

Cahier des charges

Date : 11 / 01 / 2016

DEVELOPPEURS

Rivière Marius
Bezannier Matthis
Grudé Victorien
Canovas-Virly Baptiste
Khalid Alkassoum Houssam
Mesnil Antoine - Documentaliste
Tahri Ahmed– Chef de projet

CLIENTS

Christophe DESPRES
Pierre JACOBONI

Sommaire

1. Présentation du projet	3
1.1 Contexte	3
1.2 Objectifs	3
1.3 Calendrier	3
2. Analyse des besoins	4
2.1 Expression des besoins	4
2.2 Diagramme de cas d'utilisations	5
2.3 Liste des fonctionnalités	5
3. Contraintes	
3.1 Documentation	
3.2 Délais	
3.3 Contraintes techniques	
4. Organisation du projet	
4.1 Diagramme WBS	
4.2 Diagramme de Gantt	

1. Présentation du projet

1.1 Contexte

Ce projet est réalisé dans le cadre du module *Génie Logiciel 2* : *Application à la conception* de la 3^{ème} année de licence SPI, dirigé par M. Jacoboni et M. Després.

Il a pour but de réaliser une application de type Picross en appliquant les principes de développement adaptés à la conception logicielle en groupe. L'application devra être réalisée avec Ruby et donnera lieu à une évaluation finale.

1.2 Objectifs

L'application doit permettre aux utilisateurs de pouvoir jouer à un jeu de type Picross. Dans un premier temps via une interface graphique, l'utilisateur pourra choisir une grille et la résoudre, a la possibilité de recevoir une aide et de sauvegarder la partie en cours. Des fonctionnalités supplémentaires impliquent notamment une visualisation en 3D ainsi que différents modes de jeu.

1.3 Calendrier

Le projet débutera le vendredi 8 avril à 13h30 et la soutenance est prévue pour le vendredi 24 avril à 9h00, le produit final est à rendre le même jour. Plusieurs rendez-vous avec le client sont organisés répartis sur toute cette durée selon le modèle de cycle de développement en spirale

2. Analyse des besoins

2.1 Expression des besoins

Le client souhaite disposer d'une application réalisée sous Ruby. Les besoins sont décomposés en deux parties.

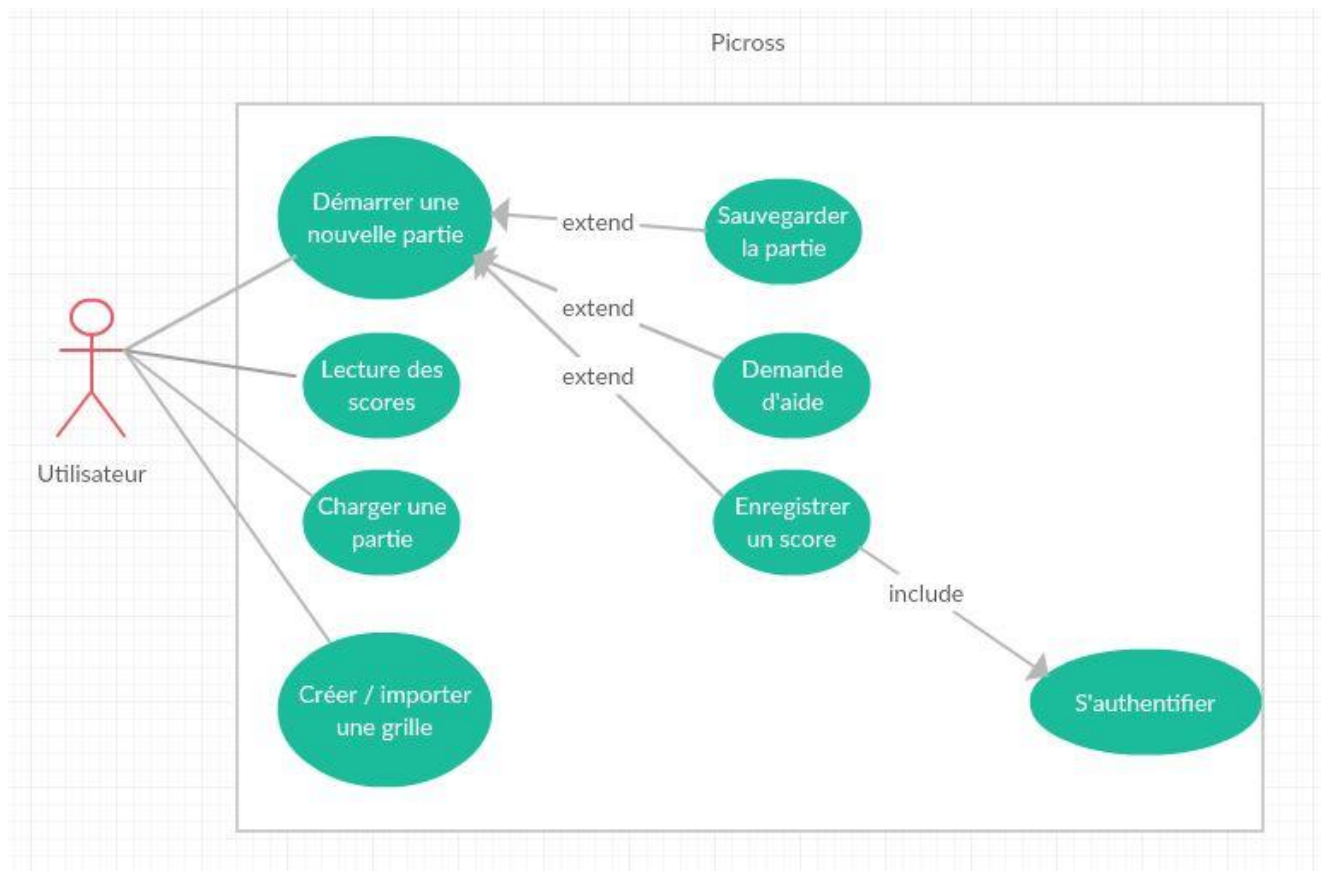
Les Besoins Fonctionnels

- La résolution d'une grille de Picross selon les règles traditionnelles du jeu
- Sauvegarder la partie en cours
- Une aide à la résolution de la grille pour l'utilisateur

Les Besoins non-Fonctionnels

- Gestion des meilleurs temps
- Données cryptées
- Moteur graphique 3D
- Editeur de grilles
- Modes supplémentaires
- Gestion du son
- Gestion de comptes joueurs

2.2 Diagramme de cas d'utilisations



2.3 Liste des Fonctionnalités

3. Contraintes

3.1 Documentation

Les documents à livrer sont :

- Le cahier des charges
- Les cahiers d'analyses et de conceptions
- Le manuel d'utilisateur final de l'application

3.2 Délais

Tous les livrables qui accompagnent l'application, ainsi que l'application elle-même doivent être rendus le 24 avril 2016 au plus tard.

3.3 Contraintes techniques

Le développement de l'application sera avec les moyens techniques suivant :

- Le langage de programmation Ruby
- Utiliser la notation UML
- Une interface graphique issue d'une bibliothèque logicielle liée à Ruby
- Mise en œuvre d'une persistance des données
- Gestion des entrées / sorties

4. Organisation du projet

4.1 Diagramme WBS

4.2 Diagramme de Gantt