20/10/2018

LogyTeam

CPNV

Logy

Gestionnaire de journal de bord

# Introduction

## Cadre, Description et motivation

Logy est une application mobile développée en C# permettant notamment d’administrer son journal de bord, l’application rappellera à l’utilisateur de remplir son journal de bord. Les faits qui nous ont motivés sont principalement notre départ en stage où nous devrons alors fournir en fin de chaque semaine un journal de bord des activités effectuées lors de la semaine, nous savons également que certaine fois on oublie de remplir le journal de bord.

## Organisation

Organisation générale du projet :

Chef de projet :

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Nom | Prénom | Email |
| Ithurbide | Julien | [Julien.Ithurbide@cpnv.ch](mailto:Julien.Ithurbide@cpnv.ch) |

Développeur :

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Nom | Prénom | Email |
| Aellen | Quentin | [Quentin.aellen@cpnv.ch](mailto:Quentin.aellen@cpnv.ch) |
| Niclass | Dorian | [Dorian.Niclass@cpnv.ch](mailto:Dorian.Niclass@cpnv.ch) |
| Crisante | Jason | [Jason.Crisante@cpnv.ch](mailto:Jason.Crisante@cpnv.ch) |

## Objectif

L’application doit être :

* Multiplateforme
* Intuitive
* Résistive
* Fonctionnelle
* Esthétique
* Rendu dans les temps
* Avoir une version stable

## Planification

L’organisation du projet sera principalement basée sur une méthode agile à l’aide de l’outil intégré de Github.

# Analyse

## Cahier des charges

### MCD

### Wireframe

### Cas d’utilisation et scénarios

Visiteur :

|  |  |
| --- | --- |
| Action | Résultat attendu |
| Le visiteur lance l’application | L’application s’ouvre et propose à l’utilisateur de s’identifier ou de crée un compte. |
| Le visiteur ferme l’application | L’application se ferme. |
| Connexion | |
| Le visiteur appuie sur le bouton « Se connecter ». | L’application affiche un formulaire de connexion. |
| Le visiteur entre des identifiants incorrect et appuie se le bouton « Se connecter » | L’application essaye les identifiants et signal à l’utilisateur que ses identifiants sont faux |
| Le visiteur entre des identifiants correct et appuie se le bouton « Se connecter » | L’application essaye les identifiants et signal à l’utilisateur que ses identifiants sont juste. Il affiche ensuite le menu principal de l’application. |
| Le visiteur entre des identifiants correct, coche la case « Se souvenir de moi » et appuie se le bouton « Se connecter » | L’application essaye les identifiants et signal à l’utilisateur que ses identifiants sont juste. Il affiche ensuite le menu principal de l’application et enregistre qu’elle doit se souvenir de l’utilisateur. |

Membre :

|  |  |
| --- | --- |
| Action | Résultat attendu |
| Connexion | |
| Une fois connecté le visiteur devient un membre | La page principale de l’application s’affiche |
| Projet | |
| L’utilisateur appuie sur le bouton « Nouveau projet » | L’application ouvre un formulaire demandant les informations du projet |
| L’utilisateur ne remplit pas les champs | L’application affiche une erreur et demande que les champs nom et date de début soie remplit |
| L’utilisateur remplit que le nom | L’application affiche une erreur et demande que le champ date de début soie remplit |
| L’utilisateur remplit le champ nom et date de début | L’application crée le nouveau projet et fait revenir l’utilisateur sur la page principale de l’application |
| L’utilisateur remplit tous les champs |
| Journal de bord | |
| L’utilisateur clique sur l’un des projets qu’il a crée | L’application ouvre le journal de bord |

## Stratégie de test

# Implémentation

## Dossier de conception