

CAHIER DES CHARGES

Démarche production liste des exigences

Pour rassembler des exigences nous avons adopté une stratégie en trois étapes.

Etape 1:

- Lecture de la description du projet remise par notre professeur
- Réflexion individuelle autour du sujet et ébauche des premières exigences

Etape 2:

- Confrontation avec l'équipe et identification des points essentiels
- Comparaison des différentes exigences apportées par chaque membre
- Brainstorming général pour décider quelles exigences fallait-il garder ou supprimer.

Etape 3:

- Clarification des différentes spécifications
- Formalisation des exigences adoptées pour le projet

Nous avons choisi de nous réunir à trois dates différentes en laissant toujours deux ou trois jours entre chaque réunion pour faciliter la réflexion et la naissance de nouvelles idées.

Pour éviter de s'influencer les uns les autres, nous avons décidé de débiter la réflexion individuellement, chacun de son côté (voir Étape 1), avant d'en discuter ensemble.

Lors de l'Étape 2 nous avons fait le point ensemble et discuté des éléments que chacun avait apporté. Puis, nous nous sommes accordés sur les exigences qu'il fallait absolument garder et celles qu'on pouvait supprimer.

Enfin, nous avons fait une dernière réunion pour discuter des nouvelles idées qui auraient éventuellement émergé. Nous avons formalisé les dernières versions des exigences choisies et nous nous sommes assurés que tout était clair pour l'ensemble de l'équipe.

Liste exigences utilisateurs et système de l'application

Exigences fonctionnelles :

Nom : Fonctionnalité de base

ID	FREQ_1
Description	L'application permettra l'échange de messages entre utilisateurs
Priorité	MUST
Version	1.0

Nom : Groupe

ID	FREQ_2
Description	L'application permettra l'échange de messages dans un groupe d'utilisateurs
Priorité	MUST
Version	1.0

Nom : Sauvegarde

ID	FREQ_3
Description	Les conversations seront sauvegardées de manière persistante jusqu'à ce qu'un utilisateur les supprime.
Priorité	MUST
Version	1.0

Nom : Gratuité

ID	FREQ_4
Description	Les échanges de messages doivent se faire de manière gratuite.
Priorité	SHOULD
Version	1.0

Nom : Types de données

ID	FREQ_5
-----------	---------------

Description	L'application permettra d'envoyer des messages contenant du text, des photos et des vidéos.
Priorité	MUST
Version	1.0

Exigences non-fonctionnelles :

Nom : Interopérabilité

ID	NREQ_1
Description	L'application sera codée en JAVA
Priorité	MUST
Version	1.0

Nom : Version

ID	NREQ_2
Description	Le logiciel sera disponible en version Desktop
Priorité	MUST
Version	1.0

Nom : Portabilité

ID	NREQ_3
Description	L'application sera disponible sur PC Windows
Priorité	MUST
Version	1.0

Nom : Vitesse

ID	NREQ_4
Description	Les photos et vidéos pourront être envoyées rapidement, même en cas

	de connexion lente.
Priorité	MUST
Version	1.0

Nom : Taille

ID	NREQ_5
Description	
Priorité	MUST
Version	1.0

Nom : Fiabilité

ID	NREQ_6
Description	
Priorité	MUST
Version	1.0

Nom : Robustesse

ID	NREQ_7
Description	
Priorité	MUST
Version	1.0

Transformation des exigences en User Stories

USER STORIES

Numéro		<type		<but>		<raison>
--------	--	-------	--	-------	--	----------

US		d'utilisateur>				
1	En tant que	user	je veux	me connecter à plusieurs dans un Chat room	afin de	mener des conversations à plusieurs
2		user		mener des conversations un à un et/ou en groupe		
3		user		que le système sauvegarde les conversations de manière persistante		trouver toujours l'enregistrement des conversations précédentes
4		user		pouvoir supprimer mes conversations		ne plus les retrouver dans les enregistrements

CONSTRAINT STORIES

Numéro CS	Type	Description
1	Interopérabilité	L'application sera développée en Java
2	Interopérabilité	L'application aura la forme d'un programme de bureau
3	Portabilité	L'application sera destinée à l'OS Windows
4	Capacité/Performance	L'application devra supporter jusqu'à x connections simultanées
5		Plusieurs utilisateurs pourront se connecter à partir de plusieurs instances du programme
6		Les instances du programme pourront s'exécuter sur le même PC ou sur différents PCs se trouvant dans le même sous-réseau