



CAHIER DES CHARGES

CREATION APPLICATION ANDROID : QUIZZ

Samir ES SAFI

Ioahn RAMIANDRASOA

Sommaire

1. Contexte et objectifs du projet	3
2. Périmètre du projet	3

1. Contexte et objectifs du projet

- **Présentation du porteur de projet :**

Étudiant en Licence informatique dans le domaine du développement d'application web et mobile et ainsi que la cybersécurité. Nous sommes dans la création d'une application mobile.

- **Contexte :**

On a choisi de faire une application mobile d'un quizz pour les individus qui veulent mieux progresser dans le domaine de la programmation. Notre quizz permettra de comprendre mieux le fonctionnement de certaines fonctions, d'apprendre comment pouvoir repérer les erreurs rapidement et comment les résoudre en donnant des explications à chaque réponse donner vrai ou fausse.

- **Objectifs :** De pouvoir améliorer la connaissance des jeunes programmeurs mais aussi leurs temps de réflexions,

2. Périmètre du projet

- **Fonctionnalités principales :** L'application posera des questions à l'utilisateur.
- **Exclusions :** Il ne permet pas d'apprendre à coder mais montre comment sont écrit les codes comme un quizz de documentation.

Environnement technique : Plateformes, langages, outils, compatibilités requises.

Environnement technique : Android Studio, Java ;

Exigences Techniques : Utilisation API, Base de Donnée

3. Calendrier prévisionnel (susceptible d'être modifié)

Tâche	Durée (jours)
1. Spécifications fonctionnelles	1
2. Création des maquettes	3
3. Mise en œuvre de la base de données	4
4. Développement front-end	3
5. Développement back-end	4
6. Tests et corrections	3
7. Déploiement	1