**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 fois pouvoir voir le nombre d’opérations juste
  + Il fois pouvoir voir le nombre d’opérations fausses
  +  Il fois pouvoir voir toutes les opérations de l’exercice
* Objectif 8 : Un utilisateur doit pouvoir insister ces proches a téléchargé l’application
  + Il fois pouvoir entre 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