

*Cahier de recettes*

*Projet de Programmation*

*L3L1*



*Illustration 1: Image de présentation*

---

---

## Projet L3L - Kourte : une écriture des forces physiques, le temps d'un trajet

---

---

*Les informations d'identification du document :*

<b>Référence du document :</b>
<b>Version du document : 3</b>
<b>Date du document :</b> <b>20/04/2022</b>
<b>Auteurs :</b> Youstina Abdel Massih Thierno Bah Pathé Mbaye Ndéye Mehdi Hamiche

*Les éléments de vérification du document :*

<b>Validé par :</b>
<b>Validé le :</b>
<b>Soumis le :</b>
<b>Type de diffusion :</b>
<b>Confidentialité :</b>

*Les éléments d'authentification :*

<b>Maître d'ouvrage :</b>	<b>Chef de projet :</b>
<b>Date / Signature :</b>	<b>Date / Signature :</b>

---

---

Youstina Abdel Massih  
Thierno Bah  
Pathé Mbaye Ndéye  
Mehdi Hamiche

**Groupe L3L1**

---

---

## Sommaire

<b><u>1. Introduction</u></b>	<b>6</b>
<b>1.1. Objectifs et méthodes</b>	<b>6</b>
<b>1.2 Documents de références</b>	<b>7</b>
<b><u>2. Guide de lecture</u></b>	<b>8</b>
<b>2.1. Maîtrise d'œuvre</b>	<b>8</b>
<i>2.1.1. Responsable</i>	<b>8</b>
<i>2.1.2. Personnel administratif</i>	<b>8</b>
<i>2.1.3. Personnel technique</i>	<b>8</b>
<b>2.2. Maîtrise d'ouvrage</b>	<b>9</b>
<i>2.2.1. Responsable</i>	<b>9</b>
<i>2.2.2. Personnel administratif</i>	<b>9</b>
<i>2.2.3. Personnel technique</i>	<b>9</b>
<b><u>3. Description de la fourniture</u></b>	<b>10</b>
<b><u>4. Moyens d'essais et outils</u></b>	<b>11</b>
<b><u>5. Conformité aux spécifications générales</u></b>	<b>12</b>

---

---

## Projet L3L - Kourte : une écriture des forces physiques, le temps d'un trajet

---

---

<b><u>6. Conformité aux spécifications fonctionnelles ou objet</u></b>	<b>13</b>
<b>6.1. Description</b>	<b>13</b>
<i>6.1.1. Les scénarios de l'application</i>	<i>13</i>
<i>6.1.2. Les scénarios du site web</i>	<i>16</i>
<b>6.2. Procédure de test</b>	<b>18</b>
<i>6.2.1. Les tests pour l'application</i>	<i>18</i>
<i>6.2.2. Les tests pour le site web</i>	<i>21</i>
<b><u>7. Conformité aux spécifications d'interfaces</u></b>	<b>25</b>
<b>7.1. Application mobile</b>	<b>25</b>
<b>7.2. Site web</b>	<b>26</b>
<b><u>8. Conformité de la documentation</u></b>	<b>28</b>
<b><u>9. Annexes</u></b>	<b>29</b>
<b>9.1. Maquette de l'application mobile</b>	<b>29</b>
<b>9.2. Maquette du site web</b>	<b>34</b>
<b><u>10. Glossaire</u></b>	<b>40</b>
<b><u>11. Références</u></b>	<b>41</b>



# 1. Introduction

---

Ce document aura pour but de décrire le contexte et de compléter le cahier des charges par un ensemble de tests permettant de valider le bon fonctionnement de l'application mobile et du site web du point de vue du client, et en détaillant le plus possible toutes les démarches, c'est-à-dire toutes les idées pensées et discutées avant la conception jusqu'au développement final avec les outils utilisés. Toutes les caractéristiques y seront présentées avec des documents qui illustreront le produit.

Ses tests vont se diviser sur différentes étapes :

- ❖ La remise de l'application, le site web et des documents liés au projet
- ❖ La vérification de l'ensemble de tests à réaliser sur l'application et le site web
- ❖ La validation du projet

## 1.1. Objectifs et méthodes

1. *Implémentation de l'ensemble des interfaces graphiques*
2. *Détection des capteurs du téléphone*
3. *Implémentation du tracé sensible*
4. *Téléchargement d'une photo d'un tracé dans la galerie du téléphone*
5. *Implémentation d'un formulaire pour enregistrer les informations d'un tracé*

## 1.2 Documents de références

*Les documents du projet servant à l'élaboration du présent document :*

- Le cahier des charges qui contient les fonctionnalités de l'application mobile et du site web
- Le maquettage qui nous permet de modéliser le rendu du produit

## 2. Guide de lecture

---

### 2.1. Maîtrise d'œuvre

La maîtrise d'œuvre présente l'équipe du développement chargé du bon suivi du cahier de recettes et des besoins dont le maître d'ouvrage fait commande.

Elle représente l'équipe du développement :

- Youstina Abdel Massih
- Thierno Bah
- Pathé Mbaye Ndéye
- Mehdi Hamiche

Cette équipe veillera au bon suivi du cahier de recettes coordonnées avec le cahier des charges représentant les besoins de l'enseignante encadrante.

#### *2.1.1. Responsable*

Il est conseillé pour le responsable de la maîtrise d'œuvre de lire le document dans sa totalité afin de prendre conscience de l'ensemble des éléments.

#### *2.1.2. Personnel administratif*

Il est conseillé pour le personnel administratif de lire la description de la fourniture, conformité aux spécifications générales et la conformité de la documentation.

#### *2.1.3. Personnel technique*



Il est conseillé pour le personnel technique de prendre en compte les parties sur les moyens d'essais et outils, conformité aux spécifications fonctionnelles ou objet et la conformité aux spécifications d'interfaces.

## **2.2. Maîtrise d'ouvrage**

La maîtrise d'ouvrage représente dans notre cas le client du projet, c'est-à-dire les personnes dont les besoins permettent la conception du projet.

La maîtrise d'ouvrage est assistée par l'équipe de la maîtrise d'œuvre et donc ce rôle sera assuré par l'enseignante encadrante Flavie Tonon.

### ***2.2.1. Responsable***

Il est conseillé pour le responsable de la maîtrise d'ouvrage de lire le document dans toute sa totalité afin de prendre conscience de l'ensemble des documents.

### ***2.2.2. Personnel administratif***

Il est conseillé pour le personnel administratif de lire la description de la fourniture, conformité aux spécifications générales et la conformité de la documentation.

### ***2.2.3. Personnel technique***

Il est conseillé pour le personnel technique de prendre en compte les parties sur les moyens d'essais et outils, conformité aux spécifications fonctionnelles ou objet et la conformité aux spécifications d'interfaces.

## **3. Description de la fourniture**

---

Le produit final sera livré sous forme d'une application mobile et site web en état de marche avec chacun son code source. La documentation du produit sera en format numérique directement accessible sur la forge de l'UFR : format **pdf** (.pdf) qui contiendra le manuel d'utilisation et d'installation, le cahier des charges, le cahier de recettes, le plan de tests et d'autres documents nécessaires au projet.

Le code source du produit sera rendu sur le **SVN**.

## 4. Moyens d'essais et outils

---

Les moyens d'essais et les outils seront à faire avec les tests sur le programme produit à l'aide des environnements de développement destiné au langage informatique comme Android studio :

- **Java** : un langage informatique orienté objet permettant la conception d'applications mobiles performantes grâce au multithreading.
- **XML** : pour structurer les données
- **Android** : le système d'exploitation mobile

Ensuite, pour le site web, on aura besoin des technologies suivantes :

- **HTML** : permet de définir l'affichage du site
- **CSS** : permet la mise en forme du site web (avec les liens, les images...)
- **JavaScript** : comme pour Java, JavaScript est un langage informatique orienté objet. Ce langage permet de rendre une page web dynamique
- **SQL** : permet d'interagir avec les bases de données d'un site web

## **5. Conformité aux spécifications générales**

Afin de vérifier si l'élément livré correspond à ce qui est attendu, nous allons regarder si l'application et le site web sont des outils simples à utiliser et facile d'accès (l'utilisateur doit être capable de se repérer sans problème).

Pour cela, nous réaliserons une maquette afin que le client puisse avoir un premier aperçu.

L'application et le site web doivent aussi permettre l'exécution d'un certain nombre de fonctionnalités que nous détaillerons par la suite.

Nous vérifierons donc que les informations de notre application et site web sont conformes à la documentation que nous a remis le client.

## 6. Conformité aux spécifications fonctionnelles ou objet

---

Les différents scénarii de l'application mobile et du site web sont décrits sous formes de tableaux contenant les éléments à tester, les contraintes, les dépendances et d'autres informations relatives au scénario.

### 6.1. Description

#### 6.1.1. Les scénarios de l'application

Description	Intérêts	Accès
Lorsque l'utilisateur lance l'application, il se retrouve sur un menu avec les boutons « Démarrer un tracé » et « Historique ». Il doit appuyer sur le premier bouton pour démarrer le tracé. Quand il appuie sur ce bouton, une alerte lui indique que le tracé va commencer	Permettre à l'utilisateur de commencer le tracé de son trajet.	Accès depuis le menu principal

*Illustration 2: Scénario 1 - Démarrer un tracé*

Description	Intérêts	Accès
<p>Lorsque l'utilisateur lance l'application, il se retrouve sur le menu principal avec les boutons « Démarrer un tracé » et « Historique ».</p> <p>Quand il démarre le tracé, il doit appuyer sur « Stop » pour arrêter le tracé.</p> <p>Puis, il doit appuyer sur le bouton « Enregistrer » pour enregistrer son tracé</p>	<p>Permettre à l'utilisateur d'enregistrer le tracé dans l'historique de l'application. De plus, il pourra retrouver le tracé sur le site web</p>	<p>Enregistrement du tracé possible une fois que le dessin du tracé est terminé</p>

*Illustration 3: Scénario 2 - Enregistrer un tracé*

Description	Intérêts	Accès
<p>Lorsque l'utilisateur lance l'application, il se retrouve sur le menu principal avec les boutons « Démarrer un tracé » et « Historique ».</p> <p>Quand il démarre le tracé, il doit appuyer sur « Stop » pour arrêter le tracé.</p> <p>Puis, il doit appuyer sur le bouton « Télécharger » pour télécharger son tracé.</p> <p>Ensuite un message apparaît pour demander l'autorisation, il doit appuyer sur "Oui"</p>	<p>Permettre à l'utilisateur de télécharger l'image de son tracé</p>	<p>Téléchargement du tracé possible une fois que le dessin du tracé est terminé</p>

*Illustration 4: Scénario 3 - Télécharger un tracé*

Description	Intérêts	Accès
<p>Lorsque l'utilisateur lance l'application, il se retrouve sur le menu principal avec les boutons « Démarrer un tracé » et « Historique ».</p> <p>Quand il démarre le tracé, il doit appuyer sur « Stop » pour arrêter le tracé.</p> <p>Puis, quand il appuie sur l'icône accueil, une alerte apparaît pour prévenir l'utilisateur que les données du tracé ne seront pas sauvegarder</p>	<p>Permettre à l'utilisateur de ne pas enregistrer les tracés qui ne l'intéressent pas.</p>	<p>Scénario possible après que le dessin du tracé soit terminé</p>

*Illustration 5: Scénario 4 - Un tracé non sauvegardé*

Description	Intérêts	Accès
<p>Lorsque l'utilisateur lance l'application, il se retrouve sur un menu avec les boutons « Démarrer un tracé » et « Historique ». Il doit appuyer sur le second bouton. Puis, il appuie sur l'un des tracés dans l'historique. Des informations liées au tracé apparaissent : l'image, le nom du tracé, la durée, le mode de transport</p>	<p>Permettre à l'utilisateur de retrouver et de visualiser d'anciens tracés.</p>	<p>Accès depuis le menu principale</p>

*Illustration 6: Scénario 5 - Historique - visualiser un tracé*

### 6.1.2. Les scénarios du site web

Description	Intérêts	Accès
Lorsque l'utilisateur se trouve sur le site, il est dans la page principale du site où il peut rechercher des tracés avec la barre de recherche	Permettre à l'utilisateur de rechercher d'anciens tracés.	Accès depuis la page principale

*Illustration 7: Scénario 1 – Effectuer une recherche*

Description	Intérêts	Accès
Lorsque l'utilisateur effectue une recherche, il peut afficher un tracé à l'aide du bouton « Afficher ». Puis, il doit appuyer sur le bouton « En temps réel »	Permettre à l'utilisateur de visualiser un ancien tracé en temps réel	Scénario possible après avoir effectué une recherche

*Illustration 8: Scénario 2 – Afficher un tracé en temps réel*

Description	Intérêts	Accès
Lorsque l'utilisateur effectue une recherche, il peut afficher un tracé à l'aide du bouton « Afficher ». Puis, il doit appuyer sur le bouton « En image »	Permettre à l'utilisateur de visualiser l'image d'un ancien tracé	Scénario possible après avoir effectué une recherche

*Illustration 9: Scénario 3 – Afficher un tracé en image*



Description	Intérêts	Accès
Sur le site, l'administrateur a la possibilité de se connecter à son compte à tout moment. Il doit appuyer sur le bouton « connexion », puis il doit entrer son mail et son mot de passe, et il doit appuyer sur « connexion »	Permettre à l'administrateur d'avoir des droits supplémentaires	Accès depuis n'importe quelle page

*Illustration 10: Scénario 4 – Se connecter à un compte administrateur*

Description	Intérêts	Accès
Lorsque l'administrateur effectue une recherche, il peut supprimer un tracé à l'aide de la corbeille. Puis, une alerte s'affiche, et l'administrateur doit appuyer sur le bouton « Oui »	Permettre à l'utilisateur de visualiser l'image d'un ancien tracé	Scénario possible après que l'administrateur soit connecté à son compte, et qu'il ait effectué une recherche

*Illustration 11: Scénario 5 – Compte administrateur - supprimer un tracé*

Description	Intérêts	Accès
Lorsque l'utilisateur effectue une recherche, il peut afficher un tracé à l'aide du bouton « Afficher ». Puis, il doit appuyer soit le bouton « En image », soit sur le bouton « En temps réel ». Enfin, il doit appuyer sur le bouton « Afficher les informations »	Permettre à l'utilisateur de visualiser les informations d'un tracé	Scénario possible après avoir effectué une recherche et afficher un tracé (soit en image soit en temps réel)

*Illustration 12: Scénario 6 – Afficher les informations d'un tracé*

## 6.2. Procédure de test

Pour les commentaires, voir le document « Plan de tests ».

### 6.2.1. Les tests pour l'application

		Test du	
N°	Procédure du test	Résultats attendus du test	Commentaires (test valide/incorrect)
1	Lancer l'application	Le menu principale apparaît	
2	Appuyer sur " <b>Démarrer le tracé</b> "	Une alerte apparaît	
3	Appuyer sur " <b>Ok</b> "	Le tracé se dessine	

#### Illustration 13: Test 1 – Démarrer un tracé

		Test du	
N°	Procédure du test	Résultats attendus du test	Commentaires (test valide/incorrect)
1	Lancer l'application	Le menu principale apparaît	
2	Appuyer sur " <b>Démarrer le tracé</b> "	Une alerte apparaît	
3	Appuyer sur " <b>Ok</b> "	Le tracé se dessine	
4	Appuyer sur " <b>Stop</b> "	Le tracé s'arrête	
5	Appuyer sur " <b>Enregistrer</b> "	Un formulaire apparaît	
6	Indiquer : une date, un mode de transport et un nom	Le formulaire est remplis	
7	Appuyer sur " <b>Valider</b> "	Un message apparaît disant "Les informations ont été pris en compte"	
8	Appuyer sur " <b>Ok</b> "	Les informations sont enregistrés	
9	Appuyer sur l'icône maison	Le menu principal apparaît	
10	Appuyer sur " <b>Historique</b> "	L'historique apparaît	
11	Appuyer sur le tracé récemment enregistré	Les informations liées à ce tracé apparaissent	

#### Illustration 14: Test 2 – Enregistrer un tracé

		Test du	
N°	Procédure du test	Résultats attendus du test	Commentaires (test valide/incorrect)
1	Lancer l'application	Le menu principale apparaît	
2	Appuyer sur " <b>Démarrer le tracé</b> "	Une alerte apparaît	
3	Appuyer sur " <b>Ok</b> "	Le tracé se dessine	
4	Appuyer sur " <b>Stop</b> "	Le tracé s'arrête	
5	Appuyer sur " <b>Télécharger</b> "	L'application demande l'autorisation pour télécharger le tracé	
6	Appuyer sur " <b>Oui</b> "	Le tracé est téléchargé	

*Illustration 15: Test 3 – Télécharger un tracé*

		Test du	
N°	Procédure du test	Résultats attendus du test	Commentaires (test valide/incorrect)
1	Lancer l'application	Le menu principal apparaît	
2	Appuyer sur " <b>Démarrer le tracé</b> "	Une alerte apparaît	
3	Appuyer sur " <b>Ok</b> "	Le tracé se dessine	
4	Appuyer sur " <b>Stop</b> "	Le tracé s'arrête	
5	Appuyer sur l'icône maison	Une alerte apparaît disant "Etes-vous sûr de revenir à l'accueil en perdant votre tracé ?"	
6	Appuyer sur " <b>Oui</b> "	Le menu principal apparaît	

*Illustration 16: Test 4 – Tracé non sauvegardé*

		Test du	
N°	Procédure du test	Résultats attendus du test	Commentaires (test valide/incorrect)
1	Lancer l'application	Le menu principal apparaît	
2	Appuyer sur <b>"Historique"</b>	L'historique apparaît	
3	Appuyer sur un tracé	Les informations liées à ce tracé apparaissent	

*Illustration 17: Test 5 – Historique - visualiser un tracé*

### 6.2.2. Les tests pour le site web

		Test du	
N°	Procédure du test	Résultats attendus du test	Commentaires (test valide/incorrect)
1	Aller sur le site web	La page d'accueil apparaît	
2	Effectuer une recherche avec la barre de recherche	Plusieurs anciens tracés s'affichent	

*Illustration 18: Test 1 – Effectuer une recherche*

		Test du	
N°	Procédure du test	Résultats attendus du test	Commentaires (test valide/incorrect)
1	Aller sur le site web	La page d'accueil apparaît	
2	Effectuer une recherche avec la barre de recherche	Plusieurs anciens tracés s'affichent	
3	Appuyer sur " <b>Afficher</b> "	Les boutons " <b>En temps réel</b> " et " <b>En image</b> " apparaissent	
4	Appuyer sur " <b>En temps réel</b> "	Une vidéo du tracé en temps réel apparaît avec le bouton " <b>Afficher les informations</b> "	

*Illustration 19: Test 2 – Afficher un tracé en temps réel*



		Test du	
N°	Procédure du test	Résultats attendus du test	Commentaires (test valide/incorrect)
1	Aller sur le site web	La page d'accueil apparaît	
2	Effectuer une recherche avec la barre de recherche	Plusieurs anciens tracés s'affichent	
3	Appuyer sur " <b>Afficher</b> "	Les boutons " <b>En temps réel</b> " et " <b>En image</b> " apparaissent	
4	Appuyer sur " <b>En image</b> "	Une image interactive du tracé apparaît avec le bouton " <b>Afficher les informations</b> "	

*Illustration 20: Test 3 – Afficher un tracé en image*

		Test du	
N°	Procédure du test	Résultats attendus du test	Commentaires (test valide/incorrect)
1	Aller sur le site web	La page d'accueil apparaît	
2	Appuyer sur " <b>Connexion</b> "	La page de connexion apparaît avec le bouton " <b>Connexion</b> "	
3	Appuyer sur " <b>Connexion</b> "	L'utilisateur est redirigé vers la page d'accueil	

*Illustration 21: Test 4 – Se connecter à un compte administrateur*

		Test du	
N°	Procédure du test	Résultats attendus du test	Commentaires (test valide/incorrect)
1	Aller sur le site web	La page d'accueil apparaît	
2	Appuyer sur " <b>Connexion</b> "	La page de connexion apparaît avec le bouton " <b>Connexion</b> "	
3	Appuyer sur " <b>Connexion</b> "	L'utilisateur est redirigé vers la page d'accueil	
4	Effectuer une recherche avec la barre de recherche	Plusieurs anciens tracés s'affichent	
5	Appuyer sur l'icône corbeille d'un des tracés	Une alerte apparaît disant "Etes-vous sûr de vouloir supprimer ce tracé définitivement ?"	
6	Appuyer sur " <b>Oui</b> "	Le tracé est supprimé	

***Illustration 22: Test 5 – Compte administrateur - supprimer un tracé***

		Test du	
N°	Procédure du test	Résultats attendus du test	Commentaires (test valide/incorrect)
1	Aller sur le site web	La page d'accueil apparaît	
2	Effectuer une recherche avec la barre de recherche	Plusieurs anciens tracés s'affichent	
3	Appuyer sur " <b>Afficher</b> "	Les boutons " <b>En temps réel</b> " et " <b>En image</b> " apparaissent	
4	Appuyer sur " <b>En temps réel</b> "	Une vidéo du tracé en temps réel apparaît avec le bouton " <b>Afficher les informations</b> "	
5	Appuyer sur le bouton " <b>Afficher les informations</b> "	Un tableau avec toutes les informations du tracé apparaît	

		Test du	
N°	Procédure du test	Résultats attendus du test	Commentaires (test valide/incorrect)
1	Aller sur le site web	La page d'accueil apparaît	
2	Effectuer une recherche avec la barre de recherche	Plusieurs anciens tracés s'affichent	
3	Appuyer sur " <b>Afficher</b> "	Les boutons " <b>En temps réel</b> " et " <b>En image</b> " apparaissent	
4	Appuyer sur " <b>En image</b> "	Une image interactive du tracé apparaît avec le bouton " <b>Afficher les informations</b> "	
5	Appuyer sur le bouton " <b>Afficher les informations</b> "	Un tableau avec toutes les informations du tracé apparaît	

*Illustration 23: Test 6 – Informations du tracé*



## 7. Conformité aux spécifications d'interfaces

---

Il s'agit de vérifier que toutes les touches de commande fonctionnent, ainsi que toutes les fonctionnalités de l'application pour éviter d'éventuels problèmes lors de son utilisation.

### 7.1. Application mobile

- **Menu principal** (menu par défaut lors de l'ouverture de l'application) :
  - ◆ « *Démarrer un tracé* » : permet à l'utilisateur de commencer le tracé de son trajet
  - ◆ « *Historique* » : voir ses précédents tracés
- **Option de tracé** :
  - ◆ « *Stop* » : permet d'arrêter le tracé
  - ◆ « *Télécharger* » : permet de télécharger l'image de son tracé
  - ◆ « *Enregistrer* » : permet d'enregistrer dans l'historique de l'application
  - ◆ Icône « *Accueil* » : retourner à l'accueil
- **Formulaire d'enregistrement** (menu par défaut lors de l'ouverture de l'application) :
  - ◆ Champ « *Date* » : entrer la date du tracé

- ◆ Champ « *Mode de transport* » : permet de choisir le mode de transport
- ◆ Champ « *Nom du tracé* » : entrer le nom du tracé
- ◆ « *Valider* » : permet d'enregistrer les informations entrées dans le formulaire
- ◆ Icône « *Accueil* » : retourner à l'accueil
- **Historique :**
  - ◆ « *Afficher les informations* » : nom du tracé, durée et mode de transport
  - ◆ « *Supprimer* » : permet de supprimer un tracé

## 7.2. Site web

- **Page d'accueil** (menu par défaut lors de l'ouverture de l'application) :
  - ◆ « *Connexion* » : permet à l'utilisateur de se connecter en administrateur
  - ◆ « *Barre de recherche* » : permet à l'utilisateur de rechercher d'anciens tracés
- **Liste des tracés** (point de vue de l'invité) :
  - ◆ « *Afficher* » : permet à l'utilisateur de visualiser un ancien tracé en temps réel / Image
  - ◆ « *Connexion* » : permet à l'utilisateur de se connecter en administrateur
  - ◆ Icône « *flèche* » : revenir à la page d'accueil

- **Liste des tracés** (point de vue de l'administrateur) :
  - ◆ « *Afficher* » : permet à l'utilisateur de visualiser un ancien tracé en temps réel (« En temps réel ») / Image (« En image »)
  - ◆ « *Corbeille* » : permet de supprimer ses tracés
  - ◆ « *Connexion* » : permet à l'utilisateur de se connecter en administrateur
  - ◆ Icône « *flèche* » : revenir à la page d'accueil
- **Affichage d'un tracé** :
  - ◆ « Afficher les informations » : visualiser les informations d'un tracé
  - ◆ « *Connexion* » : permet à l'utilisateur de se connecter en administrateur
  - ◆ Icône « *flèche* » : revenir à la page d'accueil
- **Page de connexion** :
  - ◆ Champ « *Email* » : indiquer l'email
  - ◆ Champ « *mot de passe* » : indiquer le mot de passe
  - ◆ « *Connexion* » – permet à l'utilisateur de se connecter en administrateur
  - ◆ Icône « *flèche* » : revenir à la page d'accueil

## 8. Conformité de la documentation

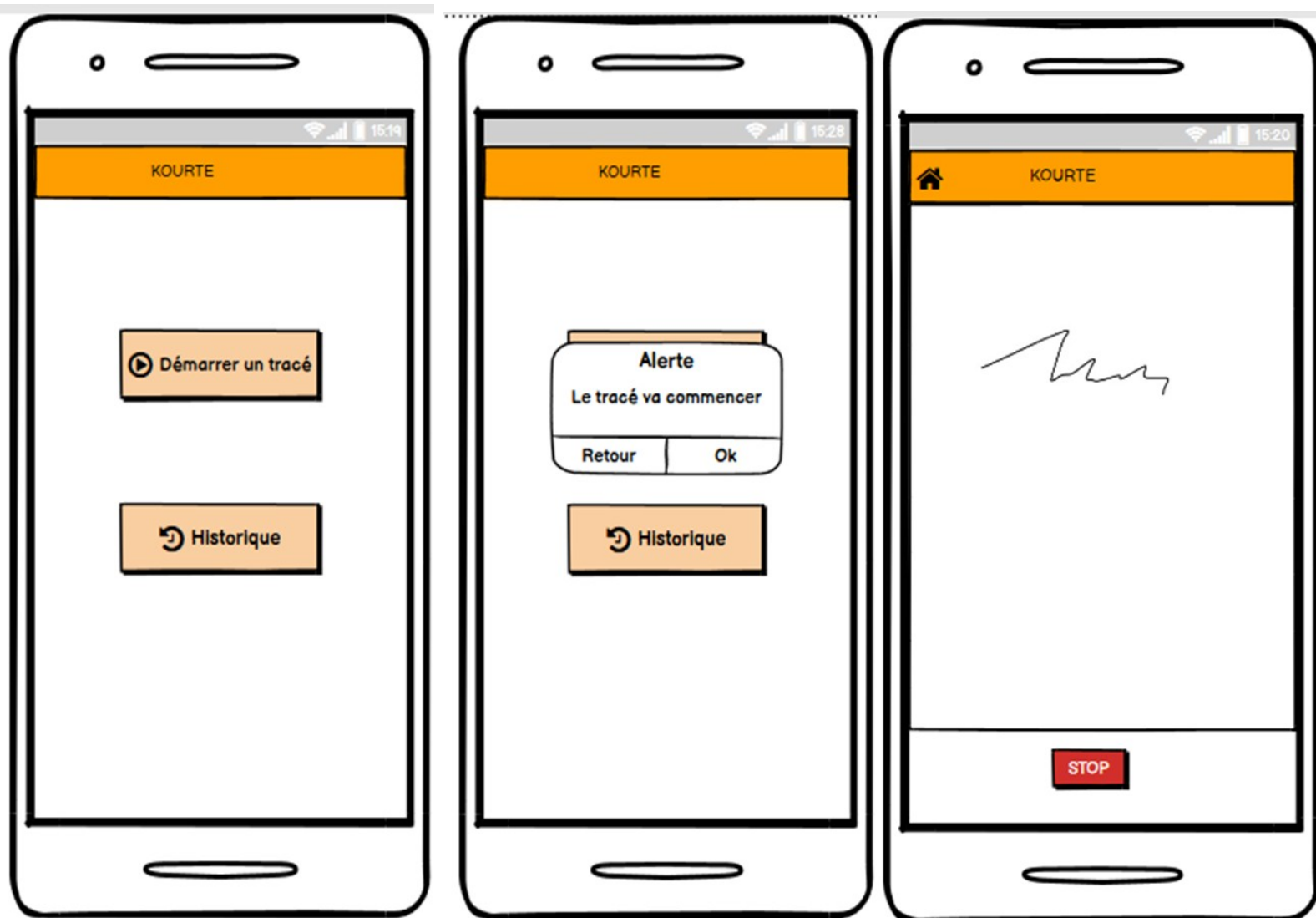
---

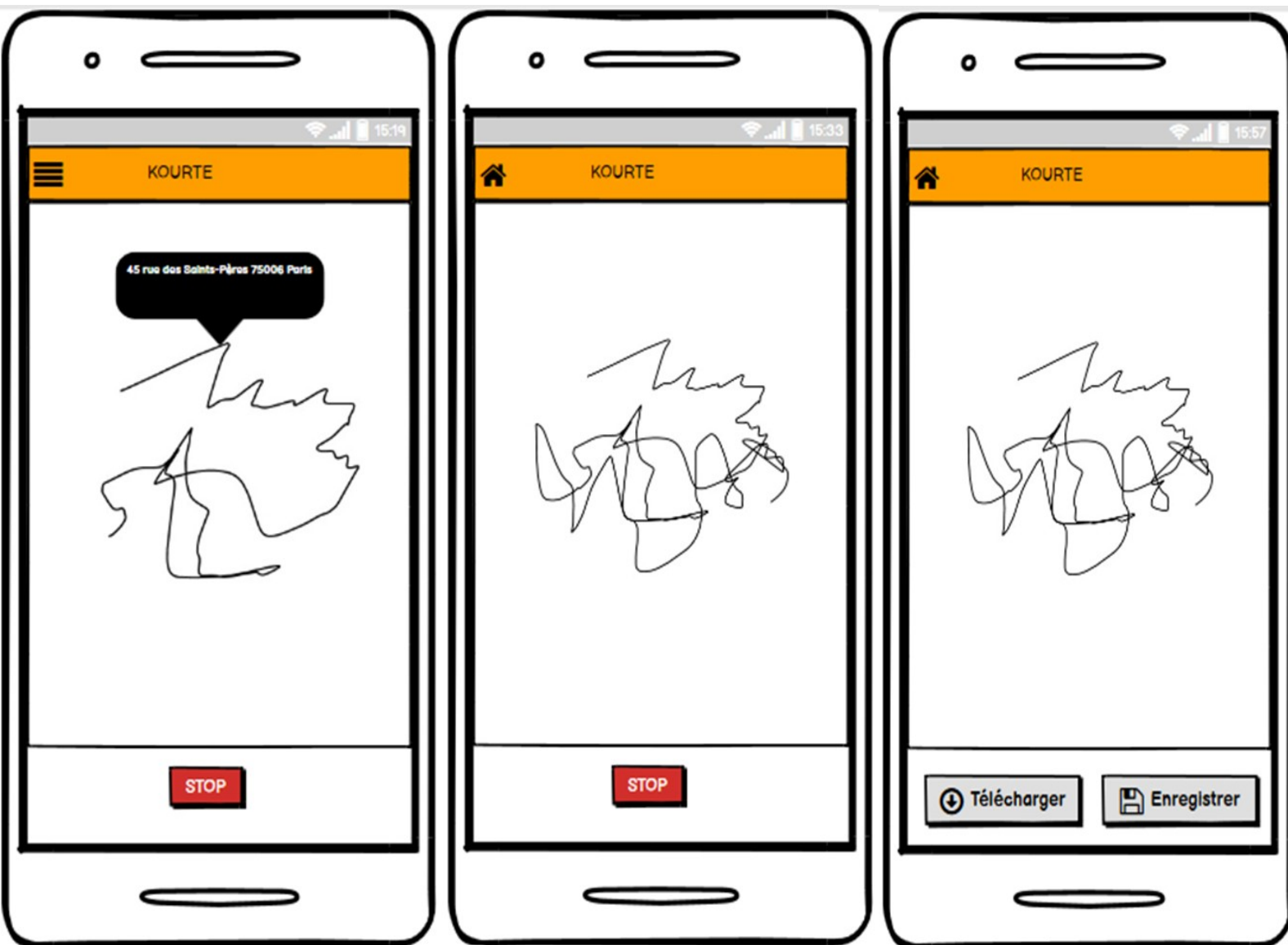
Les documents nécessaires liés au projet sont le cahier des charges qui introduit les différentes fonctionnalités de l'application et du site web, et les maquettes qui illustrent la vue générale de l'ensemble du produit.

## 9. Annexes

---

### 9.1. Maquette de l'application mobile

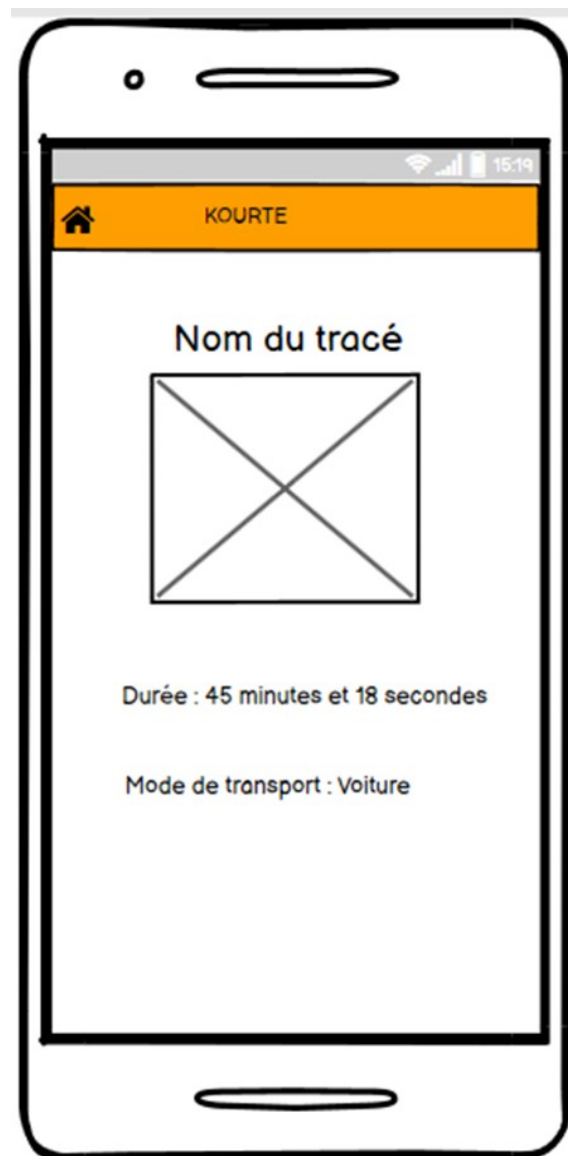
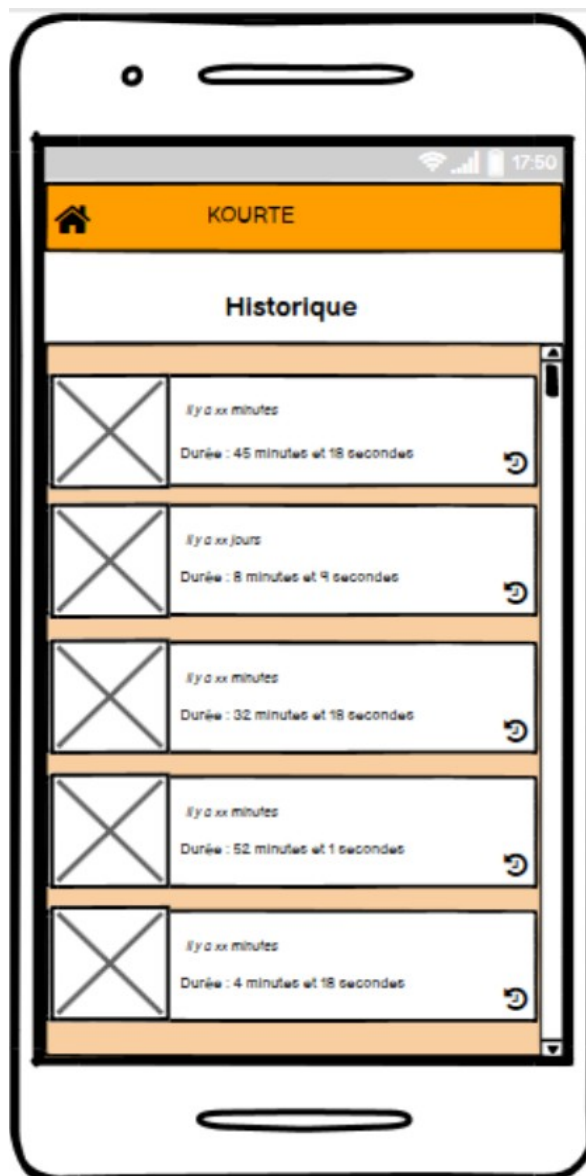












## 9.2. Maquette du site web



A Web Page

https://projetl3l1.fr

recherche par date, par lieu, par mo

Connexion

### Connexion de l'administrateur

e-mail :

prenom.nom@gmail.com

mot de passe

Connexion

A Web Page

https://projetl3l1.fr

recherche par date, par lieu, par mo

Connexion

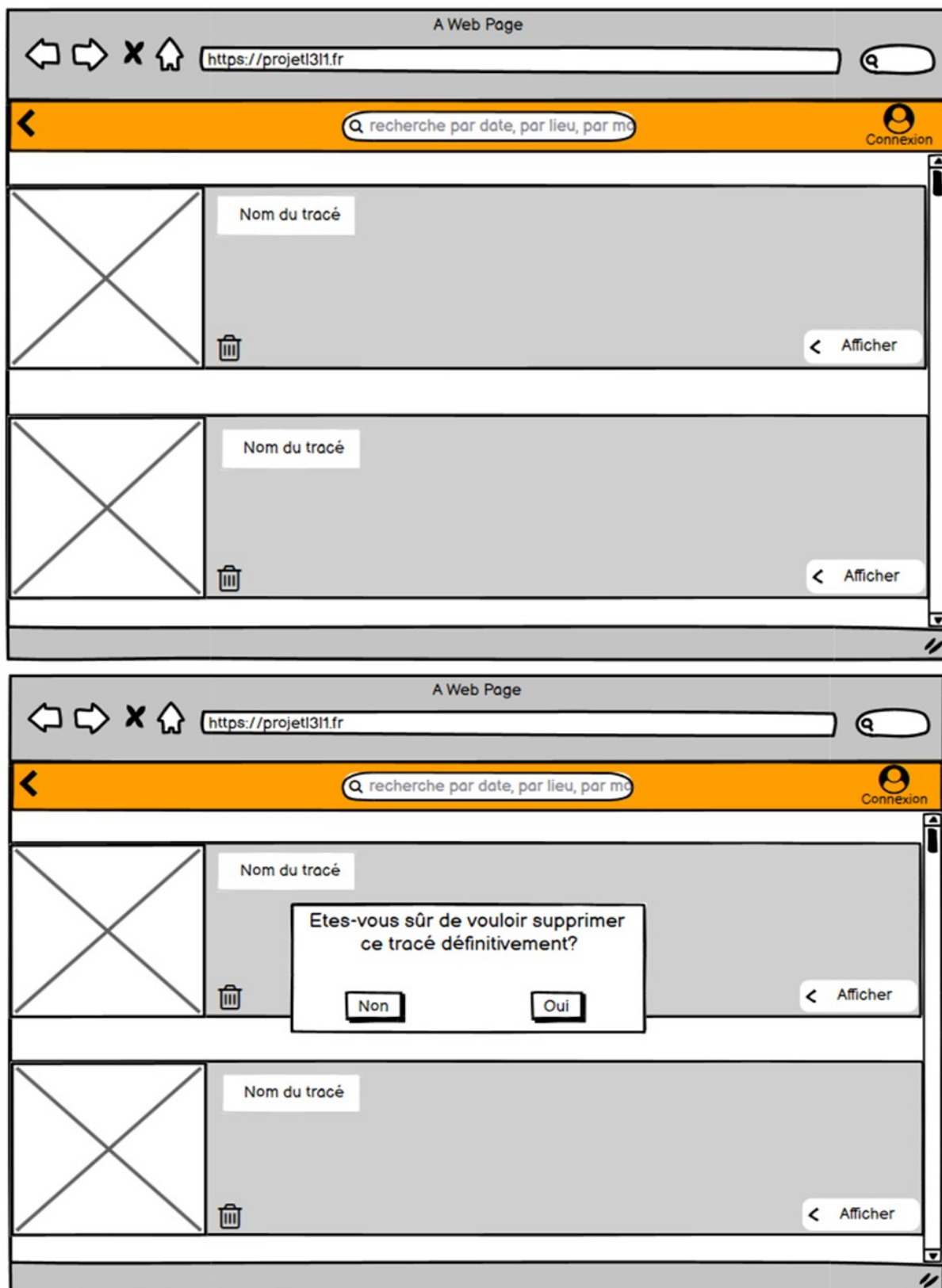
Nom du tracé

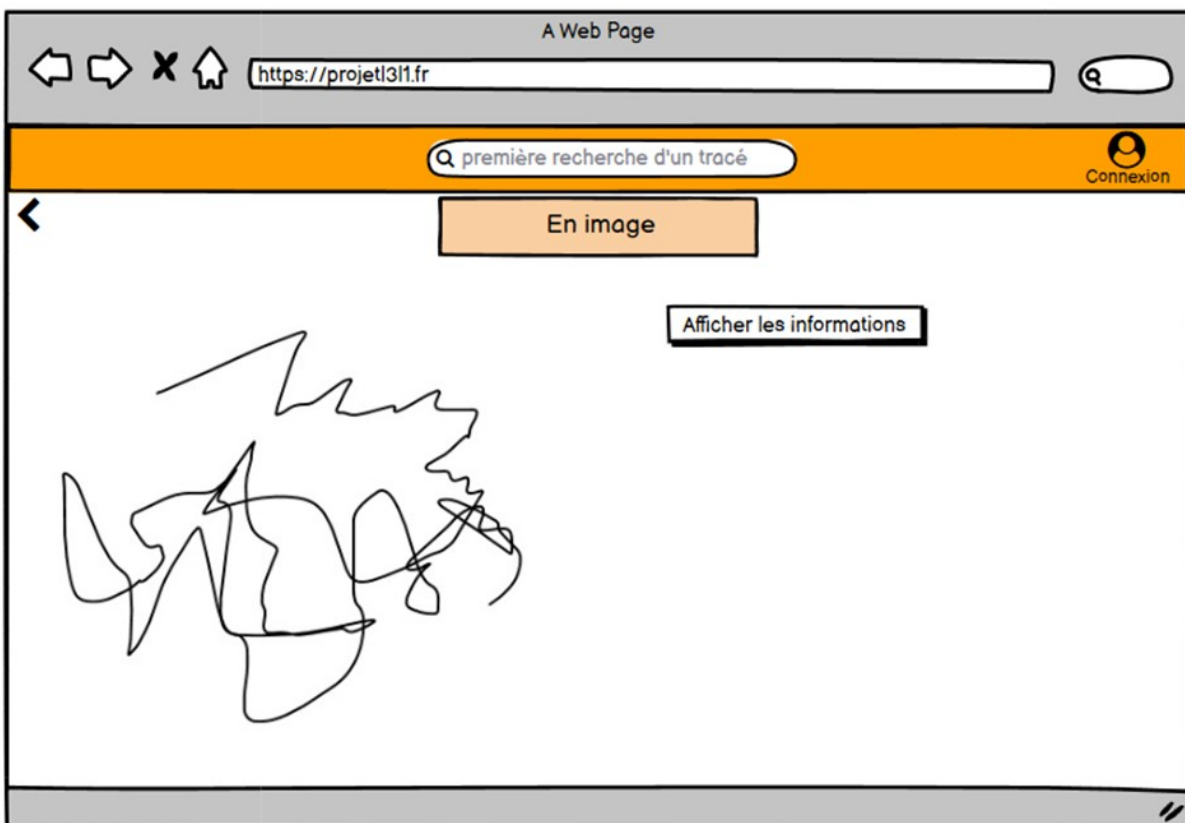
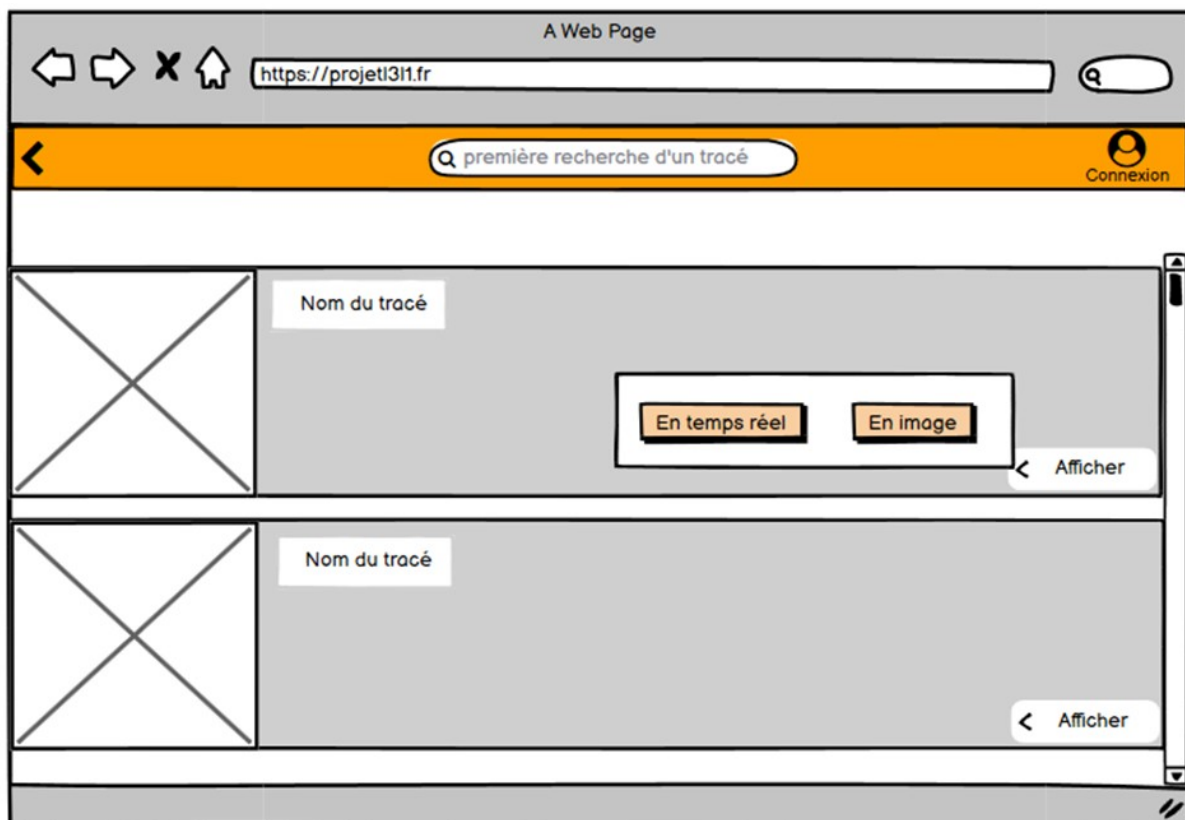
Afficher

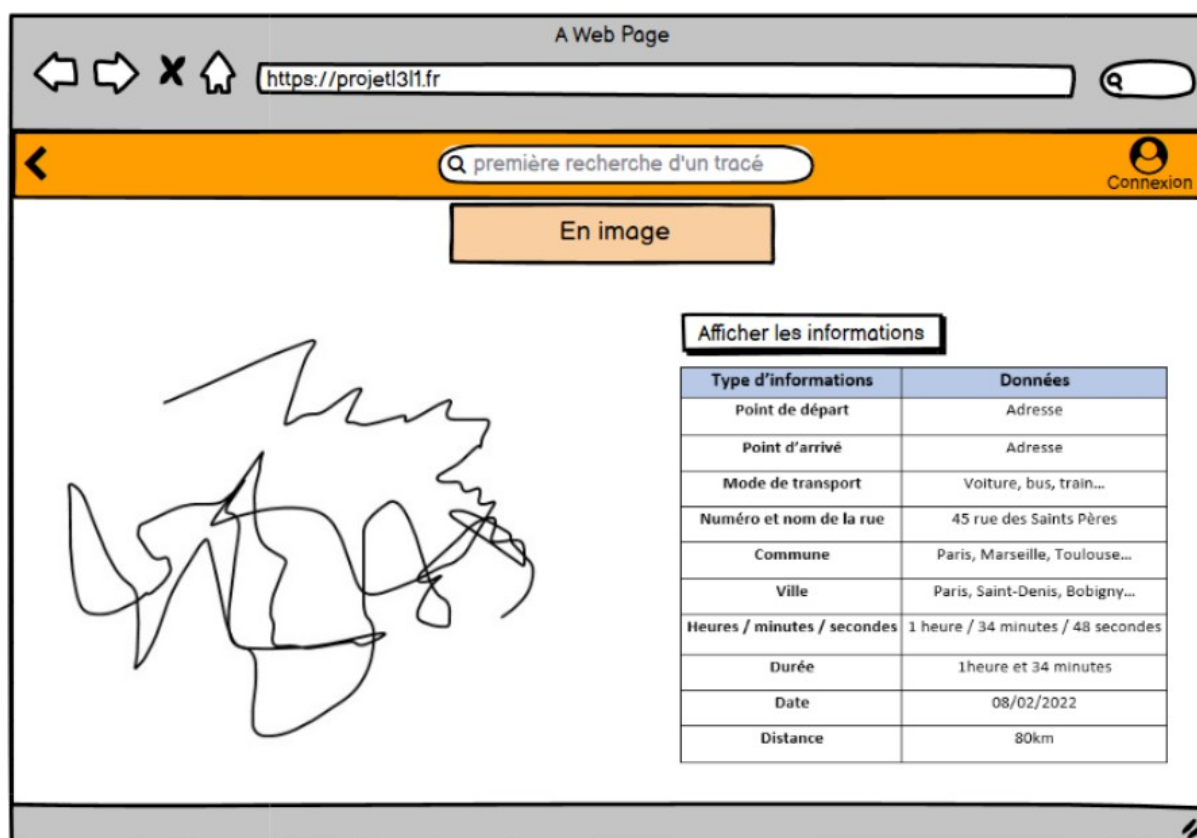
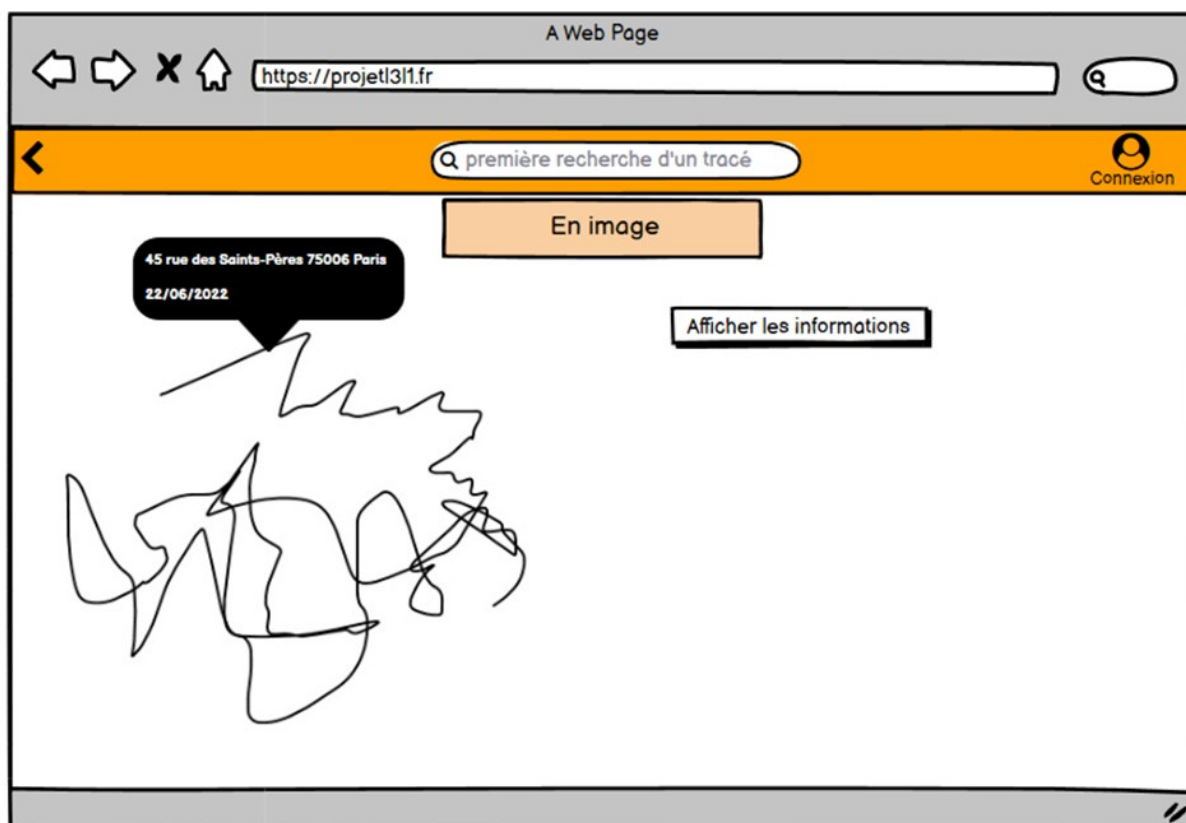
Nom du tracé

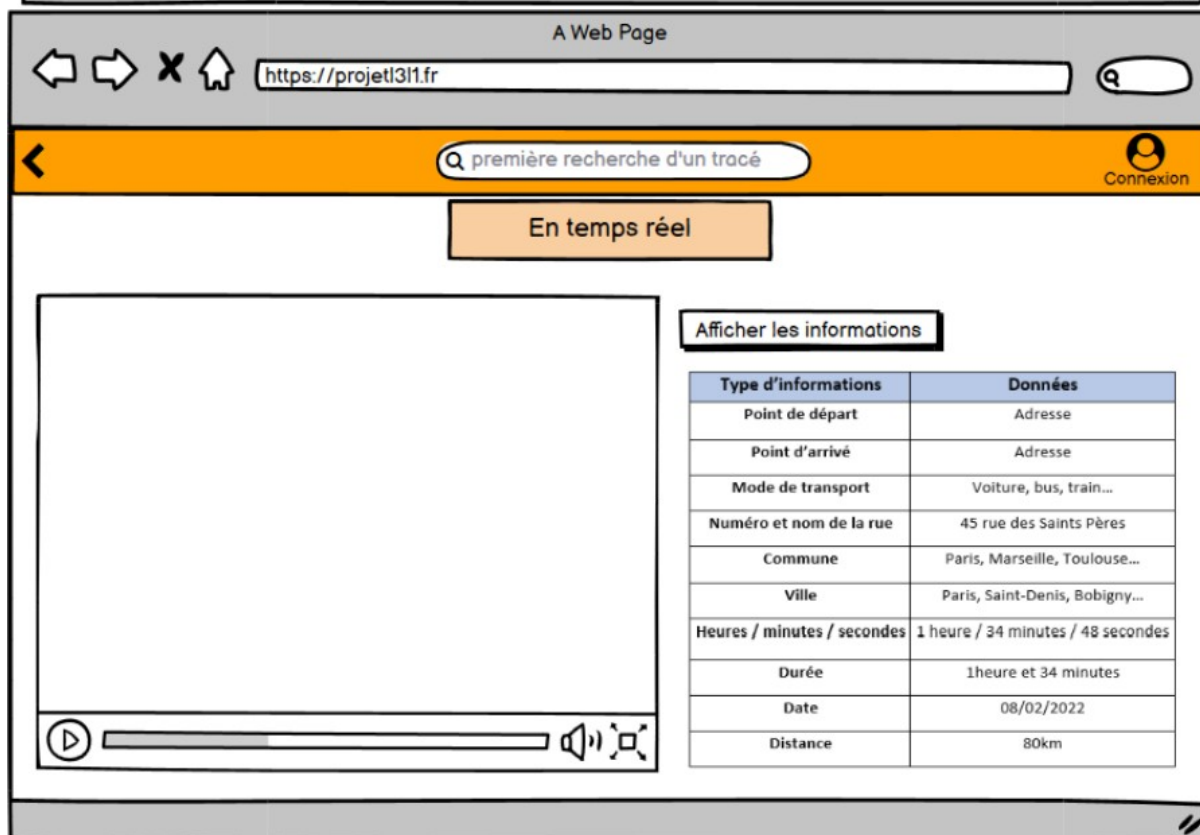
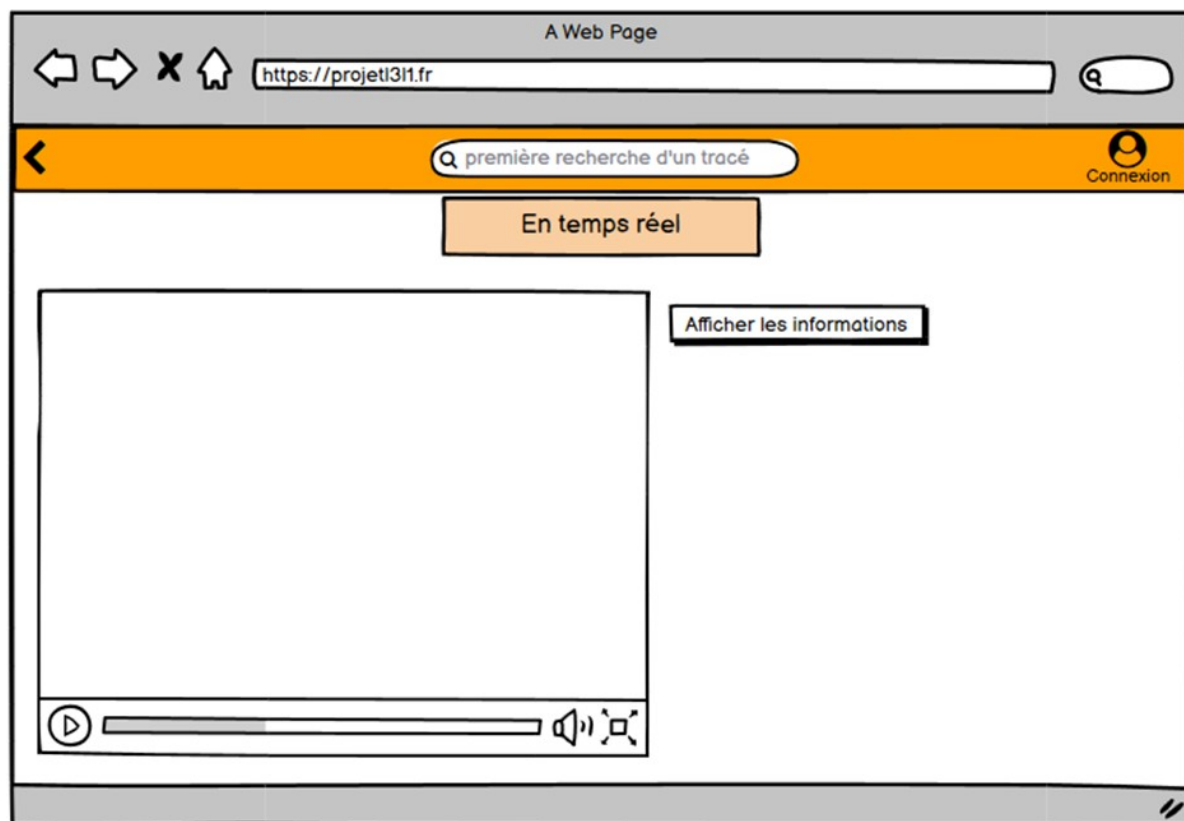
Afficher

Du point de vue de l'administrateur :









## 10. Glossaire

---

- ★ **APPLICATION MOBILE** : Logiciel applicatif développé pour un appareil électronique mobile, tel qu'un assistant personnel, un téléphone portable, un smartphone, un baladeur numérique, une tablette tactile...
- ★ **APPLICATION** : Programme ou ensemble de programmes destiné à aider l'utilisateur d'un ordinateur pour le traitement d'une tâche précise
- ★ **PORTAIL WEB** : Site web qui offre une porte d'entrée commune à un large éventail de ressources et de services accessibles sur Internet et centrés sur un domaine d'intérêt ou une communauté particulière
- ★ **CODE SOURCE** : Code écrit dans un langage de programmation et qui peut être converti pour constituer un programme exécutable
- ★ **.APK** : de l'acronyme Android PacKage, extension de fichier Équivalent du ".exe" sur Windows
- ★ **ANDROID** : Logiciel géant pour téléphones portables, tablettes et bien d'autres appareils qui peuvent être intelligents, comme par exemple certaines voitures. C'est le système d'exploitation le plus utilisé au monde sur mobile. Il permet la communication entre un utilisateur et son appareil



## 11. Références

---

<https://www.ens.math-info.univ-paris5.fr/projets-informatiques/projets/documentation>

<https://developer.android.com/docs>

[https://developer.android.com/studio?](https://developer.android.com/studio?hl=fr&gclid=Cj0KCQjwgYSTBhDKARIsAB8KuktzDN4F0N1KgZu1Tlems1pzjIfU67MhqFr7r6C5SGZH_JMTUi8yok8aAku9EALw_wcB&gclsrc=aw.ds)

[hl=fr&gclid=Cj0KCQjwgYSTBhDKARIsAB8KuktzDN4F0N1KgZu1Tlems1pzjIfU67MhqFr7r6C5SGZH\\_JMTUi8yok8aAku9EALw\\_wcB&gclsrc=aw.ds](https://developer.android.com/studio?hl=fr&gclid=Cj0KCQjwgYSTBhDKARIsAB8KuktzDN4F0N1KgZu1Tlems1pzjIfU67MhqFr7r6C5SGZH_JMTUi8yok8aAku9EALw_wcB&gclsrc=aw.ds)

[https://forge.ens.math-info.univ-paris5.fr/login?back\\_url=https%3A%2F](https://forge.ens.math-info.univ-paris5.fr/login?back_url=https%3A%2F%2Fforge.ens.math-info.univ-paris5.fr%2Fattachments%2Fdownload%2F4596%2Fpre%25cc%2581sentation2%2520Kourte%2520projet%2520tutore%25cc%2581.pdf)

[%2Fforge.ens.math-info.univ-paris5.fr%2Fattachments%2Fdownload%2F4596%2Fpre%25cc%2581sentation2%2520Kourte%2520projet%2520tutore%25cc%2581.pdf](https://forge.ens.math-info.univ-paris5.fr%2Fattachments%2Fdownload%2F4596%2Fpre%25cc%2581sentation2%2520Kourte%2520projet%2520tutore%25cc%2581.pdf)

## 12. Index

---

### Index des figures

<i>Illustration 1: Image de présentation</i>	<i>1</i>
<i>Illustration 2: Scénario 1 - Démarrer un tracé</i>	<i>13</i>
<i>Illustration 3: Scénario 2 - Enregistrer un tracé</i>	<i>14</i>
<i>Illustration 4: Scénario 3 - Télécharger un tracé</i>	<i>14</i>
<i>Illustration 5: Scénario 4 - Un tracé non sauvegardé</i>	<i>15</i>
<i>Illustration 6: Scénario 5 - Historique - visualiser un tracé</i>	<i>15</i>
<i>Illustration 7: Scénario 1 – Effectuer une recherche</i>	<i>16</i>
<i>Illustration 8: Scénario 2 – Afficher un tracé en temps réel</i>	<i>16</i>
<i>Illustration 9: Scénario 3 – Afficher un tracé en image</i>	<i>16</i>
<i>Illustration 10: Scénario 4 – Se connecter à un compte administrateur</i>	<i>17</i>
<i>Illustration 11: Scénario 5 – Compte administrateur - supprimer un tracé</i>	<i>17</i>
<i>Illustration 12: Scénario 6 – Afficher les informations d'un tracé</i>	<i>17</i>
<i>Illustration 13: Test 1 – Démarrer un tracé</i>	<i>18</i>
<i>Illustration 14: Test 2 – Enregistrer un tracé</i>	<i>18</i>
<i>Illustration 15: Test 3 – Télécharger un tracé</i>	<i>19</i>

---



---

## Projet L3L - Kourte : une écriture des forces physiques, le temps d'un trajet

---



---

<i>Illustration 16: Test 4 – Tracé non sauvegardé</i>	19
<i>Illustration 17: Test 5 – Historique - visualiser un tracé</i>	20
<i>Illustration 18: Test 1 – Effectuer une recherche</i>	21
<i>Illustration 19: Test 2 – Afficher un tracé en temps réel</i>	21
<i>Illustration 20: Test 3 – Afficher un tracé en image</i>	22
<i>Illustration 21: Test 4 – Se connecter à un compte administrateur</i>	22
<i>Illustration 22: Test 5 – Compte administrateur - supprimer un tracé</i>	23
<i>Illustration 23: Test 6 – Informations du tracé</i>	24

## Index lexical

Android	11
application	6 sq., 10 sqq., 18, 28 sq.
APPLICATION	40
application mobile	6 sq., 10, 13, 29
APPLICATION MOBILE	40
cahier de recettes	8, 10
Cahier de recettes	1
cahier des charges	6 sqq., 10, 28
capteurs	6

---



---

Youstina Abdel Massih

Thierno Bah

Pathé Mbaye Ndéye

Mehdi Hamiche

**Groupe L3L1**

43

---



---

---

---

## Projet L3L - Kourte : une écriture des forces physiques, le temps d'un trajet

---

---

client	6, 9, 12
conception	6, 9
CSS	11
documents	6 sq., 9 sq., 28
Documents	7
enregistrer	6
forge	10
formulaire	6
HTML	11
Implémentation	6
informations	6
Java	11
JavaScript	11
maquettage	7
maquette	12, 28
Maquette	29, 34
multithreading	11

---

---

## Projet L3L - Kourte : une écriture des forces physiques, le temps d'un trajet

---

---

produit	6 sq., 10 sq., 28
projet	6 sq., 9 sq., 28, 41
Projet	1
scenarii	13
site web	6 sq., 10 sqq., 16, 21, 28, 34
Site web	40
SQL	11
SVN	10
téléphone	6
tests	6, 10 sq., 18, 21
XML	11