***Cahier des charges***

***Alexis Demarcq, Nathan Lemaire et Quentin Henrard***

## **1. Présentation du client**

M. Scott est un détective, enquêteur dans la ville de Cyberville. Son travail consiste à traquer les criminels, rassembler les preuves et démêler les mystères.

## **2. Présentation du projet**

M.Scott trouve que la gestion des enquêtes à Cyberville devient beaucoup trop complexe pour se passer d’un système informatique centralisant. Chaque enquêtes pouvant comprendre plusieurs suspects, avec plusieurs preuves, plusieurs témoignages et plusieurs dossiers impliqués, M.Scott ne peut plus se contenter d’un support papier et a besoin d’une application pour faciliter son travail.

## **3. Objectif du client**

Son besoin est un système de rangement et de suivi des enquêtes sous la forme d’une grande armoire sécurisée où il pourra :

• Organiser et classer ses enquêtes.

• Stocker les preuves.

• Surveiller et gérer les suspects.

Le système doit être robuste et offrir une sécurité élevée pour protéger les données sensibles.

## **4. Intervenants**

• Client : M. Scott, détective.

• Prestataires : Nathan LEMAIRE, Alexis DEMARCQ, Quentin HENRARD.

• Coach EPHEC-TI : Mme Van den Schrieck et Mr Dubruille

## **5. Cible / Utilisateurs**

Ce système sera utilisé par :

• Les enquêteurs du commissariat.

• Les superviseurs.

• Les experts scientifiques, indépendamment de leur grade.

## **6. Demandes fonctionnelles**

## *6.0.1. Fonctionnalités principales :*

- Trier et centraliser les enquêtes ainsi que leurs preuves

- Organiser les enquêtes par critères spécifiés

- Faire des recherches performantes dans le système afin de retrouver rapidement toutes les informations concernant un criminel ou une enquête

## *6.0.2. Sécurité :*

- L’application doit être sécurisé pour éviter les fuites de données sensibles.

- L’application doit être une application sur ordinateur, sans utilisation d’internet

- L’application doit inclure une gestion des grades et des permissions pour chaque employé

## *6.0.3. Interface et customisations :*

- L’interface doit être instinctive pour tous

- L’interface doit être customisée/customisable pour chaque enquêteur

- L’interface doit s’adapter au type d’enquête en cours

- L’urgence des enquêtes doit pouvoir être gérée en fonction de leurs dates d’ouverture et du type de crime grâce à

un code couleur

## *6.0.4. Longévité et évolutivité :*

- Génération de rapports rapide sur les enquêtes

- Sauvegarde automatique des données

- générer et gérer des logs pour chaque modification de chaque enquêtes

## **7. Contraintes**

L’application doit se passer d’internet pour des raisons de sécurité des données. Elle doit aussi être accessible par toute son équipe en même temps ainsi que par ses cadres afin de permettre des présentation d’avancements sur les enquêtes. L’application doit être évolutive et instinctive pour garantir sa longévité et sa bonne prise en main. Une documentation complète doit être fournie et intégrée à l’application.

## **8. Charte graphique / ergonomie**

M. Scott voudrait une application simple et instinctive où plusieurs fenêtres peuvent être ouvertes en même temps. L’apparence de l’application doit être sobre sans trop de fioritures. Elle doit pouvoir s’adapter au différentes tailles d’appareils.

Les différentes fonctionnalités de l’application doivent être l’accès aux affaires en cours, aux suspects et aux preuves. Chaque affaire doit pouvoir avoir différents champs indiquant son type d’enquête.

Finalement, en clôturant une enquête, il doit être possible de générer automatiquement le rapport de celle-ci.

## **9. Enveloppe budgétaire**

Un accord de 80.000€ de budget a été décidé entre le client et le développeur. Cette somme couvrira le développement, l’infrastructure et la maintenance de l’application.

Le projet sera suivi au fur et à mesure de son avancement afin de créer une application la plus fidèle à la demande du client.

## **10. Planification**

La deadline du projet est pour la S12, c’est à dire la semaine du 9 décembre 2024. Une réunion sera planifié pour toutes les 2 semaines le mardi à 13h45. Lors de ces réunions, des test seront faits afin de vérifier l’avancement du projet ainsi qu’à des ajustements de ce dernier.

## **11. Prototype / MVP**

Le premier prototype/MVP sera un code qui permet de récupérer différentes enquêtes , qu’elles soient en cours ou non, ainsi que les indices, preuves et témoignages associés.