

## PROJET CoinCollector



# CAHIER DES CHARGES PROJET TECHNIQUE

Maître d'ouvrage : Lorenzo Cacciato

Date : 21/05/24

## Table des matières

1	RESUME DU PROJET	3
2	OBJET DU DOCUMENT	3
3	DESCRIPTION DU PROJET	3
4.1	<i>GÉNÉRALITÉS</i>	3
4.2	<i>FONCTIONNEMENT GÉNÉRAL</i>	3
4.3	<i>PUBLIC VISÉ</i>	3
4.4	<i>FONCTIONS PRINCIPALES</i>	3
4.5	<i>LES APPLICATIONS FONCTIONNELLES</i>	4
4.6	<i>LES OUTILS</i>	4
4.7	<i>L'ASPECT JURIDIQUE</i>	4
5	LES PREREQUIS TECHNIQUE	4
6	DESCRIPTION DES PRESTATIONS	4
6.1	<i>LIVRABLES</i>	4
6.2	<i>MISE EN OEUVRE</i>	4
6.3	<i>LA RECETTE</i>	4
7	CRITERES D'EVALUATION ET GRILLE DE NOTATION	5
8	ANNEXES	5

G

## **1 RESUME DU PROJET**

L'objectif de ce projet est de créer une application mobile nommée **CoinCollector** pour permettre aux utilisateurs de collectionner, gérer et évaluer leurs pièces de monnaie. Cette application facilitera le suivi des collections avec des informations détaillées sur chaque pièce et proposera des outils pour analyser la valeur des collections.

## **2 OBJET DU DOCUMENT**

Le présent document a pour objet de décrire la mise en place de la solution **CoinCollector**, en détaillant les exigences techniques, fonctionnelles et les livrables attendus.

## **3 DESCRIPTION DU PROJET**

### **4.1 GÉNÉRALITÉS**

Le projet **CoinCollector** vise à fournir une application mobile conviviale permettant aux collectionneurs de pièces de monnaie de gérer efficacement leurs collections.

### **4.2 FONCTIONNEMENT GÉNÉRAL**

Le développement de l'application se fera en trois niveaux progressifs :

- **Niveau 1** : Affichage d'une liste de pièces de collection avec des informations de base telles que l'année, la rareté, la quantité et la valeur. Les données seront stockées dans une base de données locale.
- **Niveau 2** : Création d'un graphique pour visualiser l'évolution de la valeur totale des pièces de la collection.
- **Niveau 3** : Utilisation de la caméra du téléphone pour ajouter des photos des pièces de monnaie.

Cette approche par niveaux permettra une mise en œuvre structurée et progressive des fonctionnalités

### **4.3 PUBLIC VISÉ**

Le public visé comprend les collectionneurs de pièces de monnaie, qu'ils soient amateurs ou professionnels, ainsi que les institutions numismatiques

#### 4.4 FONCTIONS PRINCIPALES

Les fonctionnalités clés attendues dans les différentes versions de l'application sont les suivantes :

- **Niveau 1 :**
  - Affichage des listes de pièces avec informations de base (année, rareté, quantité, valeur).
  - Stockage des données en base de données locale.
- **Niveau 2 :**
  - Génération de graphiques pour suivre l'évolution de la valeur totale des collections.
- **Niveau 3 :**
  - Utilisation de la caméra pour ajouter des photos des pièces de monnaie.

#### 4.5 APPLICATIONS FONCTIONNELLES

Chaque fonctionnalité sera décrite de manière détaillée dans les documents fournis par la Maîtrise d'Œuvre (MOE).

#### 4.6 OUTILS

Les outils potentiels pour le développement de cette application incluent :

- **Langages de programmation :** Kotlin/Java pour Android, Swift pour iOS.
- **Frameworks :** Android SDK, iOS SDK, Flutter ou React Native pour développement multiplateforme.
- **Base de données locale :** SQLite, Room pour Android, Core Data pour iOS.
- **Outils de gestion de projet :** Trello, Jira.

#### 4.7 ASPECT JURIDIQUE

Les aspects juridiques à prendre en compte incluent :

- **Propriété intellectuelle :** Assurer que les images et informations des pièces sont correctement utilisées et respectent les droits d'auteur.
- **Protection des données :** Conformité avec les régulations de protection des données personnelles (ex : RGPD).

## 5. DESCRIPTION DES PRESTATIONS

### 5.1 LIVRABLES

La Maîtrise d'Œuvre (MOE) doit fournir les livrables suivants :

- Code source de l'application.
- Documentation technique et utilisateur.
- Fichiers de configuration et scripts d'installation.

### 5.2 MISE EN ŒUVRE

Les prestations incluent :

- Développement des fonctionnalités listées.
- Tests unitaires et intégration.
- Déploiement sur un serveur de production.

### 5.3 RECETTE

La procédure de recette doit démontrer que :

- Toutes les fonctionnalités sont opérationnelles.
- Les performances du site répondent aux exigences.
- La sécurité du site est assurée.

## 6. CRITÈRES D'ÉVALUATION ET GRILLE DE NOTATION

Les critères d'évaluation incluent :

- **Conformité aux exigences fonctionnelles.**
- **Qualité du code et de la documentation.**
- **Respect des délais de livraison.**
- **Efficacité et performance du site.**