



Réponse au cahier des charges.

(Charte projet)

SERFA-Notes

Outil de prise de notes

V1.230126

Travail réalisé par l'agence « Laurel et Hardy »

L'équipe de l'agence est constituée par :

- Cong Thuc HUYNH
- Patrick Montferrier

A. ANALYSE DES BESOINS

I. OBJET

Le présent document vise à présenter une application de prise de notes demandé par le SERFA.

Le SERFA souhaite utiliser cette application dans le cadre d'une soutenance afin de valider certains acquis de la promotion LPDAOO-2023.

II. PRESENTATION

SERFA : Service d'Enseignement et de Recherche en Formation d'Adultes.

Le SERFA, service de formation continue de l'Université de Haute-Alsace (UHA Mulhouse) propose son catalogue de formations diplômantes ou de perfectionnement dans plusieurs domaines :

- Formation continue,
- Formation pour adultes,
- Reprise d'études,
- Diplôme, DAEU,
- Licence, licence pro,
- Master, mastère spécialisé,
- CPF, compte personnel de formation.

L'UHA, Université de Haute-Alsace, est installée sur deux villes (Mulhouse et Colmar) et sur cinq campus (à Mulhouse : Illberg, collines et Fonderie, à Colmar : Grillenbreit et Biopôle), qui regroupent environ 11000 étudiants, 500 enseignants et chercheurs et 450 personnels administratifs.

L'Université de Haute-Alsace (UHA) est une université française autonome, associée à l'Université de Strasbourg depuis le 1er janvier 2013.

Un décret du 8 octobre 1975 fixe la création de « l'université du Haut-Rhin ». Cependant, son histoire a démarré bien avant avec la création en 1822 de l'école de chimie et, en 1869, de celle de l'école textile. Ces deux écoles sont associées au passé industriel de Mulhouse, aux indiennes (Une Indienne est un tissu peint ou imprimé fabriqué en Europe entre le XVIIe siècle et le XIXe siècle), à la chimie des colorants.

III. CONTEXTE GLOBAL DE LA MISSION

1) Les paramètres globaux

- Pourquoi : Le SERFA souhaite évaluer durant une soutenance les acquis en programmation JAVA des étudiants de la promotion LPDAOO-2023 par le biais du développement d'une application de prise de notes.
- Quoi : Pouvoir créer des « Classeurs virtuels » pouvant contenir des « Intercalaires » contenant des « Feuilles » sur lesquelles se trouveront les prises de notes.
- Comment : L'application doit être développée avec le langage de programmation JAVA. Le développement de l'application doit se faire dans un contexte Agile.
- Envergure : L'application sera développée pour une dizaine d'utilisateurs simultanément.
- Quand : L'application est à livrer pour le vendredi 24/02/2023
- Combien : L'application sera réalisée de manière bénévole dans le cadre de la formation LPDAOO-2023.

2) Les cibles

L'application doit être la plus conviviale possible afin de s'adresser à une population la plus large possible.

Les cibles pourront être âgés de 7 ans à 77 ans, sans connaissances particulières de l'informatique.

IV. PREREQUIS DEMANDES.

1) L'application

Pour la démonstration lors de la soutenance, prévoir des données test avec 3 classeurs, 2 intercalaires chacun et 3 notes par intercalaire.

Le code source de l'application doit être proprement indenté et commenté.

Les erreurs de saisies devront être contrôlées.

L'application doit être ergonomique, afin de pouvoir naviguer de manière fluide entre les classeurs, les intercalaires et les notes.

2) Organisation du travail

Organisation du travail sous forme « Agile ».

Rapport écrit quotidien du travail effectué par les membres de l'équipe.

3) Présentation

La présentation lors de la soutenance devra au moins contenir les éléments suivants :

- Page de couverture
- Sommaire
- Présentation du projet et de l'équipe.
- Présentation de la répartition du travail sous forme de graphique et sous forme d'agenda.
- Présentation UML des classes du projet.
- Problèmes rencontrés.
- Démo complète du programme.
- Idées d'évolutions du programme.
- Conclusion.
- Questions du Jury.

V. OBJECTIFS

Les objectifs de la soutenance sont d'évaluer les acquis des points suivants :

- Programmation JAVA,
- Conception interface utilisateur UI/UX,
- Gestion de projet en mode Agile.

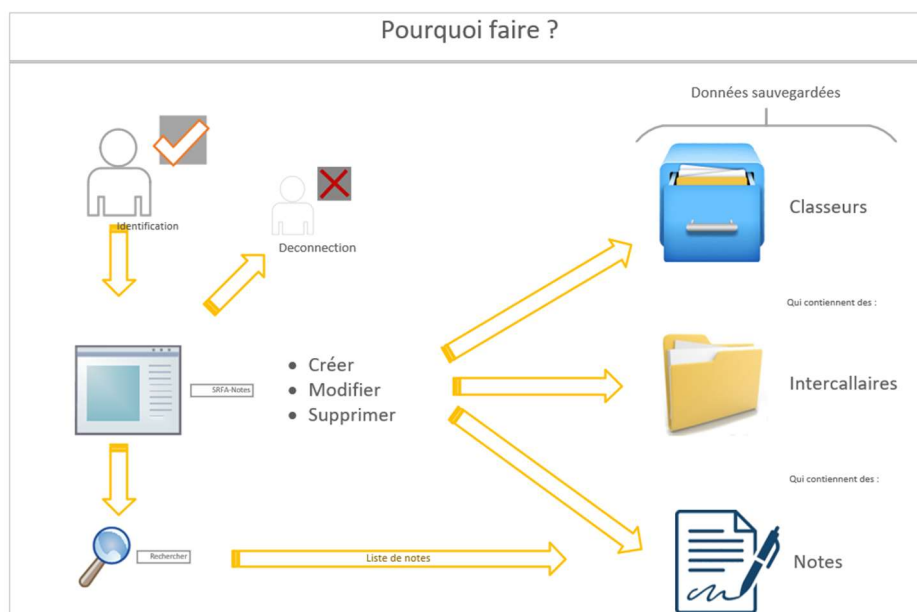
B. REPONSE AUX BESOINS

I. RESULTAT ATTENDUS – PERIMETRE DU PROJET.

1) Périmètre

Le projet à pour objet de créer une application aux fonctionnalités suivantes :

- A partir d'une fenêtre de connexion un utilisateur doit pouvoir :
 - Se créer un compte utilisateur.
 - S'identifier avec son compte utilisateur,
- Une fois connecté l'utilisateur doit pouvoir :
 - Créer un classeur en lui attribuant un nom et une couleur.
 - Créer un intercalaire dans le classeur en lui attribuant un nom et une couleur.
 - Créer une feuille dans un intercalaire en lui attribuant un titre.
 - Saisir du texte enrichi dans la feuille.
 - Affecter des labels à la feuille.
 - Effectuer des recherches dans un formulaires afin d'obtenir une liste des notes correspondants à la recherche.
- Lorsque l'utilisateur a terminé, il doit pouvoir se déconnecter.
- Les informations stockées doivent être sauvegardées.



2) Hors périmètre

Le projet n'inclut pas les points suivants :

- Il n'est pas demandé que l'utilisateur puisse :
 - Accéder à partir de plusieurs moyens de connexion différents à ses notes.
 - Partager ses notes avec d'autres utilisateurs.
 - Exporter ses notes, ou les enregistrer dans des fichiers indépendants.
 - Supprimer des classeurs, des intercalaires ou des notes et pouvoir les restaurer.
- Il n'est pas demandé qu'un administrateur, puisse superviser la gestion de l'application, ce qui induit que l'utilisateur seul aura tous les droits sur ses données.
- Il n'est pas demandé qu'une architecture client-serveur soit mise en place, ce qui induit par conséquence que l'application sera uniquement locale sur le poste client.
- Il n'est pas demandé de lier l'utilisateur de l'application au profil de connexion utilisé pour ouvrir la session du système d'exploitation.
- Il n'est pas demandé de faire fonctionner l'application sur un système d'exploitation spécifique, ce qui induit que l'application sera développée et testée sous et pour un environnement Windows 11.
- Enfin, il n'est pas demandé que l'application puisse être installé à partir d'un exécutable transportable.

II. LES LIVRABLES

Le commanditaire (Le SERFA) est en droit d'attendre les livrables suivants :

- Cahier de charges (déjà délivré à ce jour).
- Réponse au cahier des charges (le présent document).
- Plan de gestion du projet.
- Livraison de l'application.
- Présentation de la soutenance projet Java.

III. LES ECHEANCES - JALONS

Les principaux jalons / échéances du projet sont les suivants :

- 19/01/2023 Démarrage du projet.
- 20/01/2023 Livraison du cahier des charges.
- 26/01/2023 Livraison de la Réponse au cahier des charges
- 01/02/2023 Date buttoir pour accepter le projet et le retourner signé.
- 03/02/2023 Livraison du Plan de gestion du projet.
- 23/02/2023 Livraison de l'application.
- 23/02/2024 Livraison de la documentation.
- 24/02/2023 Présentation et démonstration de l'application.

IV. LA COMMUNICATION

Durant toute la durée du projet le chef de projet pourra communiquer par courriel avec le commanditaire afin de clarifier les points en suspens et informer de l'état d'avancement du projet.

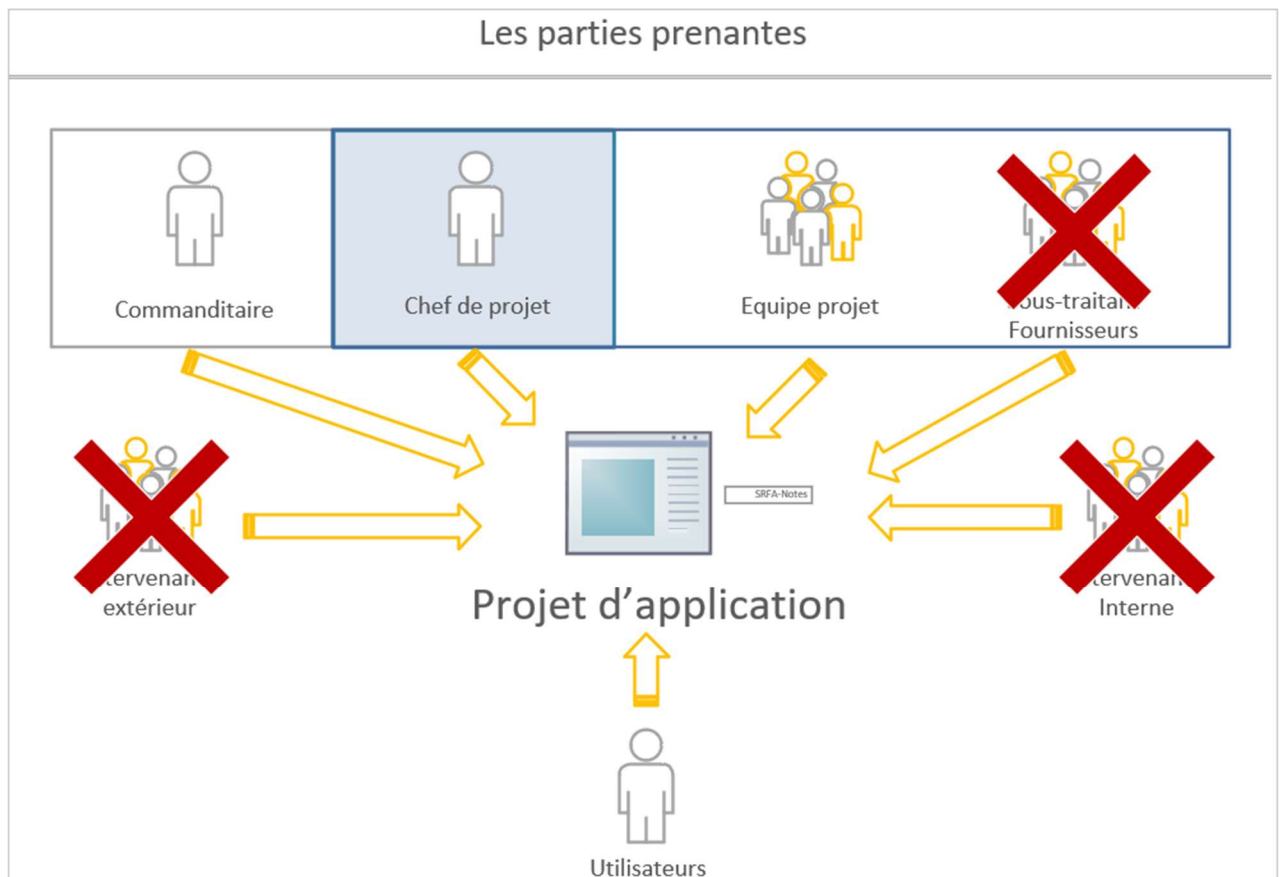
L'information de l'état d'avancement se fera de manière hebdomadaire chaque vendredi.

V. LES PARTIES PRENANTES

Le projet se déroulera dans un contexte restreint du fait qu'il est un projet d'étude. En conséquence nous ne trouverons que quelques-unes des parties prenantes habituellement impliquées dans un projet.

Les parties prenantes dans le projet sont :

- Le commanditaire
- Le chef de projet (Patrick)
- L'équipe de projet (Thuc, Patrick).
- Les utilisateurs (Le commanditaire)



VI. FAISABILITE

La faisabilité d'un projet dépend des contraintes de départ, des hypothèses de développement et des ressources disponibles pour subvenir aux besoins.

1) Les contraintes

Les contraintes du projet sont les suivantes :

- Une date de livraison finale fixée au 23/02/2023
- Un nombre d'heures d'analyse et de planification de : 42 heures (6 jours)
- Un nombre d'heures de développement de : 42 heures (jours)
- Organiser le travail d'équipe sous forme « Agile ».
- Développer l'application avec le langage JAVA (sans précision de version)
- Développer l'interface graphique avec Java Fx.

Nous remercions par la présente le commanditaire pour avoir entendu nos arguments concernant l'utilisation de Java Fx et de nous avoir autorisé à développer l'application avec les outils Windows Builder (Swing Designer, SWT Designer) au lieu de Java Fx

2) Hypothèses de départ

La réalisation du projet repose les hypothèses suivantes :

- L'application sera installée sur un poste Windows 11.
- L'application pourra être utilisé par plusieurs utilisateurs de manière non simultanée.
- Chaque utilisateur gèrera seul et sera seul responsable de ses informations.
- Aucun utilisateur ne pourra partager ses informations.
- Aucun utilisateurs pourra avoir accès a ses informations à partir d'un autre poste que celui utilisé initialement pour saisir les informations.

3) Les besoins

Le projet tel que définit est cohérent par rapport au temps qui est impartis ainsi que par rapport aux moyens qui sont mis à notre disposition. Nous considérons donc que dans l'état actuel nous n'avons pas d'autres besoins à satisfaire pour développer ce projet.

VII. CHIFFRAGE DU PROJET

Le projet est un projet réalisé dans le cadre d'une soutenance de la LPDAOO-2023.

Il a pour objectif de valider des acquis par leur mise en pratique dans le cadre de ce projet.

Par conséquent il n'est pas prévu de rémunération pour la réalisation de ce projet.

VIII. AUTORISATION DU PROJET

Le commanditaire, s'il choisit que ce projet soit exécuté aux conditions ci-dessus exposées, doit signifier son accord avant le 01 février 2023 afin que le projet puisse être livré conformément aux échéances ci-dessus spécifiées.

Nous vous remercions pour votre attention, et vous assurons que toute l'équipe Laurel & Hardy est entièrement impliquée au développement de votre application.

