



WeSport

Documentation Technique

Historique des versions

Version	Date	Auteur	Modifications
1.0	26/02/19	M.Sailly/F.Fournier/ A.Baugard/A.Foulon	Version initiale

Distribution

Distribution privée aux clients et entre les différents membres du groupe.

Etat

- ☒ Travail
- ☐ Terminé
- ☐ Archivage
- ☐ Validé

Sécurité et confidentialité

Document sous copyright, © **Copyright 2018, ULCO.**

Note sur cette édition

Cette documentation technique a pour but de fixer les besoins fonctionnels, les contraintes non fonctionnelles, et aussi de présenter notre projet.

I - Présentation du document.	4
1.1. But du document	4
1.2. Cadre du document	4
1.3. Démarche	4
1.4. Participants à la rédaction	4
1.5. Structure du document	4
II. PRESENTATION GENERALE DU PROJET	5
2.1. Fonctionnement actuel	5
2.2. Le contexte de l'étude	5
2.2.1. Le cadre général	5
2.2.2. Les objectifs visés	5
2.3. Présentation globale des besoins	5
III. LES BESOINS FONCTIONNELS	6
3.1. Besoin 1 : API Sport	6
3.1.1. Résumé du besoin	6
3.1.2. Description précise du besoin	6
3.2.3 : Priorité	6
IV. LES CONTRAINTES NON FONCTIONNELLES	7
4.1. Matérielle et logicielle	7
4.2. Contraintes de réalisation	7
4.3. L'interface utilisateur	7
4.4. Performance	7
4.5. Compatibilité des applications	7
4.6. Coûts	7
V. MAQUETTES	8
5.1. Maquette 1 - Accueil	8
5.2. Maquette 2 - Liste des championnats	9

I - Présentation du document.

1.1. But du document

Ce document a pour but de présenter l'ensemble du projet de développement Android, de présenter la description fonctionnelle et technique du projet ainsi que la prestation attendue et les modalités de sélection des prestataires.

1.2. Cadre du document

Ce document est issu de la demande du client afin de formaliser les différents besoins et contraintes qui nous ont été imposés pour l'élaboration du projet.

1.3. Démarche

Lors de la conduite du projet, les différents besoins ont été divisés en plusieurs tâches, qui ont pu être étudiées et réalisées individuellement ou collectivement par les différents membres de l'équipe et permettre une optimisation .

1.4. Participants à la rédaction

Les différents participants à l'élaboration de ce document sont :

- Le client : Vacataire du module **Développement Mobile**
- Le chef de projet : **Maxence Saily**
- Le chargé de documentation : **Arnaud Baugard / Antoine Foulon**
- Le chargé de communication : **Florian Fournier**
- Les développeurs : **Florian Fournier / Maxence Saily / Arnaud Baugard / Antoine Foulon**

1.5. Structure du document

Ce document liste, en première partie, la réalisation de la documentation ci-présente. En deuxième partie la présentation générale des objectifs, des besoins du projet, du contexte de l'étude ainsi que du cadre général du projet et enfin les informations supplémentaires propres au projet.

II. PRESENTATION GENERALE DU PROJET

2.1. Fonctionnement actuel

Avant que l'équipe ne débute le projet et après la répartition des tâches, le chargé de documentation a émis un plan de communication afin d'établir comment nous communiquerons au sein de l'équipe, avec le client. Nous allons donc travailler en équipe via GitHub et Google Drive pour le partage de fichiers. Nous communiquerons par mail ou via les réseaux sociaux.

2.2. Le contexte de l'étude

2.2.1. Le cadre général

Au cours de notre Licence Professionnelle de Développement Internet et Mobile (DIM), il nous a été demandé de choisir une application mobile à créer, nous aurons 2 mois pour le faire. Nous avons choisi de créer une application permettant de regrouper toutes les disciplines sportives (Football, Basketball, Pétanque...) et de diffuser les résultats des différents championnats de ces disciplines.

Nous serons donc chargés du développement de l'application qui doit permettre d'afficher tous les championnats sportifs par discipline, un classement des différentes équipes et le résultat de leurs matchs.

Dans cette première version, l'application ne proposera qu'un sport. Mais par la suite, celle-ci proposera d'autre sport.

2.2.2. Les objectifs visés

Une fois abouti, le projet se présentera alors sous la forme d'une application fonctionnelle, permettra à n'importe qui de chercher les résultats d'un match ou les différents championnats. L'application ne sera pas publiée, elle restera dans le cadre du module.

2.3. Présentation globale des besoins

L'utilisateur devra pouvoir accéder à une barre de recherches afin de trouver directement les informations qu'il recherche.

III. LES BESOINS FONCTIONNELS

Afin de réaliser correctement notre projet, nous devons lister les besoins. Tout d'abord, nous devons créer une application ergonomique et simple d'utilisation pour permettre aux utilisateurs de rechercher simplement les informations et en peu de temps.

3.1. Besoin 1 : API Sport

3.1.1. Résumé du besoin

Nous devons mettre une API sur l'application afin d'afficher les résultats, les différents championnats...

3.1.2. Description précise du besoin

Effectivement, nous allons insérer une API (probablement l'API Equipe, ou TheSportDB) afin d'avoir des informations qui se mettent à jour régulièrement et fiables.

3.2.3 : Priorité

La priorité de ce besoin est élevée car sans API, l'application sera vide et ne sera pas à jour régulièrement.

IV. LES CONTRAINTES NON FONCTIONNELLES

4.1. Matérielle et logicielle

Nous devons obligatoirement créer une application mobile avec une API.

4.2. Contraintes de réalisation

Le projet nous a été attribué avec un délai de 30h de travail personnel par étudiant afin de réaliser l'ensemble du projet, qui est à livrer avant le 26 mars 2019

4.3. L'interface utilisateur

L'interface utilisateur sera prévue ergonomique pour être facile pour la prise en main, celle-ci proposera un contenu rapide d'accès par les différents utilisateurs.

4.4. Performance

L'application ne demandera que très peu de performance, il sera donc rapide d'accès et garantira la fluidité de l'application.

4.5. Compatibilité des applications

Notre site web est compatible pour tous les navigateurs, et tout système d'exploitation. Il sera également responsive, donc disponible sur les téléphones et les tablettes.

4.6. Coûts

Il n'y aura aucun coût car notre application ne sera pas déployée.

V. MAQUETTES

Voici les différentes maquettes :

5.1. Maquette 1 - Accueil



5.2. Maquette 2 - Liste des championnats

