

Cahier des charges

Asimov



Sommaire

1 - Asimov et son histoire	3
2 - Contexte du projet/Ce qui est demandé	3
3 - Avancements du projet.....	3
3.1 - Cas d'utilisation/UML.....	4
3.2 - Connexion	5
3.3 Interface principale	6

1 - Asimov et son histoire

L'institution Asimov est une école contenant des classes allant de la sixième à la terminale.

Créé par la Fondation Asimov, son objectif est de dispenser des cours utilisant la pédagogie dîtes innovante. Bien que français le nom du ce collège fait référence à Isaac Asimov, célèbre dans le domaine des sciences à travers ses écrits portant sur la science-fiction. La Fondation Asimov est une fondation d'intérêt publics reconnue dédiée à la promotion de projets écologiques.

L'objectif principal de la fondation est de promouvoir une bonne entente de l'humanité afin d'atteindre avec succès des défis pour notre planète, ces derniers intervenants sur le plan scientifique, technique, civile, pédagogique, politique et social.

L'association compte actuellement plus de 120000 membres actifs et son bureau postal est Situé à Villers-sur-Mer (Normandie).

2 - Contexte du projet/Ce qui est demandé

Le but de ce projet est de crée un logiciel, semblable à Pronote, mais le concept serait d'utiliser des % au lieu de notes/20.

-Les notes s'afficheront dans deux formes différentes, dans un tableau et sous forme de graphique, elles ne seront pas modifiables.

-Selon le cas un professeur pourra saisir des notes dans toutes les matières ou seulement celle qui le concerne.

-Le proviseur a tous les droits, il peut modifier les notes, créer des matières ainsi que des profils professeurs.

-Un professeur peut créer les élèves et la classe.

-Pour ce qui est des notes, le principe de coefficient n'existera pas et les notes pourront être à virgule, mais seront prises en compte comme des nombres décimal pointé.

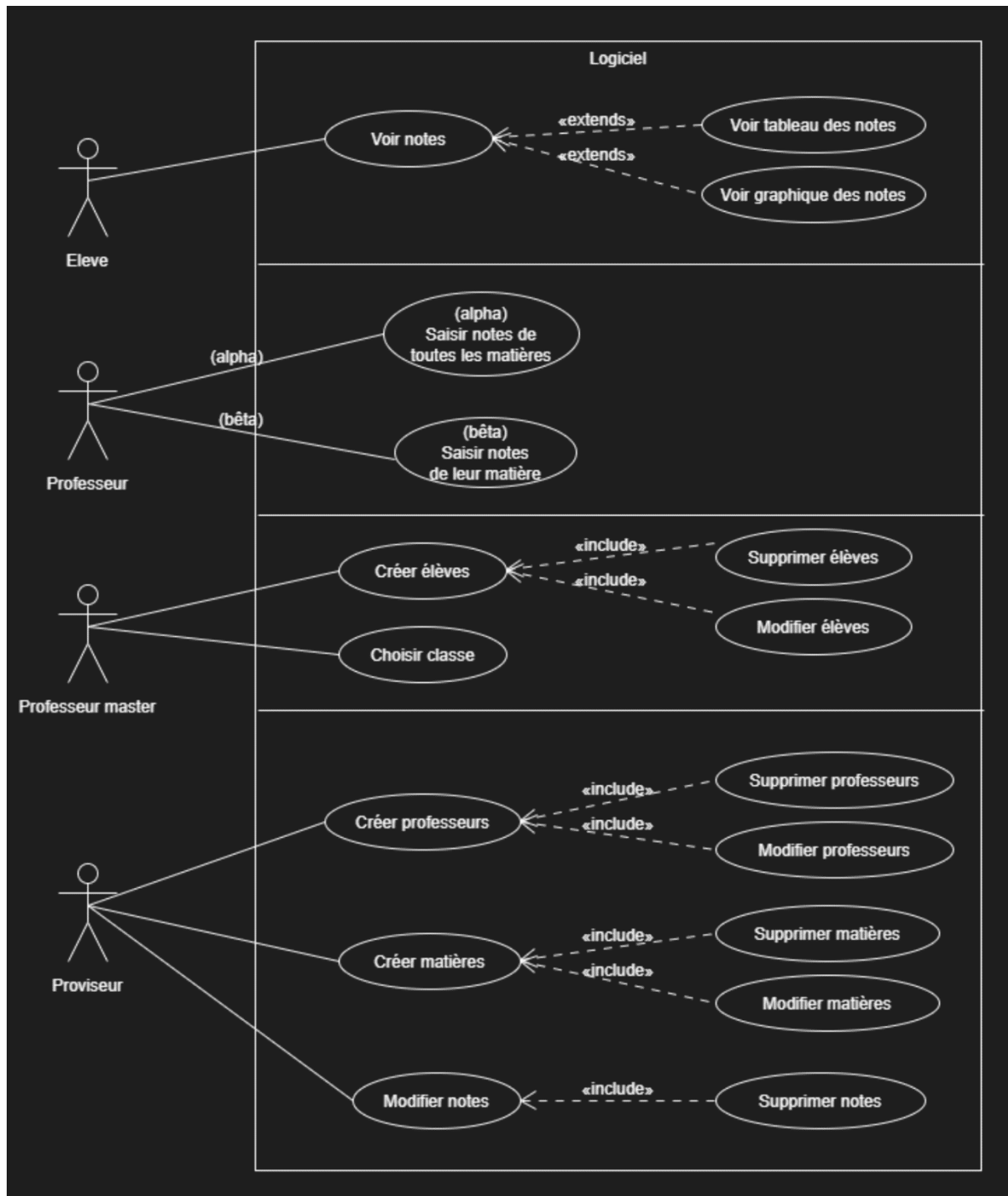
3 - Avancements du projet

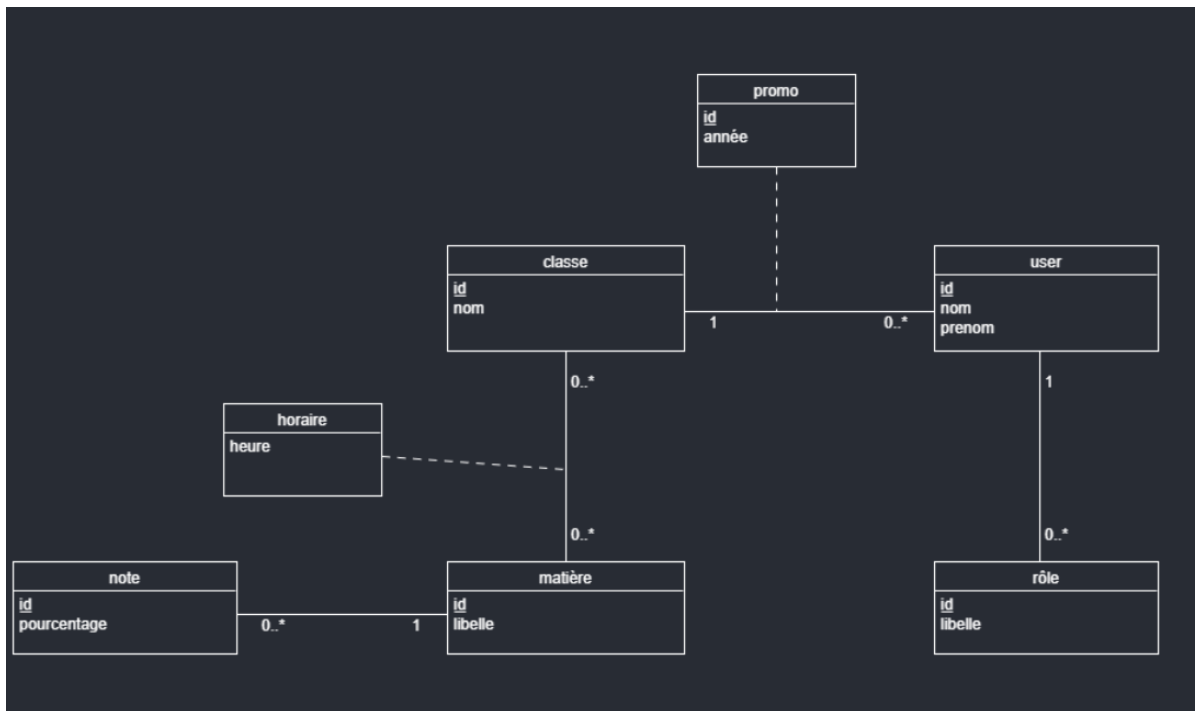
Pour répondre à votre demande, nous allons créer une application permettant à la fois un accès web et logiciel, elle permettra donc : une connexion, l'ajout et modification des notes. Les profils ne pourront accéder qu'aux onglets qui leurs sont concernés, un élève n'aura pas les mêmes accès qu'un professeur. Pour suivre l'avancement du projet, vous pouvez le suivre grâce à GitHub :

<https://github.com/LucasHumbert/Asimov>

3.1 - Cas d'utilisation/UML

Pour vous donner une idée de ce que chaque personne/rôle va pouvoir faire au sein du site, voici un diagramme de cas d'utilisation, ainsi qu'un diagramme UML représentant les actions possibles au sein de l'application





3.2 - Connexion

Pour ce qui est des maquettes, nous avons gardé le du logo du lycée Isaac Asimov, étant le résultat du vote sur 24 projets soumis par des étudiants en design. Le logo retenu rappelle le visage de l'écrivain, tout en apportant un aspect robotique et un design très simple.

Voici la maquette permettant de se connecter :



3.3 Interface principale

Une fois connecté avec l'identifiant et le mot de passe, on arrive sur l'interface, le menu en haut permet de naviguer entre les onglets.



Voici un exemple de page élève avec son nom/prénom et classe, les 2 trimestres ainsi que les matières.

