

Projet de synthèse 2eme année

R.82, juin 2017

Périmètre des applications

Les applications forment un système complet d'abonnements à des magazines : une application mobile permet aux clients de gérer leurs abonnements et une application de gestion permet aux employés de gérer les clients, leurs abonnements et les paiements.

Besoins fonctionnels

Application mobile pour les clients finaux

Les clients utilisent l'application mobile pour s'enregistrer auprès de l'éditeur. L'enregistrement comprend les informations classiques d'identité (y compris date et lieu de naissance) et de contacts (adresses, téléphones, etc.).

Une fois enregistrés les clients peuvent se connecter à l'application à l'aide de leur adresse e-mail et du mot de passe qu'ils ont choisi (il sera possible de faire en sorte que l'application se souvienne du mot de passe).

Après connexion un écran permettra de visualiser les abonnements en cours (les abonnements qui se terminent dans moins de 2 mois doivent être mis en évidence visuellement) et de choisir une des actions suivantes :

- Editer les informations du compte.
- S'abonner.
- Visualiser les détails d'un abonnement.

Lorsque l'on visualise les détails d'un abonnement on doit pouvoir arrêter un abonnement, le relancer pour une année et payer celui-ci par carte bancaire.

Application de gestion pour les employés

Les employés seront authentifiés localement. Seuls ceux-ci auront la possibilité de se connecter à l'application.

Cette application permettra aux employés de :

- Gérer les publications (titre, nombre de numéros à l'année, photo de couverture de présentation, description, prix annuel).
- Gérer les comptes clients.
- Gérer les abonnements des clients.
- Créer un historique de relation client. L'éditeur communique avec les clients par les moyens suivants : courrier, courrier électronique, téléphone. Il sera possible de créer une entrée dans l'historique soit à partir de la fiche client, soit globalement. Dans ce dernier cas on pourra le faire pour plusieurs clients à la fois.
- Gérer les paiements des clients : les visualiser pour chaque client et annuler ceux-ci si besoin (remboursement). On pourra voir la liste globale des paiements en retard (lorsque un abonnement a été créé ou relancé mais non payé).

Contraintes non fonctionnelles

Application mobile

L'application mobile sera prévue pour fonctionner sur les appareils possédant le système Android version 4.4.

Pour des raisons pratiques et de sécurité l'application mobile cliente ne pourra pas avoir accès direct à la base de données (quelle que soit la technologie utilisée pour son développement). Elle doit donc communiquer par service web avec le serveur, à l'aide du format de document JSON.

Technologies

Une ou plusieurs des technologies suivantes pourront être utilisées au choix, et uniquement celles-ci :

- Android SDK
- PHP avec un framework MVC
- Microsoft .Net
- HTML 5 et CSS 3
- NodeJS
- JQuery

Base de données

Le serveur de base de données est géré par l'administrateur système de l'éditeur qui a configuré une base de données vide.

Voici les informations de connexion :

- adresse IP : 10.0.0.6
- port : 5432
- nom de la base de donnée : *abo_numerogroupe*
- identifiant de connexion : *user_numerogroupe*
- mot de passe : *pass_numerogroupe*
- version : PostgreSQL 9.6

Système de paiement par carte bancaire

Le système de paiement est fourni par un prestataire de service qui l'a installé et configuré sur un serveur interne de l'éditeur. Voir la documentation en annexe.

Contraintes générales

L'application devra au maximum simplifier la vie de l'utilisateur : initialisation correcte des formulaires, choix pertinents des types de saisie pour les champs textes pour l'application mobile, prise en charge des préférences de l'utilisateur, ...

L'interface utilisateur devra être claire, logique et facile d'utilisation. Les messages d'erreurs et d'informations devront être clairs et compréhensibles par un utilisateur non informaticien. Les fautes de français dans l'interface ainsi que dans les messages d'erreurs et d'informations ne sont pas admises.

Besoins supplémentaires optionnels

Application mobile pour les clients finaux

- Le client pourra visualiser ses anciens abonnements (ceux qui ne sont pas en cours).
- Un système d'authentification par challenge/réponse sera mis en place pour éviter le transfert du mot de passe.
- Pour économiser le forfait données des clients l'application pourra stocker localement les informations (à l'exception des informations de cartes bancaires). Les informations seront téléchargées si l'application est lancée la première fois sur le terminal ou si celles-ci ont été modifiées depuis le dernier lancement de l'application.

Application de gestion pour les employés

- Relance du client par courrier électronique si un paiement est en retard (déclenchement manuel).
- Un courrier électronique sera envoyé automatiquement (une seule fois pour chaque client) lorsque un abonnement arrivera à moins de deux mois de sa fin. Le processus automatique sera exécuté une fois par jour.
- Visualisation des statistiques des clients pour chaque publication : tranches d'âge, localisation géographique par départements.

Plan de projet

Un plan de projet devra être écrit et présenté avant le démarrage du développement.

Ce plan de projet comportera les informations suivantes :

- Description technique de la solution.
- Tableaux des exigences du client tiré du cahier des charges.
- Tableau des fonctionnalités à développer.
- Tableau de correspondance entre les exigences et les fonctionnalités.
- Liste des jalons (un jalon = une livraison de fonctionnalités terminées).

Délai de réalisation et livraison

Le plan de projet devra être rendu **le mardi 13 juin 2017**. Celui-ci devra être validé par le client.

Les livraisons des jalons intermédiaires seront effectuées au fur et à mesure de de leur complétion.

La livraison finale du produit sera effectuée **le jeudi 6 juillet 2017**. L'heure exacte du rendez-vous pour la livraison sera fixées ultérieurement.