

CAHIER DES CHARGES

Application Web Dressing

Léa DELANNAY
29/07/2019

Table des matières

A. Présentation du projet :	2
1. Les objectifs de l'application.....	2
2. La cible.....	2
3. Les objectifs quantitatifs	2
4. Périmètre du projet.....	3
B. Graphisme et ergonomie	3
1. La charte graphique	3
2. Wireframe et Maquettage	4
I. Moodboard :.....	4
II. Maquettes :.....	4
C. Spécificités et livrables	12
1. Le contenu de votre site	12
2. Contraintes techniques	12
3. Les livrables	12
4. Le Planning	13

A. Présentation du projet :

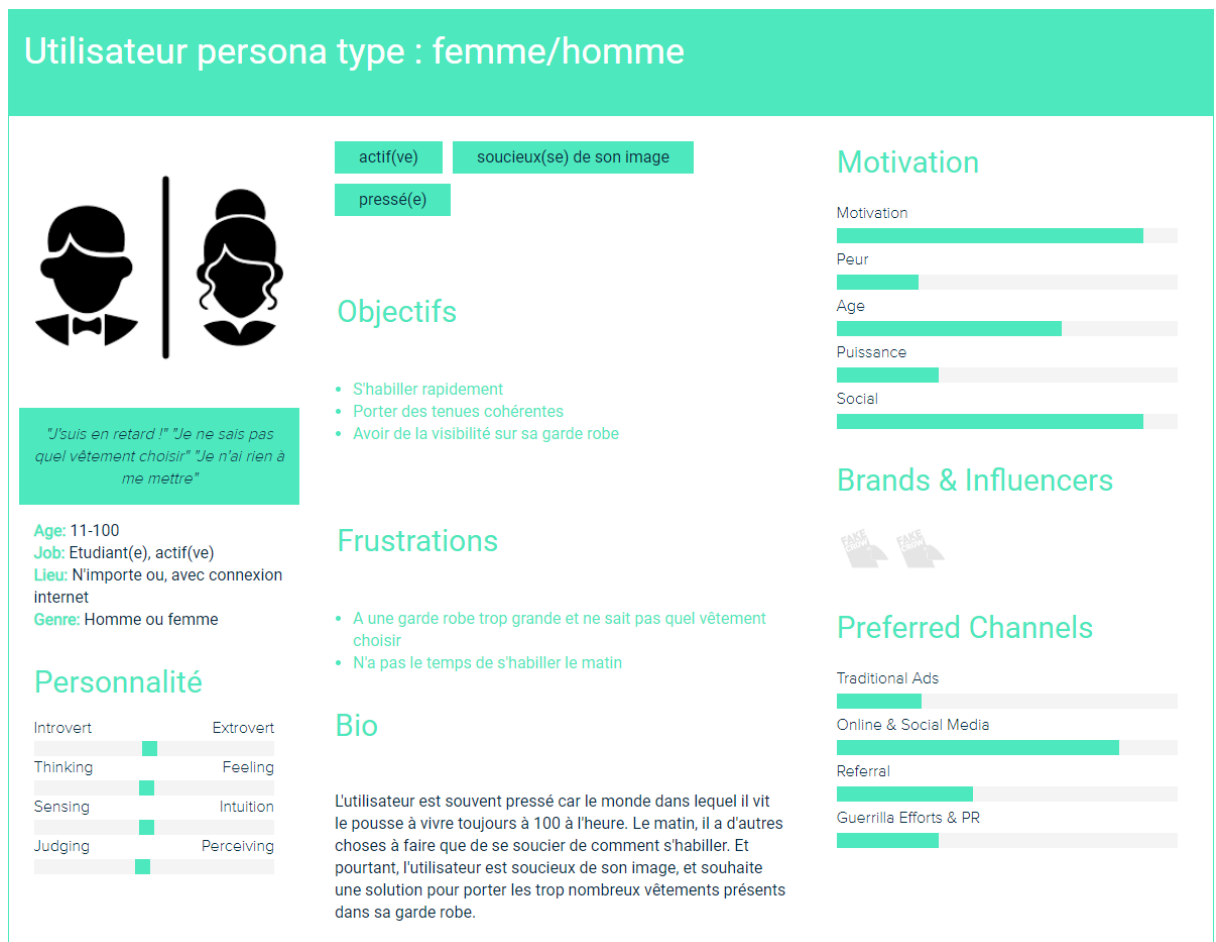
1. Les objectifs de l'application

Il s'agit de proposer une application permettant à un utilisateur d'avoir de la visibilité sur tous les vêtements qu'il aura enregistré, de les modifier, les supprimer et de générer des tenues adaptées à ses goûts.

Dans sa seconde version, l'application permettra de générer des tenues adaptées aux critères définis par l'utilisateur tels que les couleurs, les caractéristiques, les occasions etc.

2. La cible

La cible est grand public, des particuliers hommes et femmes qui souhaitent déléguer le choix de leur tenue.



3. Les objectifs quantitatifs

Dans les premières versions de l'application, le public visé se compose de 5 betas testeurs.

Dans la version finale comportant toutes les fonctionnalités, le public sera plus large car l'application sera accessible sur internet. Le nombre d'utilisateurs visé est environs 1000 personnes par jour.

Le site va contenir 14 pages : la page d'accueil, la page de création du compte, la page de connexion, la page de création d'un vêtement, la page de création d'une tenue, la page de visualisation de tous les vêtements, la modale de visualisation d'un vêtement en particulier, la page de visualisation de toutes les tenue, la modale de visualisation d'une tenue en particulier, la page de modification d'un vêtement, la modale de suppression d'un vêtement, la page de de modification d'une tenue, la modale de suppression d'une tenue et la page de météo.

4. Périmètre du projet

L'utilisateur doit pouvoir créer un compte, s'y connecter, ajouter des vêtements à son dressing virtuel, les visualiser, les modifier et les supprimer. Il doit également pouvoir voir la météo du jour.

Dans la version 2 du projet, l'utilisateur doit également pouvoir générer aléatoirement des tenues selon certains critères, et sauvegarder ces tenues, en créer de nouvelles, les visualiser, les modifier, et les supprimer.

Dans la version 3 du projet, la tenue sera composée directement en fonction de la météo, du machine learning sera ajouté pour apprendre au programme les goûts de l'utilisateur en fonction des tenues précédemment créées manuellement, et un partenariat avec des sites qui vendent des vêtements pourra être mis en place (espaces publicitaires dédiés).

B. Graphisme et ergonomie

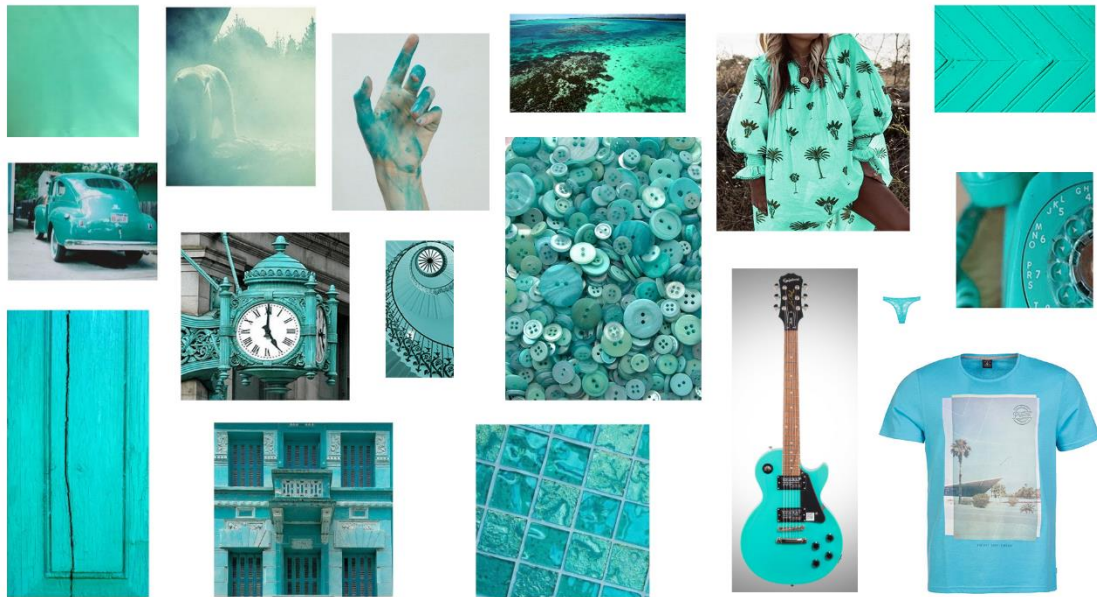
1. La charte graphique

Pour une question de lisibilité, le fond principal est blanc. Etant donné que le public ciblé est large et pour tous les genres, nous éviterons les couleurs discriminantes (bleu ciel, rose).

- La couleur principale choisie est le RGB (77, 232, 190) ou #4DE8BE. Cette couleur doit être appliquée à la barre de navigation, et à la bordure extérieure des boutons de validation et d'enregistrement.
- La police des menus est en noir (#000) dans la barre de navigation.
- La police est en noir (#000) lorsque le fond est blanc.
- La police des titres est la police Cutive Mono (Google Font, libre de droits).
- La police des textes est la police Roboto (Google Font, libre de droits).
- La taille par défaut du texte est de 20px.
- Les boutons ont tous les bords arrondis
- Le logo est constitué des caractères : MonDressing écrits en blanc (FFF) sur fond bleu thème principal (#4DE8BE) et écriture Srisakdi (Google Font, libre de droits). Il n'apparaît que dans la barre de navigation.
- Toutes les pages sont responsives.

2. Wireframe et Maquettage

I. Moodboard :



II. Maquettes :

- Page d'enregistrement

MonDressing ...

Se connecter

S'enregistrer

CREER UN COMPTE

Pseudo

Adresse email

Mot de passe

S'ENREGISTRER

- Page de connexion

MonDressing ...

Se connecter

S'enregistrer

CONNEXION

Adresse email

Mot de passe

SE CONNECTER

- Page d'accueil

MonDressing ... Dressing Creation Météo Logout

Bienvenue **pseudo**

Météo

Sélectionnez l'occasion

Caractéristiques ☐ Caract1 ☐ Caract2 ☐ Caract3
☐ Caract4 ☐ Caract5 ☐ Caract6

MA TENUE



+

Ajouter un vêtement

- Page de création d'un vêtement

MonDressing ... Dressing Creation Météo Logout

Ajouter un vêtement

Nom :

Nom du vêtement

Marque

---- Marque ----

-> Marque inexistante dans la liste

Caractéristiques :

☐ Caract1 ☐ Caract2 ☐ Caract3 ☐ Caract4
☐ Caract5 ☐ Caract6 ☐ Caract7
-> Caractéristique inexistante dans la liste

Description :

Décris ton vêtement :)

Catégorie :

---- Catégorie ----

-> Catégorie inexistante dans la liste

Couleurs :

☐ Coul1 : ☐ Coul2 : ☐ Coul3 : ☐ Coul4 :
☐ Coul5 : ☐ Coul6 : ☐ Coul7 : ☐ Coul8 :
☐ Coul9 : ☐ Coul10 : ☐ Coul11 :
-> Couleur inexistante dans la liste

Occasions :

☐ Occasion 1 ☐ Occasion 2 ☐ Occasion 3
☐ Occasion 4 ☐ Occasion 5 ☐ Occasion 6
-> Occasion inexistante dans la liste


Note :

---- Note ----

Image :

Choisir un fichier Aucun fichier choisi

Télécharger l'image



ENREGISTRER

- Page de visualisation des vêtements

MonDressing

...

Dressing

Creation

Météo

Logout

Filter

Nom du vêtement

Nom du vêtement

Nom du vêtement

Nom du vêtement

Nom du vêtement

Nom du vêtement

Nom du vêtement

Nom du vêtement

Nom du vêtement

Nom du vêtement

Nom du vêtement

Nom du vêtement


Nom du vêtement

Nom du vêtement

- Modale de visualisation d'un vêtement spécifique

Mon super pull gris ...

X



Couleur(s) :
Gris, Blanc, Noir

Marque :
Roxy

Caractéristique(s) :
Chaud, Ample

Occasion(s) :
Décontracté, Dimanche

Catégorie :
Pull

Description
Pull à capuche chaud gris chiné blanc noir

Note :
4

Modifier

Supprimer

Fermer

- Modale de suppression d'un vêtement

...

X

Êtes-vous sûr(e) de vouloir supprimer ce vêtement ?

...

Supprimer

Annuler

- Page de modification d'un vêtement

MonDressing ... Dressing ▼ Creation ▼ Météo

Logout

Modifier un vêtement

Nom :

Marque

-> Marque inexistante dans la liste

Caractéristiques :

☒ Ample : ☐ Caract2 : ☐ Caract3 : ☐ Caract4 :
☐ Caract5 : ☒ Chaud : ☐ Caract7 :
-> Caractéristique inexistante dans la liste

Description :

Catégorie :

-> Catégorie inexistante dans la liste

Couleurs :

☒ Blanc : ☒ Bleu : ☒ Gris : ☐ Noir :
☐ Rouge : ☐ Coul6 : ☐ Coul7 : ☐ Coul8 :
☐ Coul9 : ☐ Coul10 : ☐ Coul11 :
-> Couleur inexistante dans la liste

Occasions :

☐ Occasion 1 : ☒ Décontractée : ☐ Occasion 3 :
☒ Dimanche : ☐ Occasion 5 : ☐ Occasion 6 :
-> Occasion inexistante dans la liste

Note :

Image :

Choisir un fichier

Aucun fichier choisi

Télécharger l'image

ENREGISTRER

ANNULER

- Page de création d'une tenue

MonDressing ... Dressing ▼ Creation ▼ Météo

Logout

Ajouter une tenue

Libellé :

- Tous les vêtements - ▼

- Tous les vêtements - ▼

Nom du vêtement

Nom du vêtement

Ajouter

- Page de visualisation des tenues

Toutes mes tenues

Libellé tenue

Nom du vêtement

Nom du vêtement

Libellé tenue

Nom du vêtement

Nom du vêtement

Libellé tenue

Nom du vêtement

Nom du vêtement

Libellé tenue

Nom du vêtement

Nom du vêtement

Libellé tenue

Nom du vêtement

Nom du vêtement

Libellé tenue


Nom du vêtement

Nom du vêtement

- Modale de visualisation d'une tenue spécifique

Ma super tenue ...
X

Mon super pull gris



Couleur(s) :
Gris, Blanc, Noir

Marque :
Roxy

Caractéristique(s) :
Chaud, Ample

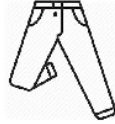
Occasion(s) :
Décontracté, Dimanche

Catégorie :
Pull

Description :
Pull à capuche chaud gris chiné blanc noir

Note :
4

Mon super pantalon vert



Couleur(s) :
Vert, gris

Marque :
Freeman T Porter

Caractéristique(s) :
Moulant, léger

Occasion(s) :
Décontracté, travail

Catégorie :
Pantalon

Description :
Pantalon vert slim qui fait des super fesses

Note :
5

Modifier
Supprimer
Fermer

- Modale de suppression d'une tenue

...
X

Êtes-vous sûr(e) de vouloir supprimer cette tenue ?

...

Supprimer

Annuler

- Page de modification d'une tenue

MonDressing

Dressing

Creation

Météo

Logout

Modifier une tenue

Libellé :

Ma super tenue

Mon super pull gris

Mon super pantalon vert

Mon super pull gris

Mon super pantalon vert

Modifier

- Page de météo

MonDressing

Dressing

Creation

Météo

Logout

MODULE METEO EXISTANT

- Détail barre de navigation

MonDressing

Dressing

Tous mes vêtements

Toutes mes tenues

Creation

Ajouter un vêtement

Ajouter une tenue

Météo

Logout

C. Spécificités et livrables

1. Le contenu de votre site

Il faut créer 10 pages et 4 modales : la page d'accueil, la page de création du compte, la page de connexion, la page de création d'un vêtement, la page de création d'une tenue, la page de visualisation de tous les vêtements, la modale de visualisation d'un vêtement, la page de visualisation de toutes les tenue, la modale de visualisation d'une tenue, la page de modification d'un vêtement, la modale de suppression d'un vêtement, la page de de modification d'une tenue, la modale de suppression d'une tenue et la page de météo. Concernant la page de météo, un module existant sera importé.

Il faut également créer la logique qui permet d'enregistrer puis de récupérer les informations entrées par l'utilisateur depuis la base de données.

Les données dynamiques concernent :

- Les noms et ID de vêtements/tenues
- Les caractéristiques
- Les catégories
- Les marques
- Les couleurs
- Les occasions
- Les notes
- Les descriptions
- Les images.

Les contenus proposés sont essentiellement du texte (caractéristiques des vêtements/tenues) et des images (image par défaut ou image enregistrée par l'utilisateur).

2. Contraintes techniques

L'hébergement du site sera en local dans un premier temps.

Le site doit être responsive, car il doit pouvoir être utilisé sur des terminaux différents (téléphone, tablette, ordinateur...).

Les technologies à utiliser sont le framework Angular 6 coté front, le serveur NodeJs/Express, la base de données MySQL.

3. Les livrables

Les prestations attendues sont les développements, les tests, le déploiement et la maintenance de l'application.

Les livrables attendus sont l'application Angular (front) et le serveur NodeJs/Express (back).

L'application Angular doit permettre à un utilisateur de créer, modifier, supprimer et lire des vêtements.

La partie NodeJs/Express doit recevoir et envoyer à Angular les données de la base de données.

4. Le Planning

Tâche	Durée en jours
Cahier des charges, Mockup, Persona	1,5
Dictionnaire des données	0,5
User Stories détaillées	2
Base de données	2
Front-end - Angular (13 components)	13
Back-end - NodeJs	8
Tests Unitaires et refacto	4
Veille technologique	1
Dossier professionnel	2
Dossier projet	2
Total	36

D. Glossaire

Termes	Définitions
Caractéristique	Caractéristiques d'un vêtement : moulant, ample, léger, chaud ... - un vêtement peut avoir plusieurs caractéristiques. L'utilisateur peut ajouter des caractéristiques.
Catégorie	Catégorie à laquelle appartient un vêtement : pantalon, jupe, veste, tshirt, blouse... - un vêtement appartient à une seule catégorie. L'utilisateur peut ajouter des catégories.
Couleur	Couleur d'un vêtement - un vêtement peut avoir plusieurs couleurs. L'utilisateur peut ajouter des couleurs.
Création	Contient les formulaires permettant de créer un vêtement et de créer une tenue.
Dressing	Liste tous les vêtements et toutes les tenues.
Marque	Marque d'un vêtement - un vêtement a une seule marque. L'utilisateur peut ajouter des marques.
Météo	Permet de saisir un code postal, un pays, et ainsi d'obtenir la météo liée au lieu renseigné.
Note	Note d'un vêtement : l'utilisateur peut noter le vêtement de 1 à 5 en fonction de ses préférences. 1 est la moins bonne note, 5 est la meilleure note. L'utilisateur ne peut pas ajouter de note.
Occasion	Occasions lors desquelles le vêtement peut être porté : Soirée, Décontractée, Travail, Sport ... - un vêtement peut avoir plusieurs occasions. L'utilisateur peut ajouter des occasions.
Tenue	Une tenue est composée de deux vêtements. Elle possède un libellé.
Utilisateur	User en base de données - personne qui utilise l'application (et donc qui s'est créé un compte).
Vêtement	L'utilisateur peut enregistrer des vêtements en renseignant leurs noms, images, descriptions, caractéristiques, catégories, couleurs, marques, notes, occasions. Il pourra ensuite visualiser la liste de ses vêtements, le détail d'un vêtement, le modifier et le supprimer.