

## Portée

Ce document décrit les fonctionnalités et exigences du Système à l’Etude (SaE) constitué de :

* Le logiciel App\_Name gérant l’interface sur smartphone Android
* Une base de données permettant de stocker les informations de manière persistante
* Une REST API permettant d’interroger la base de données

Les trois composants constitutifs du SaE piloteront des périphériques et communiqueront via des protocoles qui seront décrits plus loin dans ce document.

Les contraintes liées au matériel sur lequel les différents composants fonctionneront seront également évoquées ultérieurement dans ce document.

## Définitions, acronymes et abréviations

Les abréviations utilisées dans le présent document sont répertoriées et expliquées dans le tableau présenté ci-dessous. Les termes utiles pour interpréter correctement ce dossier de spécifications sont définis dans le dictionnaire de domaine présent dans ce dossier dans la partie 3.3.

|  |  |
| --- | --- |
| Acronymes, abréviation | Définition |
| API (Application Program Interface) | Un ensemble de fonctions proposées par un logiciel offrant des services à un autre logiciel |
| CU | Cas d’utilisation |
| HTTP (HyperText Transfert Protocol) | Protocole de communication client-serveur développé pour le Web. |
| IEEE (Institute of Electrical  and Electronics Engineers) | Association professionnelle internationale définissant entre autres des normes dans le domaine informatique et électronique. |
| OMG (Object Management  Group) | Association professionnelle internationale définissant entre autres des normes dans le domaine informatique. |
| REST API (REpresentational State Transfer Application Program Interface) | Une API permettant d’utiliser l’architecture Web pour faire des requêtes HTTP. |
| SaE (Système à l’Etude) | Il regroupe tous les composants décrits dans le paragraphe [Portée](#_Portée). |
| A COMPLETER |  |

## Références

Voici un tableau récapitulatif des différents documents utilisés pour l’élaboration de ce dossier de spécification :

|  |  |
| --- | --- |
| Tag de la référence | Référence complète |
| [IEEE-830\_1998] | IEEE, std 830-1998 « Recommended Practice for Software Requirements Specifications »,  http://standards.ieee.org/findstds/standard/830-1998.html, 1998. |
| [UML\_2.4\_2011] | OMG, “Unified Modeling Language”, version 2.4.1,  http://www.omg.org/spec/UML/, 2011. |
| A COMPLETER |  |

## Vue d’ensemble

Ce document de spécification est structuré en 3 parties :

* La partie I présente les objectifs et la portée de ce document.
* La partie II, intitulée « description générale », a pour objectifs de présenter l’environnement et le contexte du projet Project\_Name, ainsi que les fonctionnalités principales attendues pour le SaE.
* La partie III présente les IHM attendues, les fonctionnalités détaillées du Project\_Name ainsi que le dictionnaire du domaine.

## Copyright

Le présent document est la propriété de l'équipe Team\_Name. Il est diffusé pour les seuls besoins du projet concerné. Il ne doit pas être reproduit, entièrement ou partiellement, ou employé pour tout autre but sans autorisation écrite préalable de d'un membre de l'équipe Team\_Name, et à la condition que cette notification soit incluse dans une telle reproduction. Aucune information quant au contenu ou aux thèmes de ce document ne peut être communiquée de quelque façon à un tiers sans autorisation écrite d'un membre de l'équipe Team\_Name.

# Description Générale

## Caractéristiques des acteurs

### Acteur direct

Utilisateur

Administrateur du groupe

### Acteur indirect

N.A

## Environnement

### Architecture matérielle et logicielle

Le diagramme ci-dessous représente l’architecture logicielle et matérielle du SaE. Il identifie les entités matérielles et logicielles avec lesquelles le SaE doit interagir et permet ainsi de déterminer les principaux échanges qu’il entretient avec son environnement.

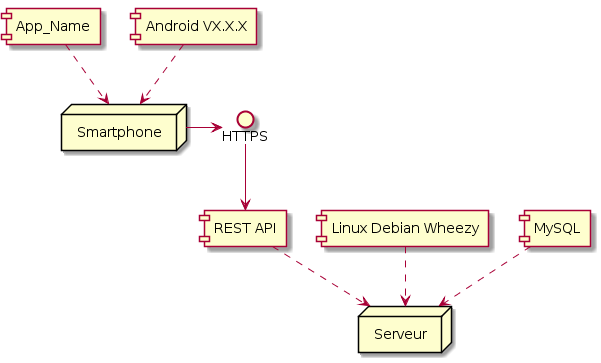


Figure : Architecture matérielle et logicielle

Entités matérielles :

* **Smartphone :** Il s’agit d’un téléphone intégrant l’OS Android. Plusieurs terminaux Android peuvent posséder l’application et se connecter (via des requêtes HTTPS) sur le serveur.
* **Serveur :** il s’agit pour le moment d’une Raspberry Pi connectée à internet et accessible par chaque smartphone via des requêtes HTTPS.

Entités logicielles :

* **Android VX.X.X :**
* **App\_Name :** constitue l’application Android présente sur chaque smartphone.
* **REST API :** composant logiciel présent sur le serveur permettant de répondre aux requêtes HTTPS des différents terminaux Android.
* **Linux Debian Wheezy :** version du linux présent sur la Raspberry Pi.
* **MySQL :** composant permettant de stocker les différentes informations nécessaires au fonctionnement de l’application Android.

### Interfaces du système

#### Interfaces logiques

#### Interfaces avec les acteurs

#### Interfaces physiques

#### Interfaces avec les logiciels

#### Interfaces de communication

## Fonctions principales développées

### Cas d’usage considéré pour App\_Name

### Résumé des cas d’utilisation stratégiques

### CU 01

### CU 02

## Contraintes

### Politiques réglementaires

### Contraintes matérielles

### Exigences de fiabilité

### Exigences de maintenabilité

### Exigences de disponibilité

## Hypothèses et Dépendances

## Répartition des exigences

# Exigences spécifiques

## Interface Homme Machine

### Généralités

### Actions utilisateur

### Ecrans

#### Vue générale

#### Ecran\_1

#### Ecran\_2

## Dictionnaire du domaine