



**PROJET spécialisé 2022**

# **Analyse fonctionnelle**

**Loris Hourriere**

# FONCTIONNALITÉ

Ici vous décrivez une fonctionnalité critique à ajouter au logiciel

**INTERFACE UTILISATEUR**

## Création chambre

Pour la fonctionnalité de créer une chambre. Tout d'abord quand l'utilisateur sera dans le menu il pourra appuyer sur le bouton "Créer". Après avoir appuyer sur ce bouton il aura, sur la vue suivante, une zone de dessin avant de dessiner les murs de sa chambre et pour chaque mur, il donnera la longueur et la hauteur du mur, en tout temps il a accès à un tableau récapitulatif (cela pour toute les vues). Sur la vue suivant, il peut ajouter des fenêtres et des portes à sa chambre, une fois ajouter ils sont directement ajouter au dessin de la chambre. Sur la vue suivant, il peut ajouter des meubles de différents types, une fois ajouter ils sont directement ajouter au dessin de la chambre. Enfin sur la dernière vue, l'utilisateur peut voir le résultat de sa chambre après l'optimisation du rangement et avec l'affichage de tous les éléments composants sa chambre. Pour finir, depuis cette vue, il peut partager sa chambre, en créer une nouvelle et enfin retourner au menu.

# FENÊTRES

Ici vous insérez les dessins des fenêtres de votre logiciel.

**INTERFACE UTILISATEUR**

# Menu

Sur cette fenêtre, il y a une présentation du site web afin d'accueillir l'utilisateur, un bouton pour créer une chambre et afin la liste des anciens projets.

LOGO

## Presentation

Lorem ipsum dolor sit amet consectetur adipisicing elit. Provident qui laboriosam rerum et recusandae architecto alias ea praesentium, tempore voluptas ipsum cupiditate iure optio doloremque asperiores iste animi facilis. Esse?

## Creer un projet



## Vos projets

Chambre Loris

Chambre Nolan

Chambre Mathilde

Chambre Ben

Contact

# Dessin chambre

Sur cette fenêtre, il y a une fenêtre de dessin afin de permettre a l'utilisateur de pouvoir dessiner sa chambre, ainsi qu'un tableau qui récapitule les saisie de l'utilisateur.

LOGO

Dessiner votre chambre

RETOUR<--

SUIVANT -->

Num	Taille	Hauteur Min
-----	--------	-------------

Contact

# Ajout porte/fenêtre

Sur cette fenêtre, il y a le dessin de la chambre, ainsi que de 2 formulaires afin de permettre à l'utilisateur d'ajouter des fenêtre et porte à sa chambre.

LOGO

Dessiner votre chambre

RETOUR

<--

SUIVANT --

>

Ajouter porte

Numero du mur :

Largeur de la porte :

Distance debut mur :

Ajouter +

Ajouter fenetre

Numero du mur :

Largeur de la fenetre :

Distance debut mur :

Ajouter +

Contact

# Ajout meubles

Sur cette fenêtre, il y a le dessin de la chambre, ainsi que de 4 formulaires afin de permettre à l'utilisateur d'ajouter un lit, une table de nuit, un bureau et d'autres meuble à sa chambre.

LOGO

Meuble de votre chambre

Lit

Largeur :

Longueur :

Hauteur :

Ajouter +

Table de nuit

Largeur :

Longueur :

Hauteur :

Ajouter +

Bureau

Largeur :

Longueur :

Hauteur :

Ajouter +

Autres

Largeur :

Longueur :

Hauteur :

Ajouter +

RETOUR<--

SUIVANT -->

Num	Type	Taille (L*I*h)
-----	------	----------------

Contact

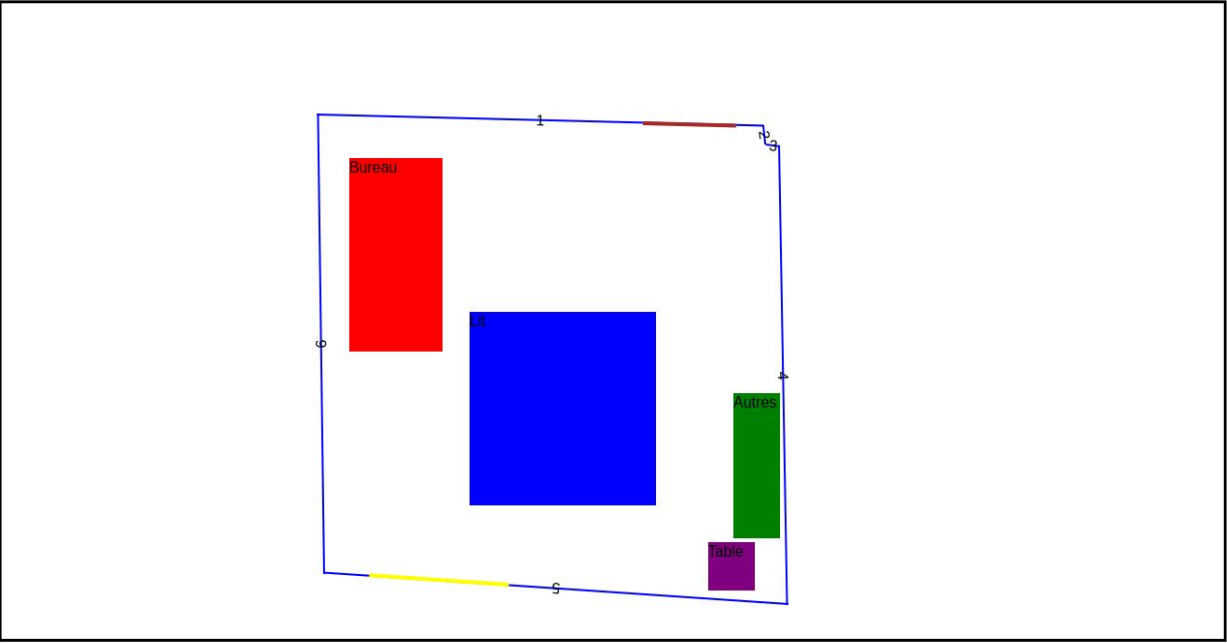


# Resultat chambre

Sur cette fenêtre, on peut voir le résultat après l'optimisation, et l'ensemble des meubles. Avec la possibilite de creer une chambre, partager et enfin retourner au menu.

LOGO

Voici votre chambre



The diagram shows a room layout with four furniture items: a red rectangle labeled 'Bureau' (desk), a large blue square labeled 'Lit' (bed), a green rectangle labeled 'Armoire' (wardrobe), and a small purple rectangle labeled 'Table' (table). The room is bounded by a blue line with several points labeled with numbers: 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 27, 28, 29, 30, 31, 32, 33, 34, 35, 36, 37, 38, 39, 40, 41, 42, 43, 44, 45, 46, 47, 48, 49, 50, 51, 52, 53, 54, 55, 56, 57, 58, 59, 60, 61, 62, 63, 64, 65, 66, 67, 68, 69, 70, 71, 72, 73, 74, 75, 76, 77, 78, 79, 80, 81, 82, 83, 84, 85, 86, 87, 88, 89, 90, 91, 92, 93, 94, 95, 96, 97, 98, 99, 100. The furniture is placed within this room. The 'Bureau' is in the top left, the 'Lit' is in the center, the 'Armoire' is in the bottom right, and the 'Table' is in the bottom left.

+

->

H

Contact

# SCÉNARIO

Ici vous expliquez le scénario d'utilisation de votre fonctionnalité

**STORYBOARD ou USE CASE**

# Il faut remplir seulement 1 des deux templates

L'idée est de montrer  
CLAIREMENT le scénario  
d'utilisation du logiciel  
d'une manière ou d'une autre.

Soit on remplit

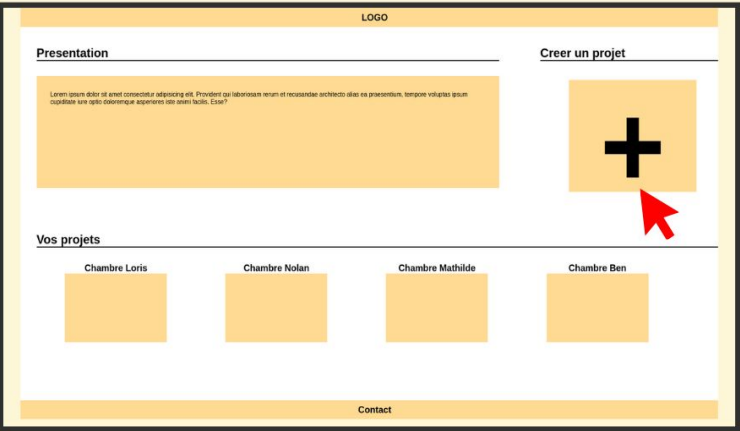
- FICHE de CAS  
d'utilisation

Soit on remplit

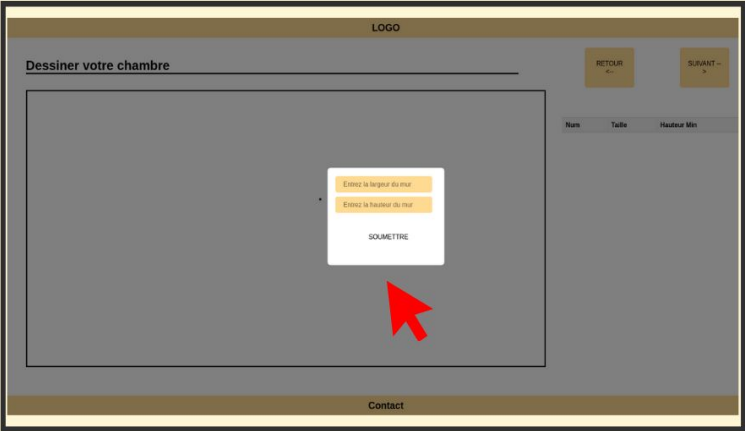
- STORYBOARD

—

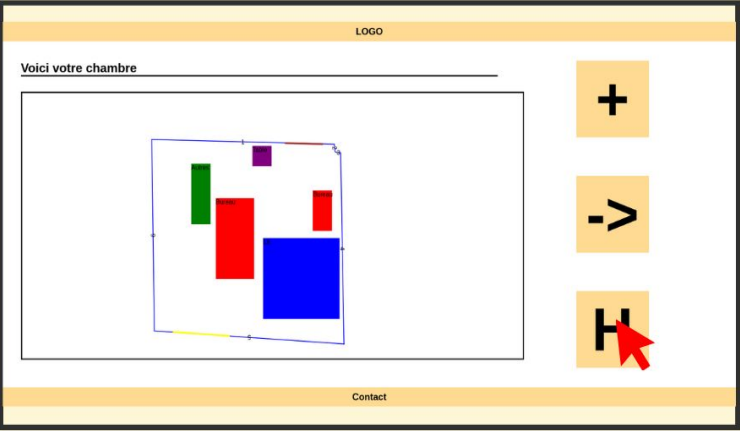
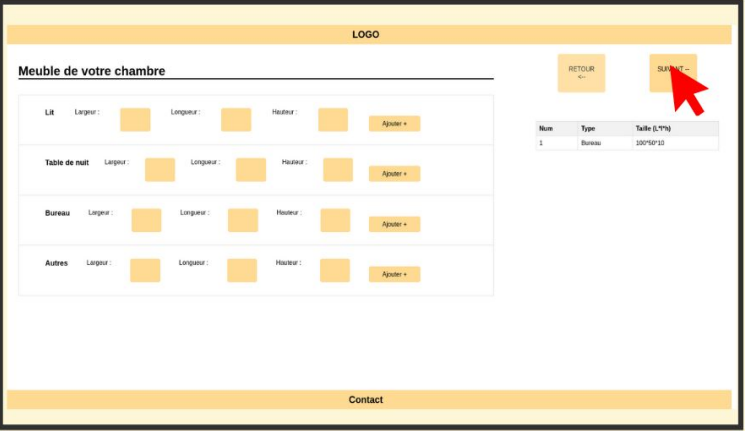
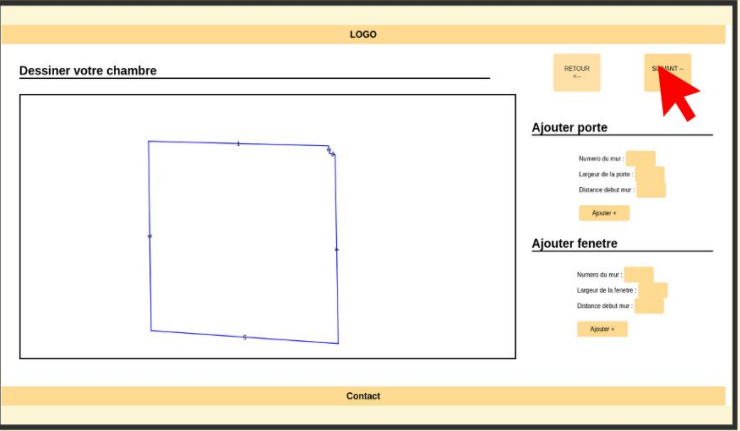
# STORYBOARD : Creation chambre



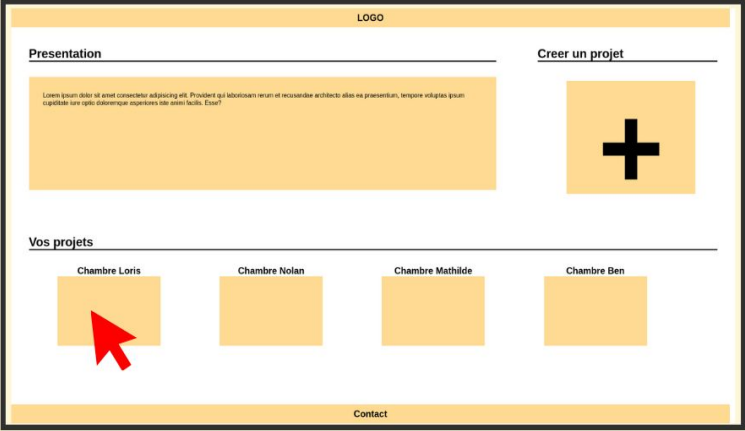
Menu, clique pour creer une chambre



Ajout des murs de la chambre



Résultat de la chambre après optimisation



Menu, accès a la chambre créer