



DOSSIER D'ANALYSE DES BESOINS



Sommaire

Sommaire	2
Presentation du projet	3
Contexte	3
Enjeux	3
Objectifs	3
Critères d'acceptabilité du produit	3
Besoin du client	4
Besoins fonctionnels	4
Les scénarios d'utilisations	7
Version enseignant	7
Version étudiante	7
Fonctionnalités	9
Contraintes techniques	12
Langage utilisé	12
Contraintes client	12
RISQUES	13
Risques sur l'application	13
Risques sur la sécurité	13
Risques sur les données	13
Documentation	15
Délais	15
Coûts	16

Presentation du projet

1. Contexte

L'Université du Mans demande une application logiciel qui remplacera l'ancienne version qui montre aujourd'hui ses limites et n'est plus supporté à partir Windows 10. Ce logiciel doit être capable de s'exécuter sous différents systèmes : Windows, MacOS, Linux. Cette application contenant une interface graphique sera développée en Java en utilisant la bibliothèque JavaFX.

2. Enjeux

L'enjeu est de mener à bien notre projet afin de fournir une application fonctionnelle répondant aux attentes de notre client.

3. Objectifs

L'objectif est de réaliser une application fonctionnelle qui permettra aux étudiants de s'exercer à la compréhension orale dans une langue étrangère (principalement l'anglais), guidés par un professeur mettant en place ses propres exercices au sein de l'application.

4. Critères d'acceptabilité du produit

Le système doit répondre aux besoins du client puis il devra correspondre au présent dossier d'analyse des besoins et au dossier

de conception. Les critères d'acceptations seront vérifiés quand l'application sera terminée et que tous les tests seront validés.

Besoin du client

Besoins fonctionnels

BESOINS	
Référence	Description
Toutes versions confondues	
BC01	Permettre la lecture d'une ressource vidéo ou audio dans un format adapté (mp3 ou mp4)
BC02	Pouvoir profiter d'un confort de lecture, se déplacer à un point précis de la vidéo, pouvoir avancer ou reculer
BC03	L'application doit s'adapter aux handicaps "courants" et des logos devront le montrer
BC04	L'application doit s'adapter à la résolution
Version enseignant	
BC05	L'utilisateur doit pouvoir sélectionner une ressource

BC06	L'utilisateur doit pouvoir éditer une consigne
BC07	L'utilisateur doit pouvoir éditer le script de la vidéo
BC08	L'utilisateur doit pouvoir séparer l'exercice en plusieurs sections s'il le souhaite
BC09	L'utilisateur doit pouvoir éditer ou modifier les aides correspondant à chaque section
BC10	Chaque ressource doit être associée à une aide, un texte et des consignes
BC11	L'utilisateur doit pouvoir choisir des options parmi les suivantes : sensibilité à la casse, autorisation du remplacement partiel de mots, autoriser la présence d'un bouton "Solution"
BC12	Toutes ces informations doivent être sauvegardées et récupérable à travers un fichier
Version étudiant	
BC13	Dès son lancement elle doit proposer à l'utilisateur de s'identifier.
BC14	L'utilisateur doit pouvoir choisir un exercice
BC15	La transcription doit être affichée sous forme occultée


BC16	L'application doit permettre une saisie de réponse
BC17	Afficher lisiblement toutes les occurrences de mot saisies en temps réel
BC18	L'utilisateur doit pouvoir valider la saisie
BC19	L'affichage des mots saisis doit être maintenu au clair
BC20	L'utilisateur doit pouvoir consulter l'aide de la section en cours de reconstitution
BC21	Si le mot saisi par l'utilisateur dans un cadre est valide il apparaît dans la fenêtre principale et est bloqué.
BC22	Lorsque l'utilisateur a terminé et souhaite valider son exercice, il peut fermer l'exercice
BC23	Si l'utilisateur veut modifier son exercice il peut le réouvrir en le sélectionnant

Les scénarios d'utilisations

1. Version enseignante

Mr. Beam est un enseignant du supérieur en langue étrangère, plus particulièrement en anglais. Il souhaite créer un nouvel exercice à partir d'une vidéo qu'il a trouvé en parcourant le web. Lorsqu'il lance l'application, aucun exercice n'est ouvert, seul la fenêtre est affichée contenant des champs vides. Il décide donc de créer un exercice. Il sélectionne l'onglet "Exercice" et l'option "créer" à l'intérieur de cette fonction. Il va ensuite insérer un nom d'exercice. Si celui-ci existe déjà, il devra en insérer un autre. Puis, Mr. Beam insère soit un fichier audio, une image ou une vidéo selon ses envies depuis l'onglet "options" avant de rédiger le script correspondant dans le champ principal. En bas de la fenêtre, M. Beam rédige sa consigne qui sera indiquée explicitement à ses étudiants lors du lancement de cet exercice. Il choisit ensuite différentes options parmi celles disponibles, selon ses besoins. Celles-ci sont disponibles dans l'onglet option. Il s'estime satisfait de son travail et l'enregistre avant de fermer l'application. Mais M. Beam se rend compte qu'il a fait une bêtise : il a oublié d'écrire la dernière phrase de son script sur le coup de la précipitation. Il rouvre donc l'application et choisit cette fois l'option "ouvrir" de l'onglet "Exercice". Il peut alors modifier l'exercice comme il le souhaite, de la même manière qu'il l'a créé.

2. Version étudiante



Rémi seultou est un étudiant du supérieur. Son université a choisi d'utiliser cette application afin de faciliter le travail des professeurs de langue de l'université. Lorsque Rémi entre en cours il sait déjà ce qu'il doit faire. Lorsqu'il ouvre l'application, il sélectionne l'ouverture d'exercice depuis l'onglet "Exercice". On lui demande d'insérer son nom. Pour Rémi c'est toujours pareil : "Seultou". Puis il sélectionne l'exercice demandé par son professeur. Après avoir lu les consignes indiquées par l'exercice, il peut écouter ou réécouter comme il le souhaite le fichier audio ou vidéo fourni. Il peut aussi, s'il le souhaite, défiler en avant ou en arrière dans le fichier. Dès qu'il pense reconnaître un mot, Rémi l'insère directement dans le cadre prévu à cet effet. Si le mot correspond à un mot réellement présent dans le script celui se verra apparaître dans le cadre principal de la fenêtre pour chaque occurrence. Selon les options activées par l'auteur de cet exercice, Rémi peut bénéficier d'avantages et d'indices en cas de difficulté. Enfin, lorsqu'il a terminé, il peut enregistrer son travail qui sera attribué à son nom.

Fonctionnalités

FONCTIONNALITÉS		
Référence	Désignation	Description
F01	Toutes versions confondues	
F01.1 (BC01, BC02)	Lire une ressource audio ou vidéo OBLIGATOIRE	Tout utilisateur peut lire un fichier audio ou vidéo au sein de l'application. Il peut aussi selon le besoin se déplacer dans la lecture. Un curseur mobile permettra notamment de placer de façon précise le moment de la lecture.
F01.2 (BC03)	Fournir des fonctionnalités adaptées aux handicaps "communs" OBLIGATOIRE	L'application n'est pas fermée aux personnes atteints d'handicaps dit "communs". Un logo l'indique permettant d'informer ces personnes.
F01.3	Adapter la résolution OBLIGATOIRE	L'application doit pouvoir s'adapter à la taille de l'écran. Cela est réalisé en laissant la possibilité à l'utilisateur de la modifier à sa guise. Il peut à tout moment depuis l'application, modifier la taille de la fenêtre contenant le logiciel.
F02	Version étudiant	
F02.1 (BC013)	S'identifier lors de l'ouverture de l'application OBLIGATOIRE	Lorsqu'un utilisateur se connecte, il doit s'identifier avant de pouvoir faire quoique ce soit. Ceci permet à l'auteur de connaître les élèves ayant fait l'exercice qu'il reçoit.
F02.2 (BC14, BC23)	Ouvrir un nouvel exercice OBLIGATOIRE	L'utilisateur peut ouvrir un nouvel exercice dès le lancement de l'application après s'être identifié. Il

		<p>peut choisir parmi tous les exercices disponibles sur le disque. Il ne peut ouvrir qu'un seul exercice à la fois.</p> <p>S'il souhaite modifier un exercice déjà fermé, il lui suffit de le réouvrir.</p>
F02.3 (BC15, BC17, BC19, BC21)	<p>Afficher le script du fichier inclu</p> <p>OBLIGATOIRE</p>	<p>L'utilisateur doit être en mesure de voir le script de façon occultée dès l'ouverture du fichier. Dès qu'il saisit un mot existant, celui-ci s'affiche dans le script et remplace le texte auparavant occulté. Si ce mot est validée, il sera fixé dans le texte.</p>
F02.4 (BC15, BC16, BC17, BC18, BC19, BC21)	<p>Saisir un mot</p> <p>OBLIGATOIRE</p>	<p>L'utilisateur saisit un mot, dès qu'il le reconnaît, dans un cadre réservé à cette utilisation en bas de la fenêtre. Si ce mot est contenu dans le script, chaque occurrence de ce mot devient lisible dans le script. Si l'utilisateur valide ce mot, il devient alors fixe et reste dans le texte de façon clair.</p>
F02.5 (BC20)	<p>Consulter l'aide</p> <p>OBLIGATOIRE</p>	<p>S'il est autorisé, l'utilisateur peut consulter l'aide correspondant à chaque session. Cette aide créée par l'auteur devra être accessible à tout moment.</p>
F02.6	<p>Modifier l'exercice</p> <p>OBLIGATOIRE</p>	<p>Tout utilisateur peut ouvrir un exercice déjà ouvert afin de le modifier.</p>
F03	Version enseignant	
F03.1 (BC05)	<p>Sélectionner une ressource</p> <p>OBLIGATOIRE</p>	<p>L'utilisateur peut sélectionner une ressource qu'il choisit parmi les fichiers disponibles sur le disque. Les fichiers sélectionnables sont du type mp3 ou mp4.</p>
F04.1 (BC06)	<p>Éditer une consigne</p> <p>OBLIGATOIRE</p>	<p>L'utilisateur peut créer, éditer, modifier la consigne de l'exercice qu'il crée. Cette consigne n'est pas</p>

		obligatoire mais reste nécessaire pour la bonne compréhension des élèves concernés.
F04.2 (BC07)	Éditer le script de la ressource OBLIGATOIRE	L'utilisateur peut remplir le script de la ressource dans le cadre réservé à cette fonction.
F04.3 (BC08, BC09)	Gérer les sections OBLIGATOIRE	L'utilisateur peut créer une ou plusieurs section au sein de l'exercice si il le souhaite.
F04.4 (BC09, BC10)	Gérer les aides OBLIGATOIRE	L'utilisateur doit pouvoir insérer une aide pour chaque section. Cette aide sera associé au texte qui lui correspond.
F04.5 (BC11)	Gérer les options OBLIGATOIRE	L'utilisateur peut choisir le mode de l'exercice et les différentes options accessibles telles que la sensibilité à la casse, l'autorisation du remplacement partiel des mots, la présence d'un bouton "Solution".
F04.6 (BC12)	Récupérer les données OBLIGATOIRE	L'utilisateur doit pouvoir retrouver tous les documents qu'il a créé à n'importe quel moment. Cela signifie que chaque exercice doit être sauvegardé et réutilisable à tout moment.



Contraintes techniques

Langage utilisé

L'application doit être développée en langage Java. Afin de permettre la création de fenêtre et de l'application dans son ensemble, nous utiliserons une bibliothèque de ce langage nommée JavaFX. Celle-ci nous permettra notamment de développer le graphisme avec le langage CSS. Nous allons sans doute utiliser le langage XML afin de pouvoir stocker et retrouver facilement nos données .

Contraintes client

L'application doit avoir deux versions, une version pour les enseignants et une version pour les élèves. Chaque version pouvoir adapter la résolution qui doit être modifiable depuis l'application.

RISQUES

Risques sur l'application

Risques		probabilité (sur 4)	gravité (sur 4)	Solution
RU01	Prise en main trop compliquée de l'application	2	3	Implémenter un manuel/vidéo tutoriel(le).
RU02	Application incomplète	1	4	Faire des mises à jour régulières.

Risques sur la sécurité

Risques		probabilité (sur 4)	Gravité (sur 4)	Solution
RS01	Un étudiant arrive à accéder au fichier contenant le script	3	2	Rendre ce fichier illisible par l'humain

Risques sur les données

Risques		probabilité (sur 4)	Gravité (sur 4)	Solution
RD01	Exercice perdu ou corrompu	2	3	Faire des sauvegardes régulières afin de récupérer rapidement les données.



RD02	L'enseignant ne peut pas enregistrer l'exercice	2	4	Prévoir des espaces de sauvegarde
RD03	L'étudiant ne retrouve pas l'exercice	2	2	Prévoir des espaces de sauvegarde

Documentation

Les documents à livrer sont les suivants :

- L'application
- Le présent dossier d'analyse des besoins
- Le dossier de spécification
- Le dossier de tests fonctionnels
- Le manuel utilisateur
- Le rapport final

Délais

Libellé	Délai
Développement de l'application	10/06/2020
Rédaction du dossier d'analyse des besoins	10/06/2020
Rédaction du dossier de spécification	10/06/2020
Le dossier de tests fonctionnels	10/06/2020
Le manuel utilisateur	10/06/2020

Coûts

Libellé	Coût estimé (en h/étudiant)
Développement de l'application	20
Rédaction du dossier d'analyse des besoins	6
Rédaction du dossier de spécification	10
Le dossier de tests fonctionnels	8
Le manuel utilisateur	3
Le rapport final	5