Vision Doc

v0.1

Rafik. B

**Table des matières**

1 Introduction

1.1 Contexte du projet

1.2 Objectifs du document

1.3 Portée

1.4 Définition, Acronymes et Abréviations

1.5 Référence

2 Positionnement du Problème (Elevator Statment )

2.1 Positionnement du Produit

3 Description des intervenants et des utilisateurs

3.1 Les intervenants

3.2 Environnement utilisateur

3.3 Alternatives et concurrence

4 Vue d’ensemble du produit

5 Fonctionnalités essentielles du produit

5.1 temps réel

5.2 framework Simulation

6 Autres exigences sur le produit

6.1 Standards applicables

6.2 Performance

6.3 Exigences liées au projet

**Documents de réference :**

* Fournir nom un livre qui parle du domaine
* Fournir un lien en : [pdf](ce%20n'est%20pas%20un%20vrai%20lien)
* Documentation de référence sur les documents de vision (Internet)
* Sujet du projet de synthèse
* Cours ESIAG

I. Introduction

# I.1 – Contexte du projet

L’objectif du projet est la réalisation .......

# I.2 – Objectif du document

Ce document a pour objectif la définition du périmètre du projet à réaliser afin d’en cadrer les besoins métier. Il a également pour vocation de présenter une vue globale de la solution à réaliser. D'autre part, ce document contient un aperçu des exigences et contraintes recensées ce qui constitue une base contractuelle.

# I.3 – Portée

VAL ( le nom du projet ? ) a pour but l'élaboration, l'implémentation et l'utilisation d'une solution ... bla bla bla

Cette implémentation devrait pouvoir être facilement utilisé dans des systèmes hétérogènes et interopérables.(?)

# I.4 Définition, Acronymes et Abréviations

* **Framework:** Un ensemble d'outils et de composants logiciels organisés conformément à un plan d'architecture, souvent fourni sous la forme d'une bibliothèque logicielle, et accompagné du plan de l'architecture cible du Framework

II. Positionnement du Problème

Quel probleme ? => affecte qui ? => impact sur ? => quelle solution => pour quel resultat ?

# 2.1 Positionnement du produit

L'quipe : des developpeurs qui developpent des applications distribuées, temps réel dans un domaine métier quelconque

VAL : (reparler de ce que fait l'application )

le plus du produit : a la difference de solution existantes qui sont complexes à mettre en oeuvre, notre application fournit ...

III. Description des intervenants et de l’environnement

# 3.1 les intervenants

Ici sont présentés les intervenants identifiés. On distingue les intervenants des acteurs par leur non-participation directe sur l’utilisation du projet.

* Enseignants : Encadrent, suivent et supervisent le projet
* L’équipe étudiante : Réalisent le projet
* Product Owner : Contrôle la conformité du logiciel comme un représentant client

# 3.2 Environnement utilisateur

(parler de l’interface de l’application et ce qu’elle offre aux utilisateurs ? )

## 

# 3.3 Alternatives et concurrence

Parler des alternatives payantes et/ou open source (je n’en trouve pas)

IV. Vue d’ensemble du produit

(Schema)

V. Fonctionnalités essentielles du produit

- replication des instances de RTDG

- priorisation des messages

- sauvegardes les informations sur une base de données

VI. Exigences sur le produit

# 6.1 Standards applicables

L’application (Framework) va se baser sur d’autres architectures déjà existantes, par exemple J2EE, en utilisant RMI, CORBA ou encore WebServices.( juste pour l’exemple )

# 6.2 Performance

# 6.3 Exigeances liées au projet

FURPS !

6.4 Autres exigences :