**Cahier des Charges**

**Projet de programmation système :**

**Forum de jeux vidéos**

**World of warcraft**

**1**

**Tables des matières:**

**Pages**

**INTRODUCTION ………………………………………….. 3**

**1 - Description générale ………………………………… 4**

* **Présentation des objets …………………………. 4**
* **Présentation des acteurs ……………………….. 4**
* **Solution retenue ………………………………….. 4** 
  + **Serveur ……………………………………… 5**
  + **Client ………………………………………… 5**

**2 - Contraintes générales …………………………….. 5**

* + **Contraintes de délais …………………… 5**
  + **Contraintes de qualité …………………… 5**

**3 - Expression des besoins…………………………… 6**

* **Besoins fonctionnels …………………………… 6**

**2**

**INTRODUCTION**

Dans le cadre de la formation “Développeur Web et Web Mobile”, nous avons l’occasion de réaliser un projet informatique qui reprend les différents compétences apprissent.

Ce cycle comprend le cahier des charges ci-dessous, les spécifications générales du forum, le codage, puis la phase finale du projet.

**3**

**1 - Description générale**

* **Présentation des objectifs**

L’objectif principal du projet est de fournir à des utilisateurs un moyen de communiquer entre eux à travers un forum de jeux vidéos en réseau.

Le projet final doit permettre aux utilisateurs d’avoir accès à leurs messages ou nouveaux messages, d’en poster et de rechercher des informations sur le forum.

Ce projet se décompose en deux programmes.

- un premier programme appelé « serveur ».

- le second appelé « client ». (Navigateur).

* **Présentation des utilisateurs**

Nous avons identifié plusieurs acteurs au cours de notre étude :

**Administrateur (Guild Master) :**

Il s’occupera de la mise en place du serveur, ainsi que de corriger les problèmes signalé par les visiteurs ou membre du forum. Il partagera une partie de ces fonctions avec des modérateurs, qui l’aideront au bon fonctionnement du serveur.

**Modérateur (Officier):**

Il s’occupera de la partie gestion des différentes catégories du forum qui sont mis à dispositions des visiteurs. Il permettra une meilleur autonomie du forum, sur les différents problèmes éventuel qui peuvent apparaître.

**Utilisateur (Membre):**

Il peut en utiliser les fonctionnalités de bases comme poster, lire, ou rechercher dans les archives.

**Visiteur :**

Il peut utiliser les fonctionnalités de bases du forum, sans avoir accès à la totalité. Un enregistrement sera obligatoire pour accéder à la totalité du client.

**4**

* **Solution retenue :**

**Serveur :**

Le serveur est totalement autonome, c’est-à-dire qu’une fois lancé et paramétré, l’administrateur n’a plus besoin de paramétrer quoi que ce soit. Il permet le contrôle du stockage de tous les articles et de la gestion de ces derniers.

**Clients :**

Le clients est le programme à exécuter par les utilisateurs pour accéder au forum.

Il leur donne la possibilité de créer et de consulter des messages présents sur le forum.

Tout comme le serveur, le client doit avoir accès au réseau afin de communiquer avec le serveur.

Le client dispose d’une interface graphique simple permettant son utilisation.

Il peut soumettre un nouveau sujet au forum.

**2 - Contraintes générales**

* **Contraintes générales :**

Ce projet doit être mené à bien pour début Avril. Pour une présentation du projet.

* **Contraintes de qualité :**

L’ergonomie: le forum doit pouvoir être utilisés avec le maximum de confort, de sécurité et d'efficacité par le plus grand nombre d’utilisateurs.

Dans la description générale, nous avons clairement identifié les objectifs du forum.

A présents nous allons nous appuyer sur les objectifs afin d’exprimer les besoins et de clarifier les fonctionnalités du forum

**5**

**3 - Expression des besoins**

Dans cette partie, nous allons présenter les fonctionnalités attendues pour le projet. En prenant en compte les besoins des utilisateurs, nous allons étudier les besoins fonctionnels et on fonctionnels.

Nous prendrons en considération les paramètres à ces besoins afin d’améliorer la qualité du projet.

* **Besoins fonctionnels :**

Maintenant nous allons analyser les opérations dont bénéficie l'utilisateur de base. Ces opérations, se faisant sur des articles, il nous faut préciser ce qu’est un article.

Un article est un texte répertorié dans une catégorie. La première partie d’un article est constituée de son en-tête ou se situe le renseignement (nom de l’article, date d’édition).