



Cahier des charges

Logiciel de covoiturage pour professionnel

Édité par Stetler & Waldorf



Table des matières

I. Introduction.....	3
I.1. Buts et destinataires du document.....	3
I.2. Définitions – Abréviations.....	3
II. Description générale.....	4
II.1. Environnement et contexte du système.....	4
III. Les contraintes principales de développement.....	4

I. Introduction

I.1. Buts et destinataires du document

Ce document est à destination de Monsieur Koukam Abder, client de Statler & Waldorf gmbh. L'objectif du document est de définir le cahier des charges d'un système de covoiturage professionnel.

I.2. Définitions - Abréviations

UML

Le langage UML (Unified Modeling Language) est un moyen de représenter visuellement l'architecture, la conception et la mise en œuvre de systèmes logiciels complexes

SCRUM

C'est une manière d'appliquer la pensée agile en mettant l'accent sur le travail d'équipe et la progression itérative du produit.

Diagramme de classe

Le diagramme de classes est un schéma utilisé en génie logiciel pour présenter les classes et les interfaces des systèmes ainsi que leurs relations.

POO

La programmation orientée objet (POO) est un paradigme informatique consistant à définir et à faire interagir des objets

Covoiturage

Utilisation d'une même voiture particulière par plusieurs personnes effectuant le même trajet (notamment afin d'alléger le trafic routier et de partager les frais de transport).

II. Description générale

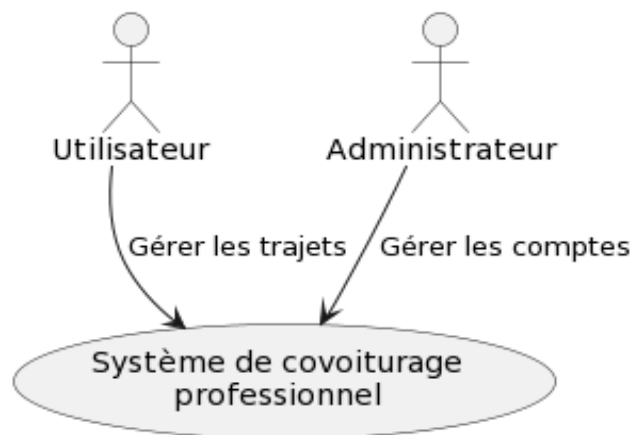
II.1. Environnement et contexte du système

Cette section décrit le projet, son but, ainsi que son environnement.

Le projet est un système de covoiturage professionnel visant à mettre en relation les professionnels effectuant couramment des trajets similaires en voiture.

Les utilisateurs peuvent choisir, proposer, demander des trajets et y répondre. Ils peuvent aussi noter les trajets une fois terminés. Les administrateurs peuvent supprimer, désactiver, avertir et modifier les comptes utilisateurs.

Comme dans beaucoup de systèmes les utilisateurs peuvent s'inscrire, se connecter et se déconnecter.



II.2. Les contraintes principales de développement

La première contrainte exprimée est le rendu du logiciel terminé avant le 27 juin 2023. Nous devons également utiliser la méthode agile SCRUM.

Côté technique, nous devons avoir une architecture objet (POO) accompagné d'un diagramme de classe (UML).