
CAHIER DES CHARGES

Réalisation d'une application mobile

ENTREPRISE ESNA

1. Contexte du Projet:

Vous êtes en charges du développement d'une application mobile pour le compte d'une ESN. L'objectif est de créer une application permettant aux élèves de gérer leur calendrier de devoirs et de suivre leurs notes. Le projet comprend l'ensemble du cycle de développement, de l'analyse des besoins à la conception technique.

2. Équipe de Développement:

- Chef de Projet: Alane JAUNET
- Membres de l'équipe:
 - Johann DEGENNES
 - Abdelali NOUREDDINE
 - Enzo PAUL

Le chef de projet est l'interlocuteur unique avec le client.

3. Caractéristiques et Contraintes Techniques

3.1 Plateforme :

- Application mobile pour Android.

3.2 Langage de Programmation :

- Java.

3.3 Persistance des Données :

- Base de données locale SQLite.

4. Équipe de Développement

- Johann DEGENNES
- Alane JAUNET – Chef de projet
- Abdelali NOUREDDINE
- Enzo PAUL

Le chef de projet sera le seul interlocuteur avec le client.

5. Organisation du Développement

5.1 Méthode de Travail :

- Méthode “Scrum” avec des comptes-rendus réguliers et une mise à jour du planning d'avancement.

5.2 Plate-forme de Développement :

- IDE : Android Studio.
- Gestion de version : Gitea.

6. Livraison de l'Application

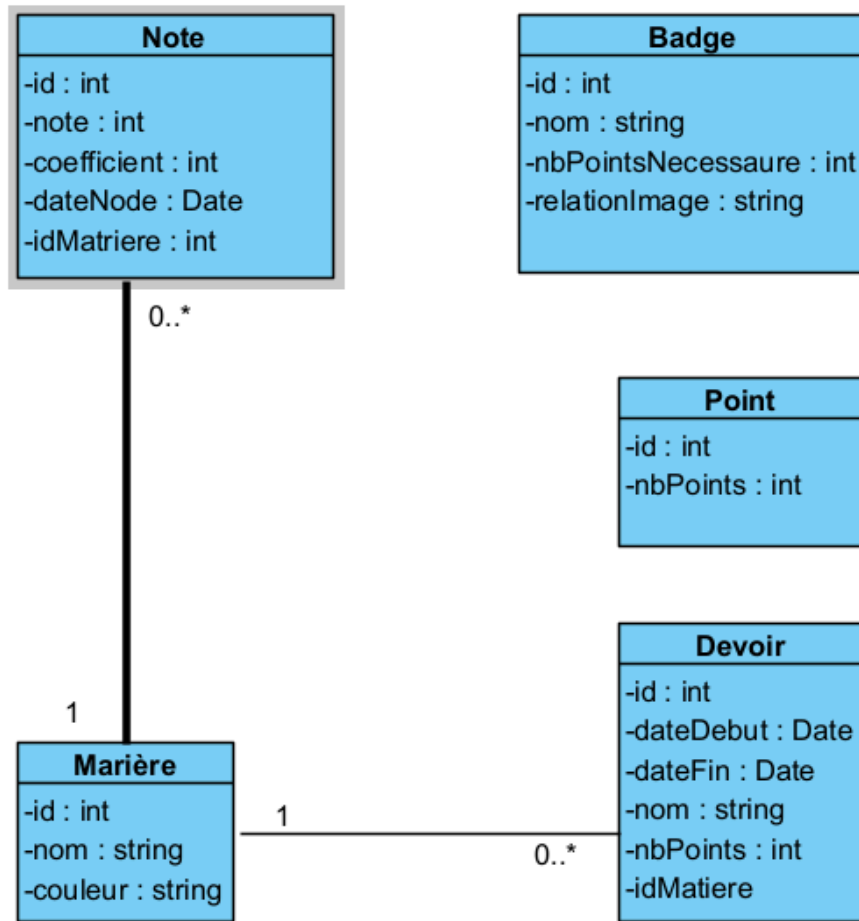
L'application doit être livrée le jeudi 2 mai 2024, comprenant :

- Applicatif fonctionnel avec tests unitaires et d'intégration.
- Base de données complètement implémentée.
- Documentation utilisateur.
- Cahier des charges détaillé (use case, diagrammes, planification Gantt).
- Documentation technique.

Fonction	Énoncé de la fonction
FP1	Accéder à l'application mobile depuis n'importe quel smartphone
FP2	Créer une interface graphique
FP3	Pouvoir créer des matières
FP4	Faire un CRUD pour les différentes entités
FP5	Lié les entités à une base de donnée SQLITE
FP6	Utilisé la méthode SCRUM
FC1	Pouvoir ajouter des devoirs en fonction des matières
FC2	Pouvoir ajouter des évaluations en fonction des matières
FC3	Créer un système de récompense pour récompenser l'utilisateur



Diagramme de classes:



MCD:

