

Cahier des charges du projet « Gumi »

Finalité : Ce projet a pour finalité de créer une application mobile afin d'entraîner les enfants aux bases des mathématiques.

Objectif et exigences :

- ☒ Objectif 1 : Un utilisateur doit pouvoir lancer un exercice
 - ☒ Il doit pouvoir sélectionner son type d'exercice
 - ☒ Il doit pouvoir sélectionner la difficulté de son exercice
 - ☒ Il doit pouvoir sélectionner le nombre d'opérations pour son exercice
 - ☒ Un exercice doit être créé de façon aléatoire
 - ☒ Un utilisateur doit pouvoir savoir s'il a juste ou faux
- ☒ Objectif 2 : Nous devons avoir le choix entre plusieurs types d'exercice
 - ☒ Un utilisateur doit pouvoir choisir un exercice de type « Addition »
 - ☒ Un utilisateur doit pouvoir choisir un exercice de type « Soustraction »
- ☒ Objectif 3 : Nous devons avoir le choix entre plusieurs difficultés
 - ☒ Un utilisateur doit pouvoir choisir la difficulté « facile »
 - ☒ Un utilisateur doit pouvoir choisir la difficulté « normal »
 - ☒ Un utilisateur doit pouvoir choisir la difficulté « difficile »
- ☒ Objectif 4 : Un utilisateur doit pouvoir choisir un certain nombre d'opérations
 - ☒ Un utilisateur doit pouvoir choisir un nombre de 10 opérations
 - ☒ Un utilisateur doit pouvoir choisir un nombre de 20 opérations
 - ☒ Un utilisateur doit pouvoir choisir un nombre de 30 opérations
- ☒ Objectif 5 : Un exercice doit être créé de façon aléatoire
 - ☒ La position de la case à remplir doit être aléatoire
 - ☒ Les deux nombres de l'exercice à trou doivent être aléatoires
- ☒ Objectif 6 : Nous devons pouvoir voir nos statistiques
 - ☒ Nous devrions pouvoir voir le nombre d'opérations effectuées au total
 - ☒ Nous devrions pouvoir voir le nombre d'opérations réussies au total
 - ☒ Nous devrions pouvoir voir le nombre d'opérations échouées au total
- ☒ Objectif 7 : Un utilisateur doit pouvoir savoir s'il a juste ou faux
 - ☒ Il doit pouvoir voir le nombre d'opérations juste
 - ☒ Il doit pouvoir voir le nombre d'opérations fausses
 - ☒ Il doit pouvoir voir toutes les opérations de l'exercice
- ☒ Objectif 8 : Un utilisateur doit pouvoir insister ces proches a téléchargé l'application
 - ☒ Il doit pouvoir entrer le numéro de téléphone qu'il souhaite.

Ressources humaines :

Nicolas Corbière et Manon Thebault.

Ressources matérielles, moyens techniques et logiciels :

Ressources matérielles

- Ordinateur

Logiciels

- Android studio

Temps (délais, dates importantes) :

2 avril.

Contraintes :

- Manque d'expérience dans la production d'application mobile.

Utilisateurs (profils, fréquence d'utilisation) :

Utilisateur : enfant apprenant les opérations mathématiques de base

Fréquence d'utilisation : aucune contrainte