

Document de spécification: Application de

Gestion de Budget

1. Introduction

1.1 Contexte

L'application de gestion de budget a pour objectif d'aider les utilisateurs à suivre leurs revenus et dépenses, à visualiser leur situation financière, et à atteindre leurs objectifs budgétaires.

1.2 Problématique

De nombreux particuliers éprouvent des difficultés à gérer leurs finances personnelles, ce qui peut entraîner des dépenses excessives, un manque de visibilité sur leur situation financière et des difficultés à atteindre leurs objectifs économiques. Il est essentiel de disposer d'un outil simple et accessible permettant de suivre ses finances de manière efficace, d'éviter le surendettement et de favoriser une meilleure gestion financière.

1.3 Objectifs

- Offrir une interface intuitive pour la gestion des finances personnelles.
- Permettre une visualisation claire des revenus et des dépenses.
- Aider à la prise de décisions financières éclairées.

2. Acteurs et Rôles

2.1 Utilisateur

- **Rôle** : Utilisateur final de l'application.
- **Responsabilités** :
 - S'inscrire et se connecter à l'application.
 - Ajouter, modifier et supprimer des revenus et des dépenses.
 - Visualiser les graphiques et les statistiques financières.
 - Recevoir des notifications et alertes sur les dépenses.

2.2 Administrateur

- **Rôle** : Gestionnaire de l'application.
- **Responsabilités** :
 - Gérer les comptes utilisateurs (ajout, suppression, modification).

- Surveiller les performances de l'application.
- Assurer la sécurité des données utilisateurs.
- Traiter les retours et les demandes d'assistance des utilisateurs.

2.3 Développeur

- **Rôle** : Responsable du développement de l'application.
- **Responsabilités** :
 - Concevoir et implémenter les fonctionnalités de l'application.
 - Assurer la maintenance et les mises à jour de l'application.
 - Effectuer des tests pour garantir la qualité du code.
 - Collaborer avec les designers pour l'interface utilisateur.

2.4 Designer UI/UX

- **Rôle** : Responsable de la conception de l'interface utilisateur.
- **Responsabilités** :
 - Créer des maquettes et prototypes de l'application.
 - S'assurer que l'application est intuitive et accessible.
 - Recueillir des retours utilisateurs pour améliorer l'interface.

3. Fonctionnalités Principales

3.1 Tableau de Bord

- **Résumé Financier** : Affichage du solde total, budget alloué et utilisé.
- **Graphiques** : Visualisation des revenus et dépenses par période et catégorie.

3.2 Gestion des Revenus

- **Ajouter un Revenu** : Formulaire pour entrer le montant, la source et la date.
- **Liste des Revenus** : Affichage des revenus avec options d'édition et de suppression.

3.3 Gestion des Dépenses

- **Ajouter une Dépense** : Formulaire pour entrer le montant, la catégorie, la description et la date.
- **Liste des Dépenses** : Affichage des dépenses avec options d'édition et de suppression.

3.4 Notifications et Alertes

- Alertes pour les dépenses dépassant un seuil défini.
- Notifications pour rappeler d'ajouter des revenus ou des dépenses.

3.5 Authentification

- Système d'inscription et de connexion (email, Google).

- Gestion de l'état de connexion de l'utilisateur.

3.6 Paramètres Utilisateur

- Options pour gérer le compte (changement de mot de passe, préférences de notification).
- Possibilité de personnaliser les catégories de dépenses.

4. Exigences

4.1 Exigences Fonctionnelles

- L'utilisateur doit pouvoir s'inscrire et se connecter à l'application.
- L'utilisateur doit pouvoir ajouter, éditer et supprimer des revenus et des dépenses.
- L'application doit afficher un tableau de bord avec un résumé financier et des graphiques.
- L'application doit envoyer des notifications pour les alertes de budget.
- L'utilisateur doit pouvoir personnaliser ses paramètres de compte.

4.2 Exigences Non Fonctionnelles

- **Performance** : L'application doit se charger en moins de 3 secondes.
- **Sécurité** : Les données utilisateur doivent être sécurisées par des protocoles d'authentification et de chiffrement.
- **Accessibilité** : L'application doit être accessible sur mobile et tablette, et respecter les normes d'accessibilité (WCAG).
- **Compatibilité** : L'application doit fonctionner sur les navigateurs modernes (Chrome, Firefox, Safari).
- **Scalabilité** : L'architecture doit permettre d'ajouter facilement des fonctionnalités à l'avenir.

5. Technologies Utilisées

5.1 Frontend

- **Framework** : React Native
- **Bibliothèques** : Chart.js pour les graphiques, Axios pour les requêtes API.

5.2 Backend

- **Base de Données** : Firebase Firestore pour le stockage des données.
- **Authentification** : Firebase Authentication pour la gestion des utilisateurs.

6. Conception de l'Interface Utilisateur

6.1 Maquettes

- Le tableau de bord doit être clair et intuitif.
- Les formulaires d'ajout de revenus et de dépenses doivent être simples et accessibles.

6.2 Accessibilité

- L'application doit être responsive et adaptée aux mobiles.
- Utilisation de couleurs et de polices lisibles.

7. Planification et Délais

7.1 Durée du Projet

- Durée totale : 2 mois et demi (10 semaines).
- Phases clés : Planification, développement, tests, déploiement.

7.2 Échéancier

- Semaine 1 : Planification et configuration.
- Semaines 2-3 : Développement des fonctionnalités de revenus et de dépenses.
- Semaines 4-5 : Analyse et visualisation, authentification.
- Semaines 6-8 : Améliorations, tests et déploiement.
- Semaines 9-10 : Finalisation et lancement.

Conclusion

L'application de gestion de budget vise à fournir aux utilisateurs un outil efficace pour suivre leurs finances. En intégrant des fonctionnalités claires et une interface intuitive, nous espérons faciliter la gestion financière quotidienne.

Cette version du cahier des charges inclut maintenant les acteurs impliqués dans le projet, détaillant leurs rôles et responsabilités, ce qui permet de mieux comprendre la dynamique de l'équipe et les interactions attendues.