



Haute école d'ingénierie et d'architecture Fribourg  
Hochschule für Technik und Architektur Freiburg

***TIC – Filière Informatique***

**Projet de semestre 6**

**2018**

# **Cahier des charges implémentation**

---

## **S.A.S**

**Développement d'une application Web de surveillance  
et de soutien contre l'addiction en ligne**

---

Logo

**Nicolas Fuchs  
Grégory Ducrey**

---

Superviseurs : **Sandy Ingram**

**Houda Chabbi**

Mandant : **Dr. Claire Korkmaz**

---

Fribourg, Février 2018

## Table des matières

<b>Historique des versions .....</b>	<b>3</b>
<b>Introduction .....</b>	<b>3</b>
<b>Contexte .....</b>	<b>3</b>
<b>Objectifs.....</b>	<b>3</b>
<b>Contraintes.....</b>	<b>3</b>
<b>Principaux .....</b>	<b>4</b>
<b>Secondaires .....</b>	<b>4</b>
<b>Activités .....</b>	<b>4</b>
<b>Délivrables .....</b>	<b>4</b>
<b>Planning .....</b>	<b>5</b>

## Historique des versions

Cet historique indique à quelles dates ont eu lieu les modifications du cahier des charges :

Version	Semaine	Date	Personnes	Modification
0.1	P5	19.03.18	G. Ducrey N. Fuchs	Création du document
0.2	P5	21.03.18	G. Ducrey N. Fuchs	Création du document, Ajout des contraintes et des activités

## Introduction

Ce document est le cahier des charges de réalisation du projet de semestre 6 « SAS ». Il décrit les attentes du client ainsi que le travail à fournir par les étudiants. L'établissement de ce cahier des charges résulte de la partie d'analyse car il est écrit une fois que cette phase est terminée.

Le projet débute le 19.02.2018 et se termine le 18.05.2018. Il est réalisé par M. Nicolas Fuchs et M. Grégory Ducrey sous la supervision de Mme. Sandy Ingram et Mme Houda Chabbi pour la mandante le Dr. Claire Korkmaz.

## Contexte

Selon le monitoring suisse de l'addiction, un peu plus de 7% des jeunes Suisses entre 15 et 19 ans utilisent le Web de manière compulsive et problématique (addiction aux jeux de rôle en ligne, jeux d'argent, négligence des devoirs et des activités hors-ligne). L'objectif du projet est de concevoir et développer une application minimisant l'effet des stimuli addictifs, et redonnant le contrôle aux "consommateurs". Pour cela, un monitoring automatique des activités du consommateur (avec son consentement) doit être mise en place suivi de mesures de sensibilisation proposées en temps-réel.

## Objectifs

La réalisation de ce projet permet de fournir au client un outil qui va aider les enfants et adolescents à gérer le temps passé devant l'écran et à prendre conscience des risques liés à une utilisation abusive des technologies modernes.

## Contraintes

Durant nos recherches et discussions avec les clientes, nous avons pris des décisions influençant sur le cadre du projet. C'est pourquoi nous avons pu établir les contraintes suivantes :

- Le projet sera une application desktop (qui fonctionne sur ordinateur)
- Les sujets traités sont les réseaux sociaux ainsi que les jeux vidéos
- L'application récupérera des informations sur ce que l'utilisateur fait
- Le public cible est les enfants et les adolescents
- L'application doit redonner le contrôle à l'utilisateur

## Principaux

L'application doit par conséquent :

- Récupérer les activités en cours de l'utilisateur sur l'ordinateur (Windows) et les conserver dans un fichier de log. Les activités monitorées sont :
  - Les réseaux sociaux (Facebook, Twitter, Instagram... Faire la liste) qui sont accédés par une page web
  - Les jeux-vidéos (Desktop ou Pages web)
- Mesurer le temps passé sur chacune de ces activités et le répertorier dans un fichier de log
- Présenter les informations/statistiques que le client souhaite dans un Dashboard Desktop

## Secondaires

- Permettre l'accès au Dashboard depuis une interface web
- Implémenter une barre d'utilisation qui passe du vert au rouge en fonction du temps d'utilisation
- Autres fonctionnalités selon les souhaits des clientes et le temps restant

## Activités

Les activités de réalisation du projet ainsi que leur durée sont prévues ainsi :

1. Choix des technologies
2. Création des diagrammes de conception ( Use case et séquences)
3. Design des interfaces
4. Récupération des activités de l'utilisateur
5. Création du fichier de log
6. Création du Dashboard Desktop
7. Création du Dashboard Web
8. Ajout d'une barre d'utilisation
9. Ajout des fonctionnalités supplémentaires (si le temps le permet)
10. Tests fonctionnels et test utilisateur
11. Rédaction du rapport (en continu)

## Délivrables

À la fin du projet seront délivrés les produits suivants :

- Un rapport contenant la démarche de développement
- Les documents de gestion
  - Planning
  - PV des séances
- Le produit développé

## Planning

Planning S.A.S		19.02.2018	26.09.2018	05.03.2018	12.03.2018	19.03.2018	26.03.2017	02.04.2018	09.04.2018	16.04.2018	23.04.2018	30.04.2018	07.05.2018	14.05.2018	21.05.2018
		25.02.2018	04.03.2018	11.03.2018	18.03.2018	25.03.2018	01.04.2017	08.04.2018	15.04.2018	22.04.2018	29.04.2018	06.05.2018	13.05.2018	20.05.2018	27.05.2018
		P1	P2	P3	P4	P5	P6	Pâques	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13
Analyse	Exploration du sujet														
	Idéation														
	State of the art														
	Tests des produits existants														
	Tests technologiques														
	Cahier des charges														
		CDC analyse				CDC final									
Conception	Choix des technologies et des fonctionnalités														
	Création du diagramme de cas d'utilisations														
	Etablissement des diagrammes de conceptions														
	Design des interfaces UI														
Implémentation	Prise en main des technologies														
	Récupération des activités de l'utilisateur														
	Enregistrement des activités dans un fichier log														
	Création du dashboard desktop														
	Création du Dashboard web														
	Ajout d'une barre d'utilisation														
	Ajout des autres fonctionnalités si le temps le permet														
Evaluation	Tests fonctionnels														
	Tests utilisateur														
Rapport	Rédaction du rapport en continu													Rendu Rapport	