

Cahier des charges 1.0

Projet : Fil rouge formation TD Dev Web

Pierre Eyssautier

1. Introduction Le présent cahier des charges décrit les spécifications de l'application web "TaskFlow" (nom provisoire), une solution d'organisation et de productivité permettant aux utilisateurs de gérer leurs tâches individuellement ou en groupe. Cette application vise à offrir une interface intuitive pour la création, l'assignation et le suivi des tâches.

2. Objectifs du Cahier des Charges Ce document a pour but de :

- Définir les objectifs et le périmètre du projet.
- Énumérer les fonctionnalités attendues.
- Encadrer les choix techniques et les contraintes associées.
- Faciliter le suivi et la validation des livrables.

3. Structure du Cahier des Charges

3.1. Contexte et Présentation du Projet

- **Nom du projet** : TaskFlow (nom provisoire)
- **Objectif** : Développer une application web ludique permettant la gestion et l'assignation de tâches à un groupe (famille, amis, collègues) ou en usage individuel.
- **Public cible** : Toute personne souhaitant organiser ses tâches personnelles ou collaboratives (familles, étudiants, équipes professionnelles, etc.).

3.2. Périmètre du Projet

- **Fonctionnalités principales** :
 - Création, modification et suppression de tâches.
 - Assignation des tâches à des membres d'un groupe.
 - Suivi de l'avancement des tâches avec statut (À faire, En cours, Terminé).
 - Notifications pour rappeler les échéances.
 - Vue sous forme de tableau Kanban ou liste.
 - Gamification inspirée des RPG : les tâches sont transformées en "missions" ou "quêtes", leur accomplissement rapportant des points d'expérience permettant de monter en niveau et débloquer des récompenses.
- **Contraintes techniques** :
 - Utilisation des technologies : HTML, CSS, JavaScript, React et/ou Angular.
 - Interface responsive pour une compatibilité mobile.
 - Respect des principes d'accessibilité (WCAG 2.1).

3.3. Spécifications Fonctionnelles

- **Gestion des tâches** :
 - Création et édition via un formulaire avec titre, description, échéance et statut.
 - Option d'assignation à un utilisateur.
 - Suppression et archivage des tâches.

- Transformation des tâches en "quêtes" avec un système de progression.
- **Gestion des groupes :**
 - Création d'un espace de travail partagé.
 - Ajout/suppression de membres.
 - Attribution de rôles (admin, utilisateur standard, observateur).
- **Notifications et rappels :**
 - Envoi d'alertes par email ou via l'application.
 - Notifications en temps réel pour les modifications de tâches.

3.4. Spécifications Techniques

- **Langages et outils :**
 - Frontend : React.js et/ou Angular.
 - Backend : à définir (Node.js ou autre solution adaptée).
 - Base de données : à définir (MongoDB, PostgreSQL...).
- **Structure du code :**
 - Séparation des fichiers (HTML, CSS, JS, services, composants).
 - Respect des conventions de nommage et bonnes pratiques.
- **Hébergement et compatibilité :**
 - Testé sur Chrome, Firefox et Edge.
 - Versions desktop et mobile.

3.5. Contraintes et Accessibilité

- **Normes à respecter :**
 - W3C, WCAG 2.1 pour garantir l'accessibilité de l'application.
 - Compatibilité avec les lecteurs d'écran.
- **Performance et sécurité :**
 - Optimisation du chargement des ressources.
 - Vérification et validation des entrées utilisateurs.

3.6. Charte Graphique

- **Direction artistique :** Inspirée des RPG avec une approche ludique.
- **Palette de couleurs :** Tons chauds rappelant l'ambiance des jeux RPG.
- **Typographie :** Simple mais avec un style ludique pour renforcer l'aspect gamifié.
- **Références visuelles :** Inspiré de l'application Habitica.
- **Éléments UI :** Icônes et illustrations évoquant les univers fantastiques des jeux de rôle.

3.7. Planning et Livrables

- **Planning du projet (8 mois) :**
 - **Mois 1-2 :** Maquettage et définition de l'architecture.
 - **Mois 3-4 :** Développement du frontend.
 - **Mois 5-6 :** Développement du backend et intégration.
 - **Mois 7 :** Tests et corrections.
 - **Mois 8 :** Documentation finale et préparation présentation Jury.
- **Livrables :**
 - Maquette Figma
 - Code source hébergé sur GitHub.
 - Documentation technique et utilisateur.
 - Démo fonctionnelle en ligne.