



# CAHIER DES CHARGES

Nom de l'entreprise : UPJV

Nom du projet : Grille de rappel

Personnes à contacter : Mme Rosselle Maryline

# Sommaire

I.	<b>Introduction.....</b>	<b>1</b>
II.	<b>Partie 1 : Cahier des charges.....</b>	
	A. Besoins et objectifs.....	
	1. Moyens et contraintes.....	
	2. Contraintes techniques et architecture.....	
	B. Analyse de l'existant, concurrence et positionnement	
	C. Offre fonctionnelle de votre produit.....	
	D. Description de chacune des fonctionnalités.....	
III.	<b>Partie 2 : Ebauche de planification-Décomposition en tâches et jalons</b>	
	A. Partie obligatoire	
	B. Partie optionnelle : Le GANT	
IV.	<b>Conclusion</b>	
V.	<b>Références diverses</b>	

## I) Introduction

Ce cahier des charges contient toutes les informations et ressources nécessaires à l'élaboration du projet « Grille de rappel ». Le but de ce projet est d'obtenir une application interactive où l'utilisateur va pouvoir tester ses connaissances sur ce qu'il sait ou non. L'utilisateur doit obtenir le maximum de point en 5 minutes tout en utilisant sa mémoire rappel et reconnaissance. Les questions posées rapportent plus de point en fonction de la date de la question ! (une question datant de un mois rapportera plus de point qu'une question datant de une semaine par exemple).

## II) Partie 1 : Cahier des charges

### A) Besoins et objectifs

L'organisme demandeur est Mme Marilyne Rosselle, enseignante et chercheuse à l'Université de Picardie Jules Verne située au pôle scientifique Saint-Leu, 33 rue Saint-Leu, 80039 Amiens Cedex 1. Pour contacter l'organisme nous avons le numéro de téléphone qui est le 03 22 82 59 21 mais aussi le mail [marilyne.rosselle@u-picardie.fr](mailto:marilyne.rosselle@u-picardie.fr).

Notre client souhaite obtenir une application interactive nommée « Grille de rappel ». Cette application est destinée à être utilisée par les étudiants de l'UPJV en premier lieu, afin de vérifier s'ils connaissent bien leurs cours en s'entraînant de manière ludique.

Par exemple si un étudiant en informatique veut réviser son cours de réseau, il doit pouvoir créer une nouvelle session en rentrant des questions du cours dans un fichier. Il pourra rouvrir ce fichier plus tard pour réviser cette partie à nouveau.

Elle devra pouvoir être utilisée par des enfants.

### 1. Moyens et contraintes

Deux étudiants travailleront sur ce projet. Ils travailleront sur leur machine personnelle.

Cette application ne doit fonctionner qu'à l'aide de la souris pour que même un enfant puisse jouer avec. Nous devons créer une application ludique où 12 questions devront apparaître aléatoirement. Ces questions pourront être renseignées sur un fichier de questions. La question des moyens n'a pas été abordée. Le projet est susceptible d'être continué après plusieurs années. Cependant notre client souhaite obtenir une première version pour avril 2021.

## 2. Contrainte technique et architecture

Nous ne devons pas créer une application web mais une application interactive de la technologie que l'on souhaite. Le langage de programmation est au choix. Notre application devra en premier lieu fonctionner sur une machine personnelle. Par la suite, il pourra être possible de l'installer sur les serveurs de l'UPJV. Ainsi notre application devra pouvoir s'installer sur les machines de l'UPJV sous le système d'exploitation Linux.

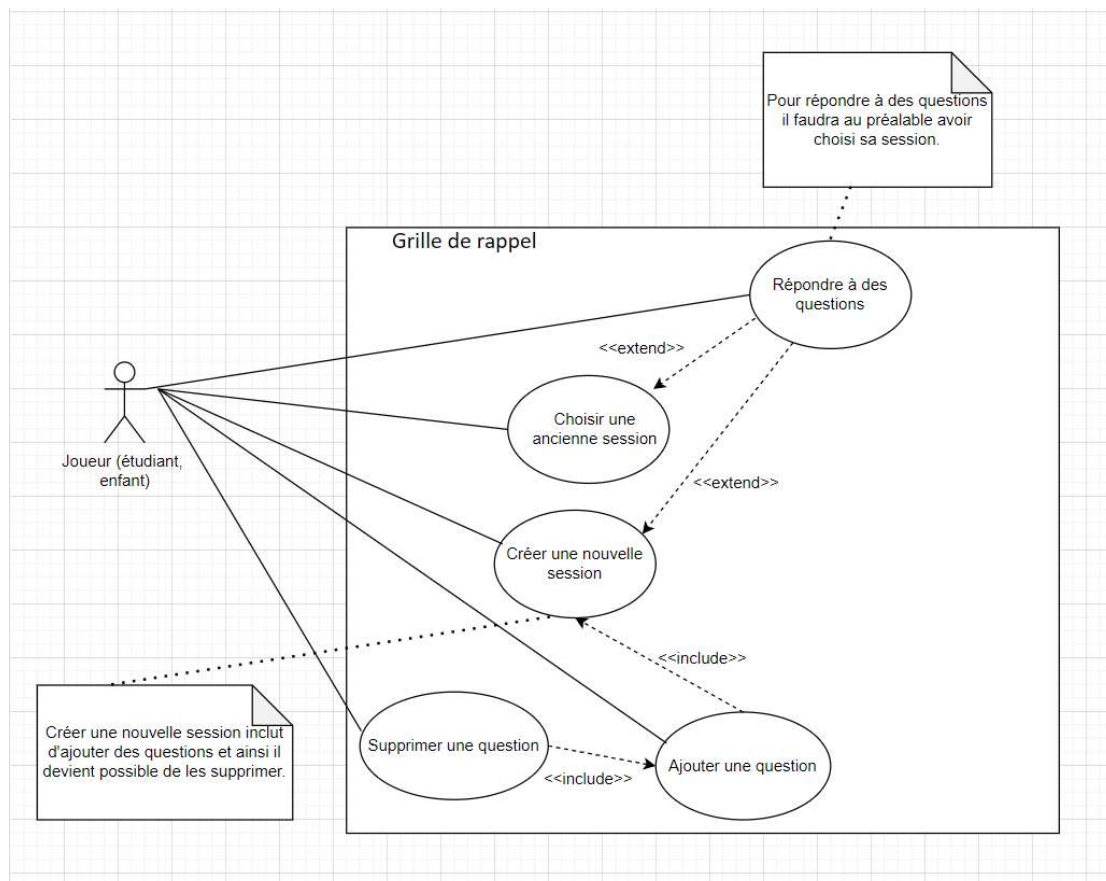
### B) Analyse de l'existant, concurrence et positionnement

Il n'existe pas vraiment d'application web qui permettent de réaliser ce que l'on souhaite. En effet nos clients demandent une application web (et pas autre chose), plus des réponses précises. On est donc les premiers sur le marché !

Cependant il existe déjà des sites web qui permettent aux utilisateurs de créer leurs propres grilles de rappel.

Jeretiens (1) est un exemple de site web qui explique à l'utilisateur comment réaliser ses propres grilles de rappel.

### C) Offre fonctionnelle de votre produit



## D) Description de chacune des fonctionnalités

E)

Nom fonctionnalité : Répondre à des questions

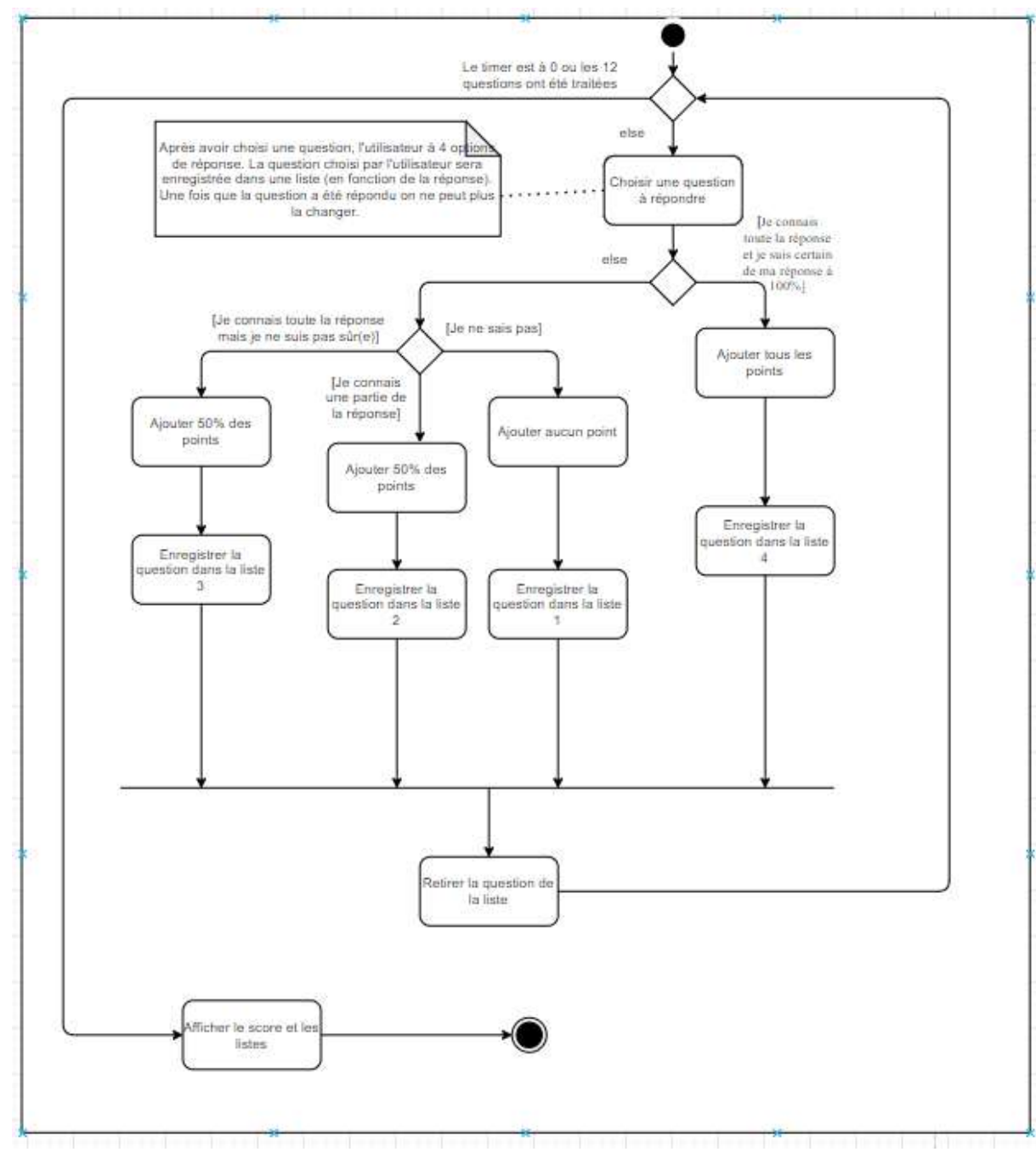
Utilisateurs : Joueur (étudiant, enfant)

Description fonctionnalité : Lorsque le joueur lance une partie, un tableau de 12 questions aléatoire apparaîtra. Le joueur a 5 minutes pour obtenir un maximum de point. Lorsque le joueur clique sur une question, il a 4 choix possibles :

- Je ne sais pas
- Je connais une partie de la réponse
- Je connais toute la réponse, mais je ne suis pas sûr(e)
- Je connais toute la réponse et je suis certain de ma réponse à 100%

Des points sont attribués en fonction de la réponse donnée ci-dessus.

Plus la question est ancienne, plus elle rapporte de point. A la fin, le jeu fait un affichage des questions pour lequel le joueur a su répondre, des questions où il n'a pas su répondre, ...



Règles de gestion : Tout doit pouvoir se faire à la souris !

Des questions doivent être rentrées pour pouvoir lancer une partie. Sinon un message d'erreur doit être renvoyé invitant le joueur à rentrer des questions.

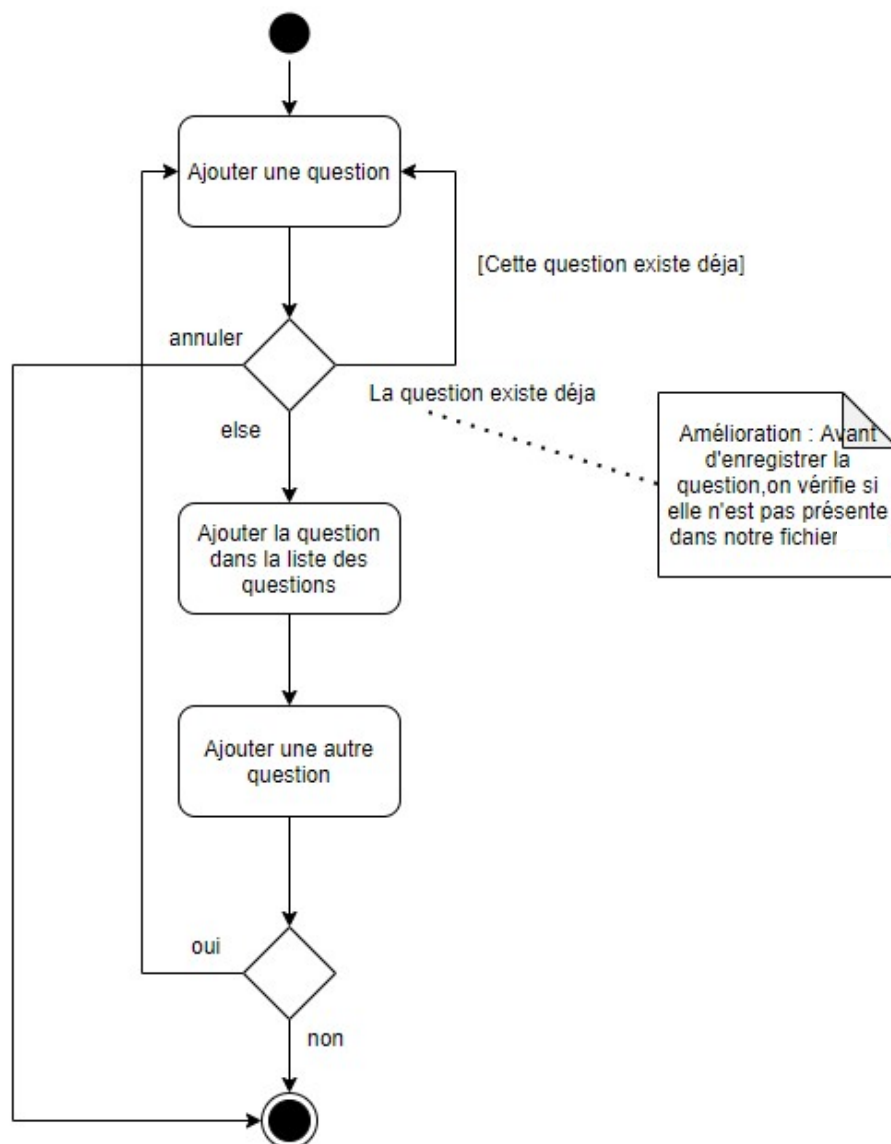
Autres contraintes :

Priorité : M : C'est la fonctionnalité la plus importante de l'application (le cœur). Sans celle-ci on ne respecte pas le projet !

Nom fonctionnalité : Ajouter une question

Utilisateurs : Joueur (étudiant, enfant)

Description fonctionnalité : Le joueur pourra choisir de créer une nouvelle question.



Amélioration : Il faut vérifier que la question n'existe pas dans notre fichier.

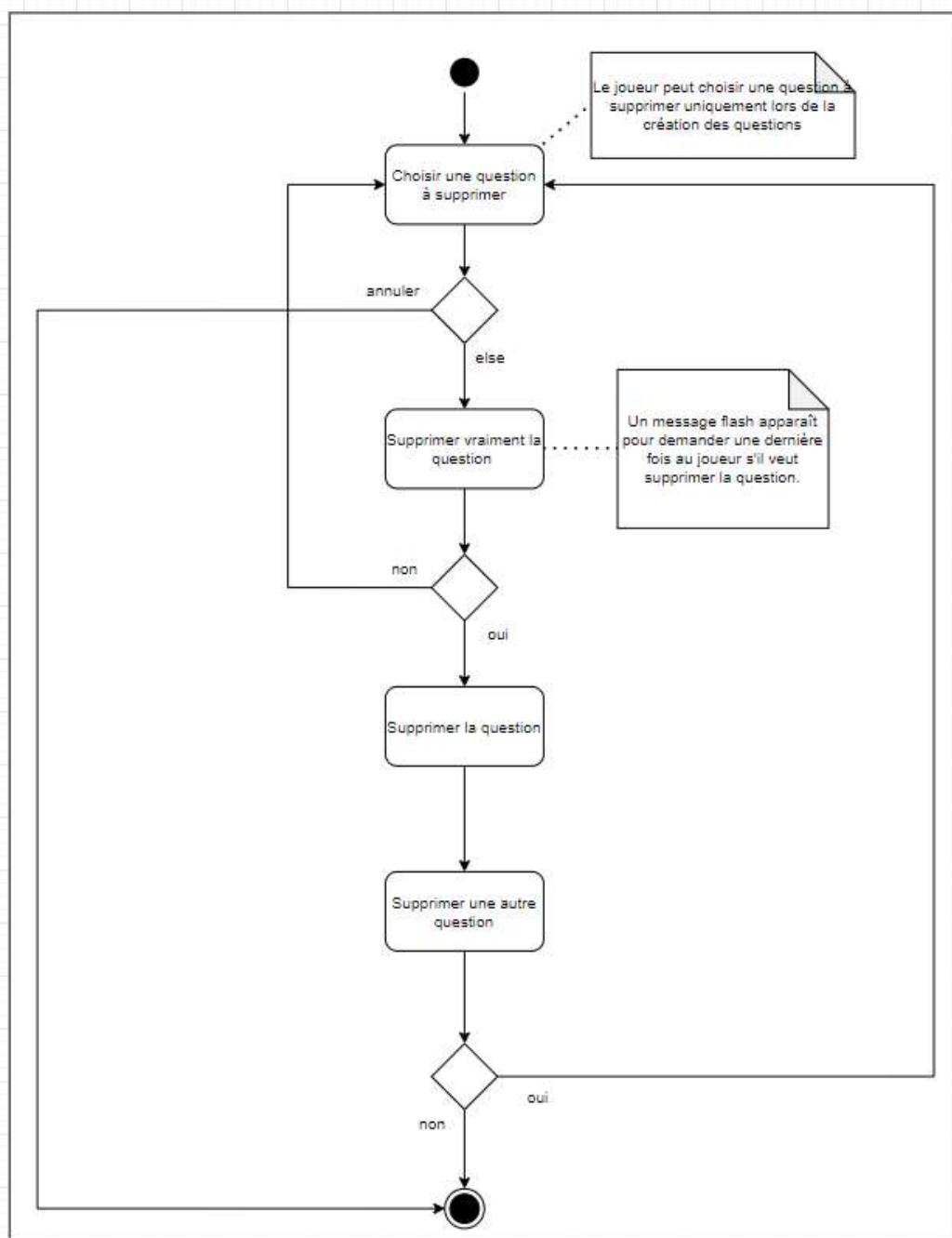
Autres contraintes :

Priorité : M : Une fonctionnalité très importante puisqu'il faut implémenter des questions pour commencer à répondre à des questions.

Nom fonctionnalité : Supprimer une question

Utilisateurs : Joueur (étudiant, enfant)

Description fonctionnalité : Le joueur pourra choisir de supprimer une question existante.



Règles de gestion :

Autres contraintes :

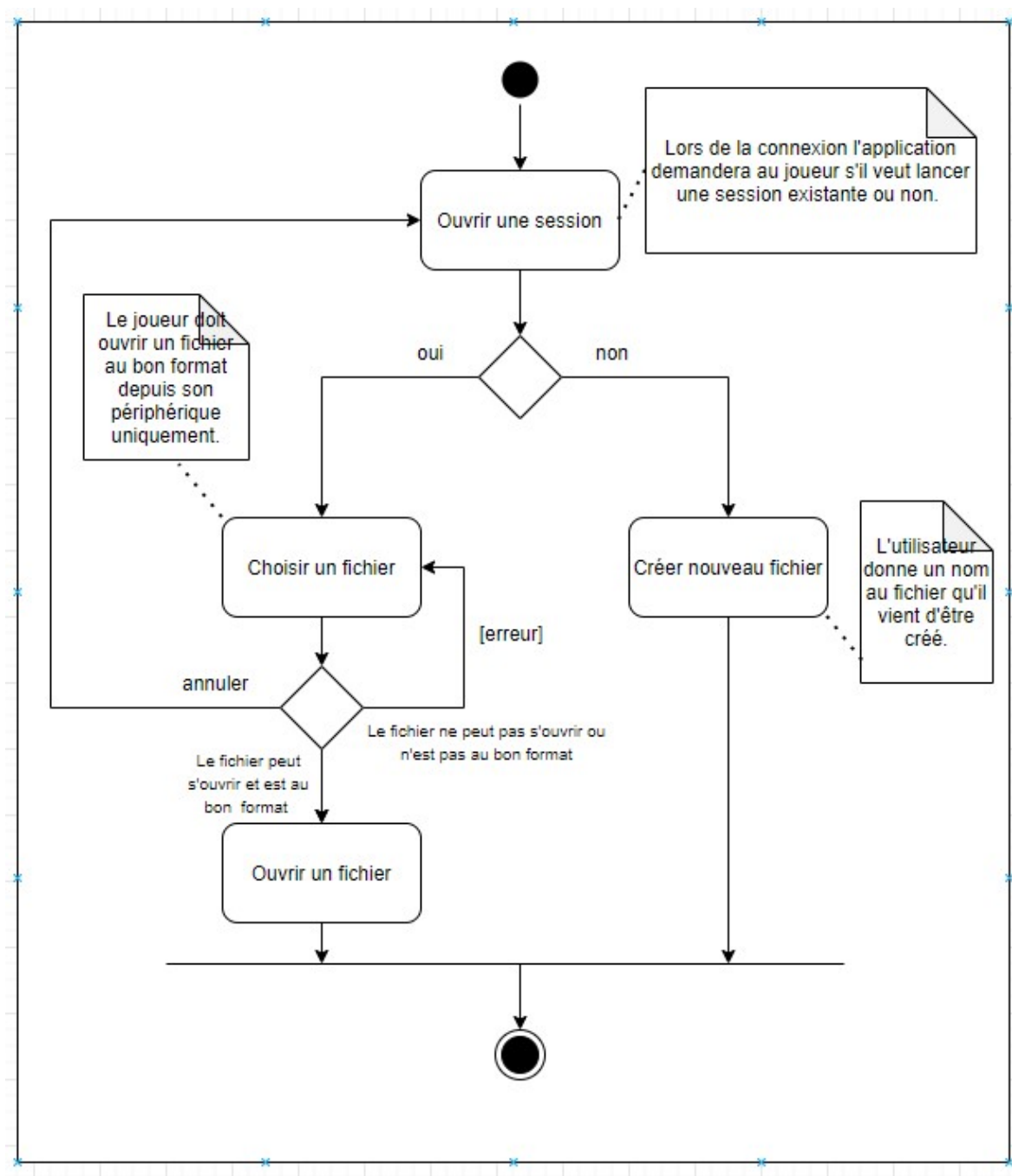
Priorité : M : Une fonctionnalité à implémenter. En effet l'utilisateur doit pouvoir supprimer une question qui juge ne pas être utile.



Nom fonctionnalité : Choisir une nouvelle session

Utilisateurs : Joueur (étudiant, enfant)

Description fonctionnalité : Le joueur peut choisir lors du lancement de l'application de créer une nouvelle session. Un fichier sera créé et il pourra inscrire des questions.



Règles de gestion : Le fichier créer est au bon format.

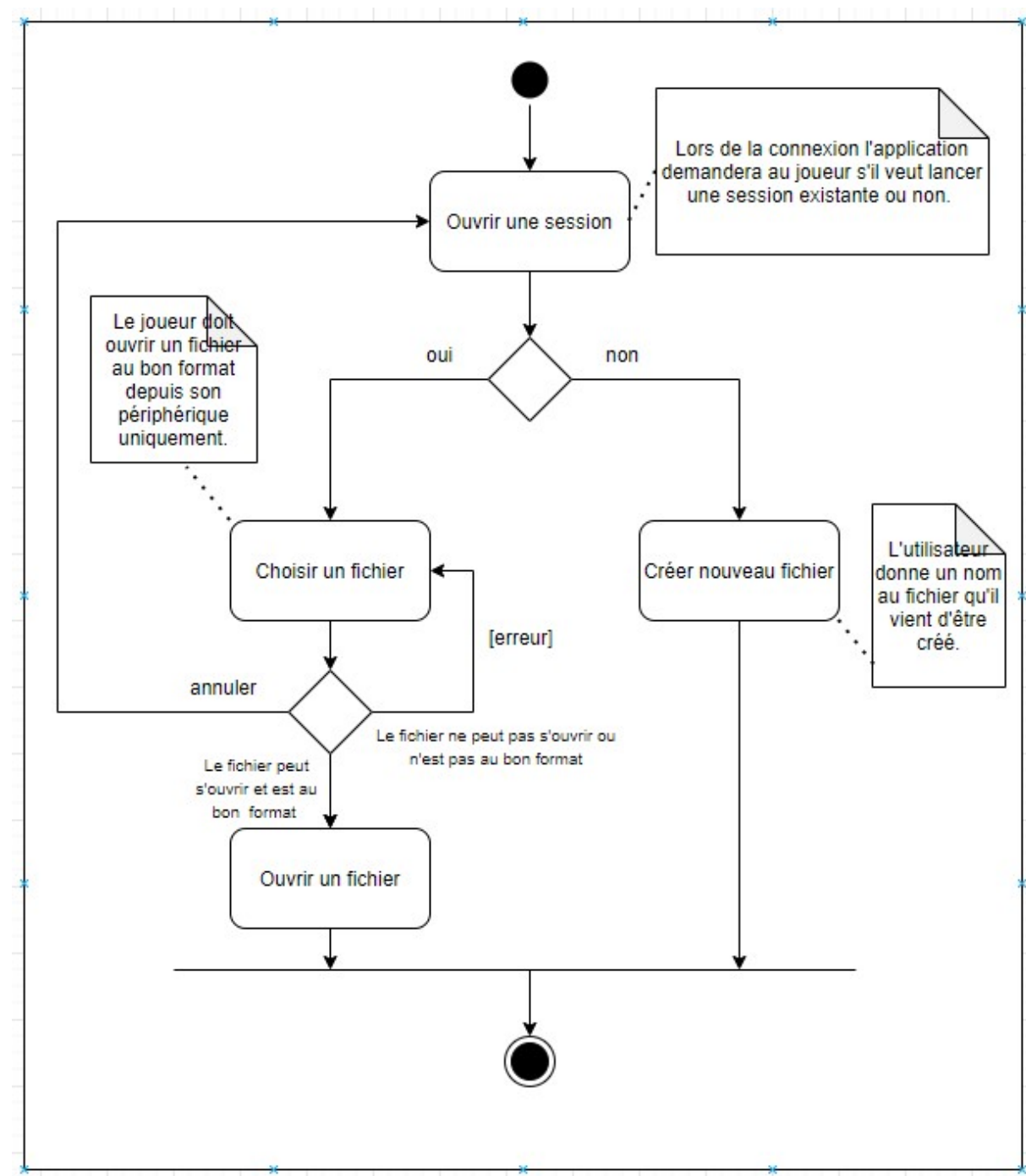
Autres contraintes :

Priorité : M : L'utilisateur doit pouvoir créer une session quand il le souhaite ! S'il ne peut pas créer ses propres questions, ce n'est pas intéressant...

Nom fonctionnalité : Choisir une ancienne session

Utilisateurs : Joueur (étudiant, enfant)

Description fonctionnalité : Le joueur pourra choisir d'ouvrir un fichier json contenant des questions.



Règles de gestion : Le fichier doit être au bon format et lisible par l'application.

Autres contraintes :

Priorité : M : Si on ne peut pas lire de fichier, on ne peut pas lancer le jeu.

### III) Partie 2 : Ebauche de planification-Décomposition en tâches et jalons

#### A. Partie obligatoire

<u>Lettre</u>	<u>Description de la tâche</u>	<u>Durée allouée</u>	<u>Tâches antérieures</u>
A	Choisir une nouvelle session	3 jours	
B	Choisir une ancienne session	3 jours	
C	Ajouter/Supprimer des questions	3 jours	A, B
D	Répondre à des questions	1 jours	C
E	IHM	5 jours	A, B,C, D

#### B. Partie optionnelle : Le GANT

Voir livrable « GANT »

### IV) Conclusion

Ce cahier des charges doit permettre la mise en place des différentes fonctionnalités que doit composer notre application. La première version devra contenir au moins les fonctionnalités présentées tout en respectant les moyens et contraintes.

### V) Références diverses

La méthode MoSCoW : [https://fr.wikipedia.org/wiki/Méthode\\_MoSCoW](https://fr.wikipedia.org/wiki/Méthode_MoSCoW)

Le diagramme de Gantt : <https://www.gantt.com/fr/>

Jeretiens : <https://jeretiens.net/memorisez-grace-aux-tables-de-rappel/> (1)