

# Cahier des charges - Gestion de l'État Civil

## 1. Introduction

### **1.1 Objectif du Projet**

Le projet de gestion de l'état civil vise à développer une application mobile permettant aux utilisateurs d'accéder et de gérer leurs informations d'état civil de manière efficace et sécurisée.

### **1.2 Contexte**

L'application sera conçue pour offrir une expérience conviviale et intuitive aux utilisateurs qui souhaitent consulter, mettre à jour et gérer leurs données d'état civil depuis leurs appareils mobiles.

## 2. Spécifications Techniques

**Framework Frontend** : Flutter (Dart).

**Backend** : Laravel (PHP).

**Base de Données** : PostgreSQL.

**Système d'Authentification** : Authentification sécurisée des utilisateurs.

**Interface Utilisateur** : Interface intuitive avec des fonctionnalités conviviales.

**Compatibilité Multiplateforme** : iOS, Android, Web.

## 3. Fonctionnalités

**Enregistrement des Naissances** : Formulaire permettant d'enregistrer les naissances avec des détails tels que le nom, la date de naissance, le lieu, les parents, etc.

**Enregistrement des Mariages** : Formulaire permettant d'enregistrer les mariages avec les détails des conjoints, la date, le lieu, etc.

**Enregistrement des Décès** : Formulaire pour enregistrer les décès avec des informations sur la personne décédée, la date, le lieu, etc.

**Consultation des Enregistrements** : Interface permettant de consulter tous les enregistrements existants avec des options de recherche et de filtrage.

**Modification des Mots de passe** : Possibilité de modifier les informations des enregistrements existants.

**Gestion des Utilisateurs** : Création de comptes utilisateurs avec des rôles définis pour assurer la sécurité de l'application.

## **4. Plateformes Cibles**

L'application sera développée pour les plateformes mobiles principales, notamment Android et iOS.

## **5. Technologies Utilisées**

- Le développement se fera en utilisant le framework Flutter pour garantir une compatibilité multiplateforme.

### **Pourquoi Flutter ?**

Flutter est choisi par de nombreux développeurs pour son approche de développement multiplateforme, permettant de créer des applications Android et iOS à partir d'un seul code source. Utilisant le langage Dart, facile à apprendre, Flutter offre une expérience de développement fluide avec une interface utilisateur réactive grâce à sa conception basée sur des widgets. La fonctionnalité "Hot Reload" accélère le processus de développement en permettant des mises à jour instantanées du code. Avec une bibliothèque de widgets personnalisables, Flutter offre un contrôle précis sur l'apparence et le comportement des applications. Ses performances élevées, son moteur de rendu personnalisé, et son support actif de la communauté en font un choix attrayant. De plus, Flutter s'étend au-delà d'Android et iOS, offrant une prise en charge pour d'autres plateformes émergentes tels que le Web, Desktop (Windows, macOS, Linux) et les Systèmes embarqués bien que cela puisse être encore à un stade expérimental. Offrant ainsi une solution polyvalente pour le développement multiplateforme.

- De manière similaire, le recours à Laravel pour les API est motivé par sa simplicité, son efficacité de développement, sa documentation complète et sa sécurité intégrée. Laravel offre une structure cohérente basée sur le modèle MVC, facilitant la création d'API robustes. Son écosystème dynamique et actif contribue à rendre le processus de développement encore plus efficace et fiable. En somme, l'utilisation de Flutter et Laravel garantit une approche polyvalente et performante pour le développement de l'application de gestion de l'état civil, répondant aux besoins de compatibilité multiplateforme et d'efficacité de communication avec la base de données PostgreSQL.

- Utilisation de PostgreSQL pour la gestion de la base de données locale.

## **6. Design**

### **6.1 Interface Utilisateur**

- Conception d'une interface utilisateur conviviale et intuitive.
- Utilisation de la charte graphique pour une expérience utilisateur cohérente.

### **6.2 Expérience Utilisateur**

- Assurer une navigation fluide à travers l'application.
- Optimisation de la performance pour une expérience utilisateur réactive.

## **7. Livrables**

- Application mobile fonctionnelle pour les plateformes Android et iOS.

## **8. Calendrier**

- Phase de planification et de conception : [07 Décembre 2023] – [14 Décembre 2023]
- Phase de développement : [14 Décembre 2023] – [02 Février 2024]
- Livraison finale : [06 Février 2024]

## **9. Responsabilités**

L'équipe de développement composé de Sidy Bouya Ndiaye et Malick Wane, sera responsable de la conception et de la mise en œuvre de l'application.

Les utilisateurs finaux seront responsables de l'utilisation appropriée de l'application et de la mise à jour de leurs propres informations.