

Cahier des charges

Application HomeSkolar

# Spécifications fonctionnelles

*Présentez ce que le produit va réaliser. Quelles tâches l’utilisateur pourra-t-il faire (soit élève, soit tuteur) ? Assurez-vous de les découper en sous-fonctionnalités.*

L'objectif fondamental de l'application HomeSkolar est de faciliter le soutien scolaire en mettant en relation des élèves en difficulté avec des tuteurs bénévoles.

L'application vise à créer un environnement collaboratif et interactif où les élèves peuvent recevoir un soutien personnalisé, surmonter leurs obstacles éducatifs, et progresser dans leur apprentissage, peu importe leur emplacement géographique.

Phrase les fonctionnamlités principales

## Authentification

### Inscription utilisateur

Permettre aux élèves et aux tuteurs de créer leur compte sur le site HomeSkolar.

* Formulaire d'inscription avec des champs tels que nom, prénom, adresse mail, et mot de passe.
* Envoi d'un mail de confirmation pour valider l'inscription.

### Connexion utilisateur

Permettre aux utilisateurs (enfants et tuteurs) de se connecter à leur compte existant.

* Formulaire de connexion avec champs d'adresse mail et de mot de passe.
* Moyen de récupération de mot de passe en cas d'oubli.

### Modification des informations personnelles

Permettre aux utilisateurs de mettre à jour leurs informations personnelles.

* Interface simple permettant la modification du nom, prénom, ou adresse mail.
* Confirmation de modification par mail.

## Communication

### Envoi de Messages

Permettre aux élèves et aux tuteurs de communiquer de manière interactive.

* Interface de messagerie accessible depuis le tableau de bord.
* Possibilité d'envoyer des messages textuels.

### Épingler des Messages

Offrir aux utilisateurs la possibilité d'épingler des messages importants pour un accès facile ultérieur.

* Fonction d'épinglage visible dans la messagerie.
* Accès rapide aux messages épinglés depuis une section dédiée.

### Notification pour messages non lus

Informer les utilisateurs de l'arrivée de nouveaux messages non lus.

* Notifications en temps réel ou par mail pour les nouveaux messages.
* Marquage visuel des conversations avec des messages non lus.

## Rencontres élève/tuteur

### Affichage des événements

Fournir aux utilisateurs une vue complète de leurs rencontres prévues.

* Calendrier interactif sur la page d'accueil.
* Affichage des rendez-vous et autres événements planifiés.

### Création de Rendez-vous

Permettre aux élèves et aux tuteurs de planifier des rencontres.

* Interface simple pour ajouter des rendez-vous au calendrier.
* Paramètres de rendez-vous incluant la date, l'heure, et la durée prévue.

## Gestion des Tâches

### Création de tâches après une rencontre

Permettre aux tuteurs de définir des tâches pour les élèves à accomplir avant la prochaine rencontre.

* Option de création de tâches associées à une rencontre spécifique.
* Définition de la date limite et de la priorité pour chaque tâche.

### Notification de nouvelles tâches

Informer les élèves de l'ajout de nouvelles tâches après une rencontre.

* Notification en temps réel ou par mail pour les nouvelles tâches assignées.
* Marquage visuel des tâches non lues ou non complétées.

### Création de tâches personnelles

Permettre aux élèves et aux tuteurs de créer des tâches personnelles non liées à une rencontre spécifique.

* Interface dédiée pour créer des tâches sans lien direct avec une rencontre.
* Possibilité de définir des échéances pour les tâches personnelles.

# Veille technologique

*Fournir au moins trois sources variées et pertinentes que vous surveillez avec une explication de l'intérêt de chacune. Justifier les choix technologiques retenus dans la spécification technique. Prendre compte des ressources où les technologies se trouvent, par exemple, le site web officiel ou la documentation officielle d’une technologie.*

# Spécifications techniques

*Présentez les technologies utilisées et comment la technique répond aux besoins du client. Focalisez-vous sur les parties front-end et back-end, mais pas besoin de spécifier un hébergeur ou un outil de déploiement.*

*Pour chaque technologie, précisez la raison pour laquelle vous l’avez choisie (plutôt qu’une autre) et son rôle pour le projet.*

# Diagramme de classes

*Le diagramme doit utiliser la nomenclature UML. Inclure chaque classe obligatoire pour l’application. Assurez-vous qu’il est extensible pour favoriser l’évolutivité.*