



Cahier d'analyse technique

Nom de l'entreprise : UPJV

Nom du projet : Grille de rappel

Personnes à contacter : Mme Rosselle Maryline

Sommaire

I.	Introduction.....	3
II.	Analyse.....	3
	A) Diagramme d'analyse initial.....	3
	B) Diagramme de séquence d'analyse.....	4
	C) Diagramme d'analyse amélioré.....	7
III.	Maquettage.....	8
IV.	Conclusion.....	11

I. Introduction

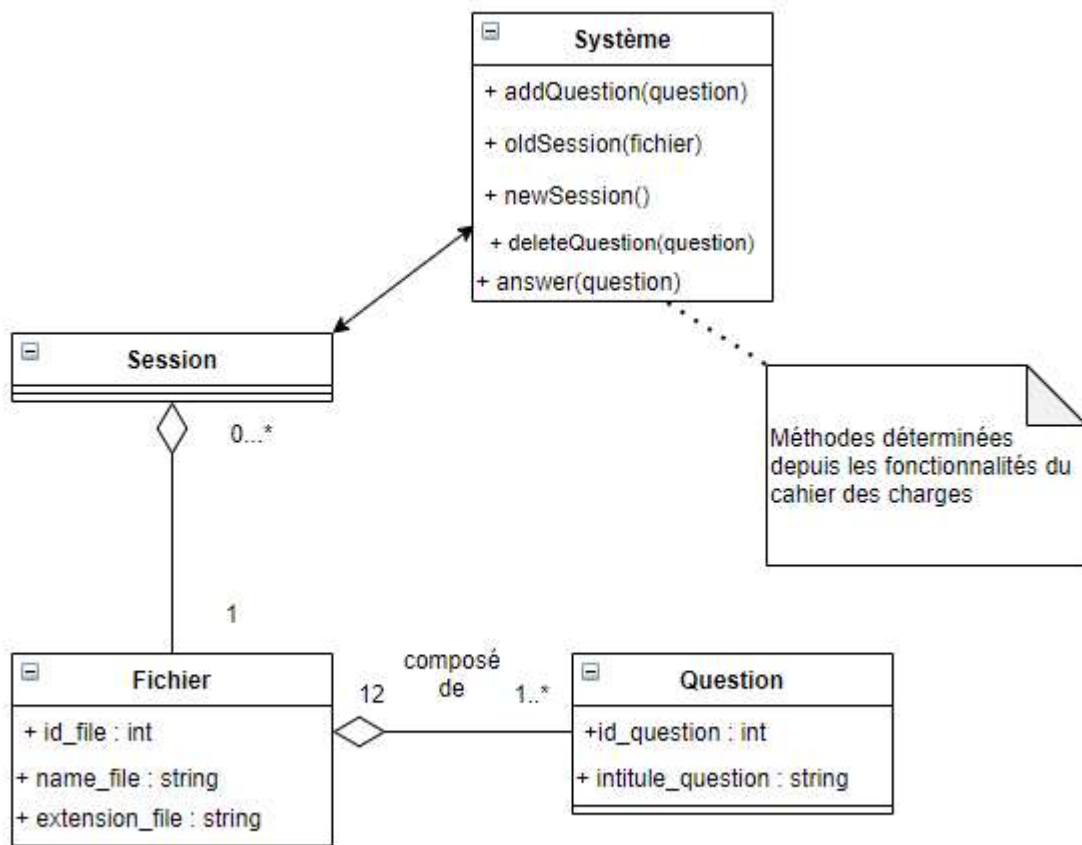
Le cahier des charges décrit les différentes caractéristiques et fonctionnalités que souhaite notre client pour le projet de la « grille de rappel ».

Pour 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.

Dans ce livrable nous allons aborder la partie analyse en répondant à la question « Avec quoi allons nous réaliser ce projet ? ».

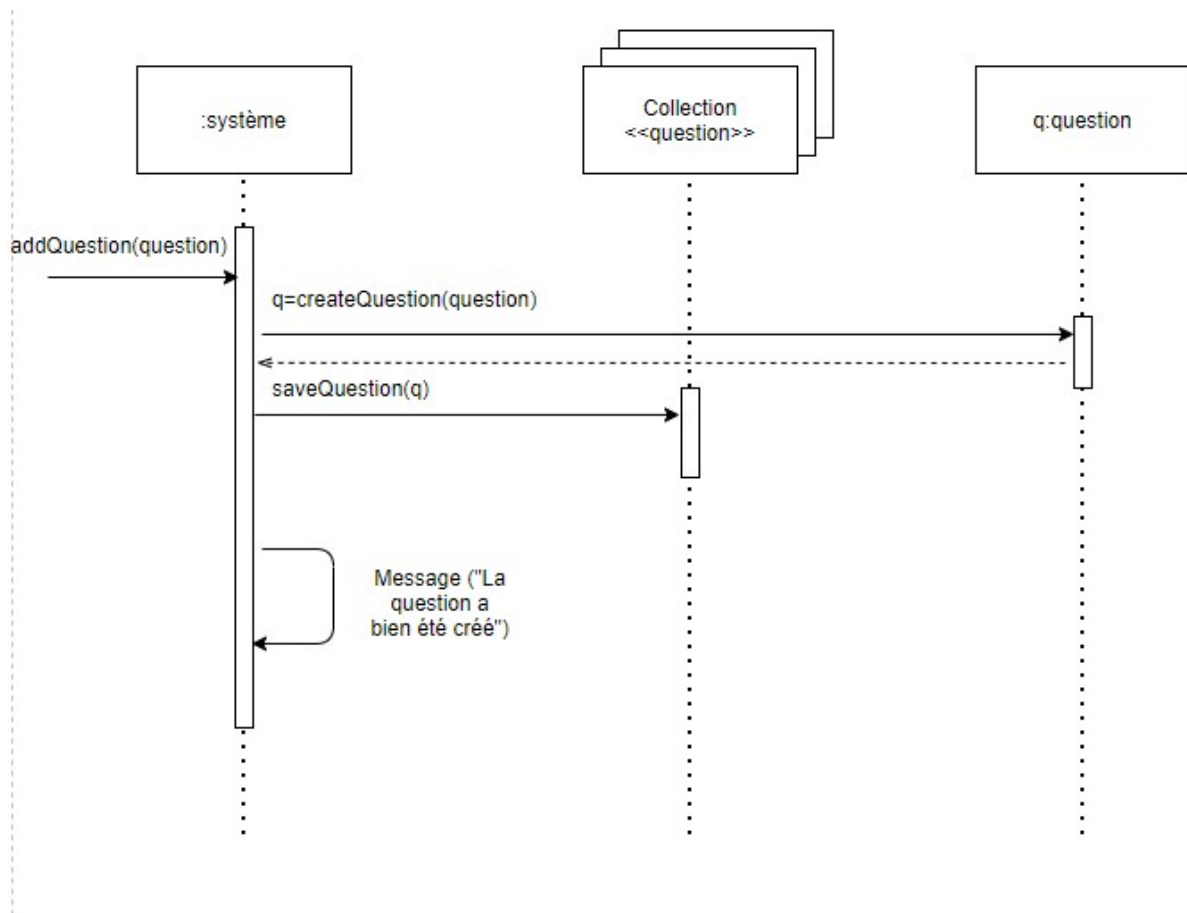
II. Analyse

A) Diagramme d'analyse initial

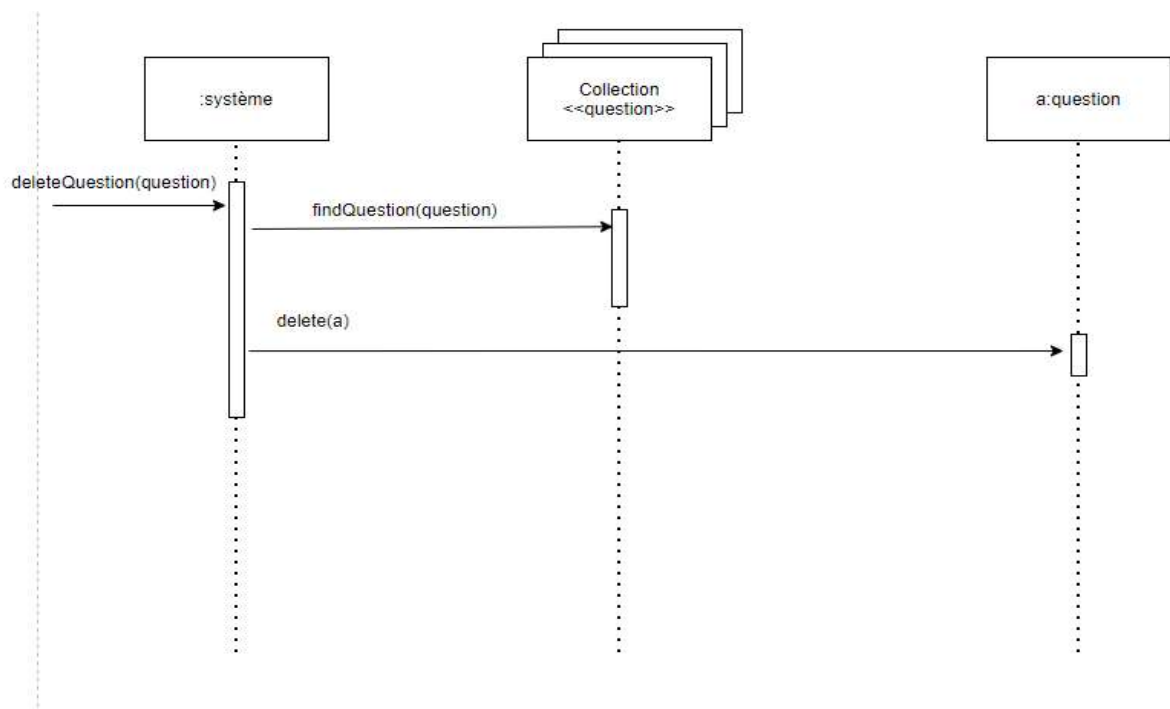


B) Diagramme de séquence d'analyse

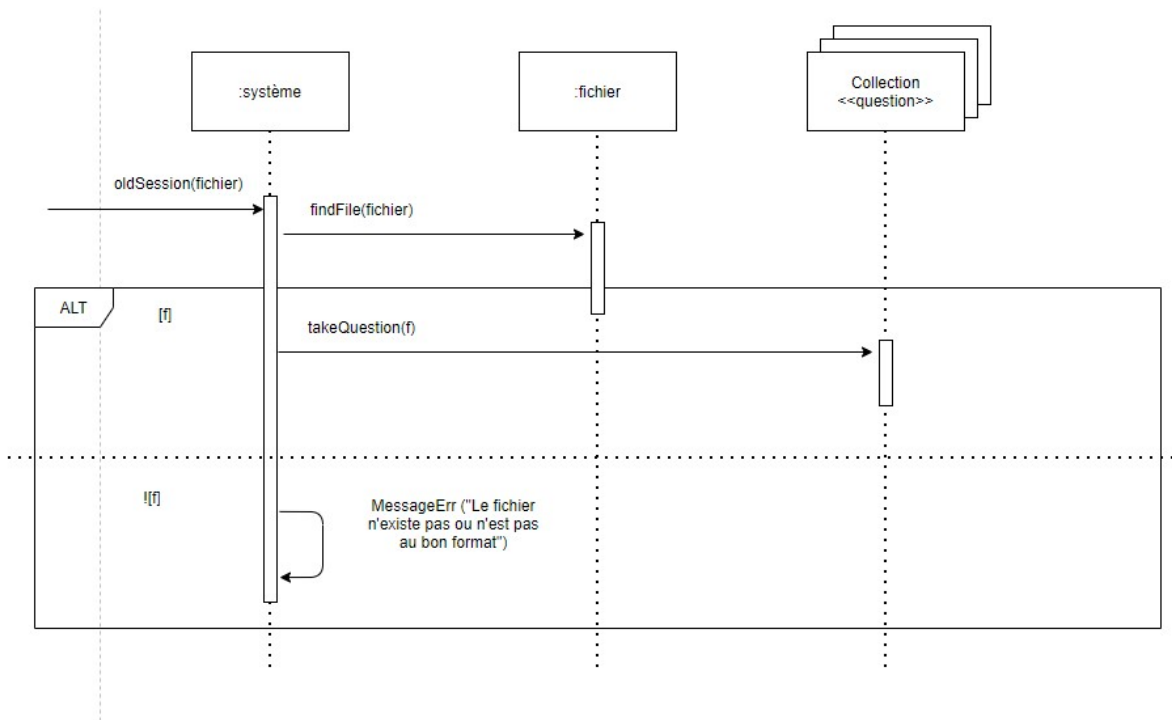
- addQuestion(question)



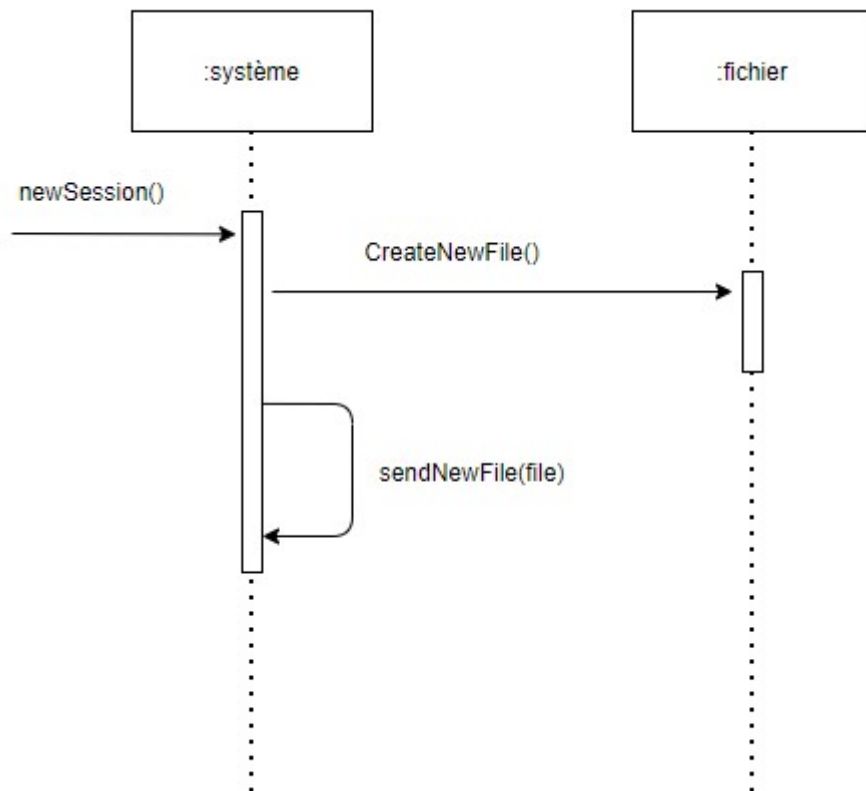
- deleteQuestion(question)



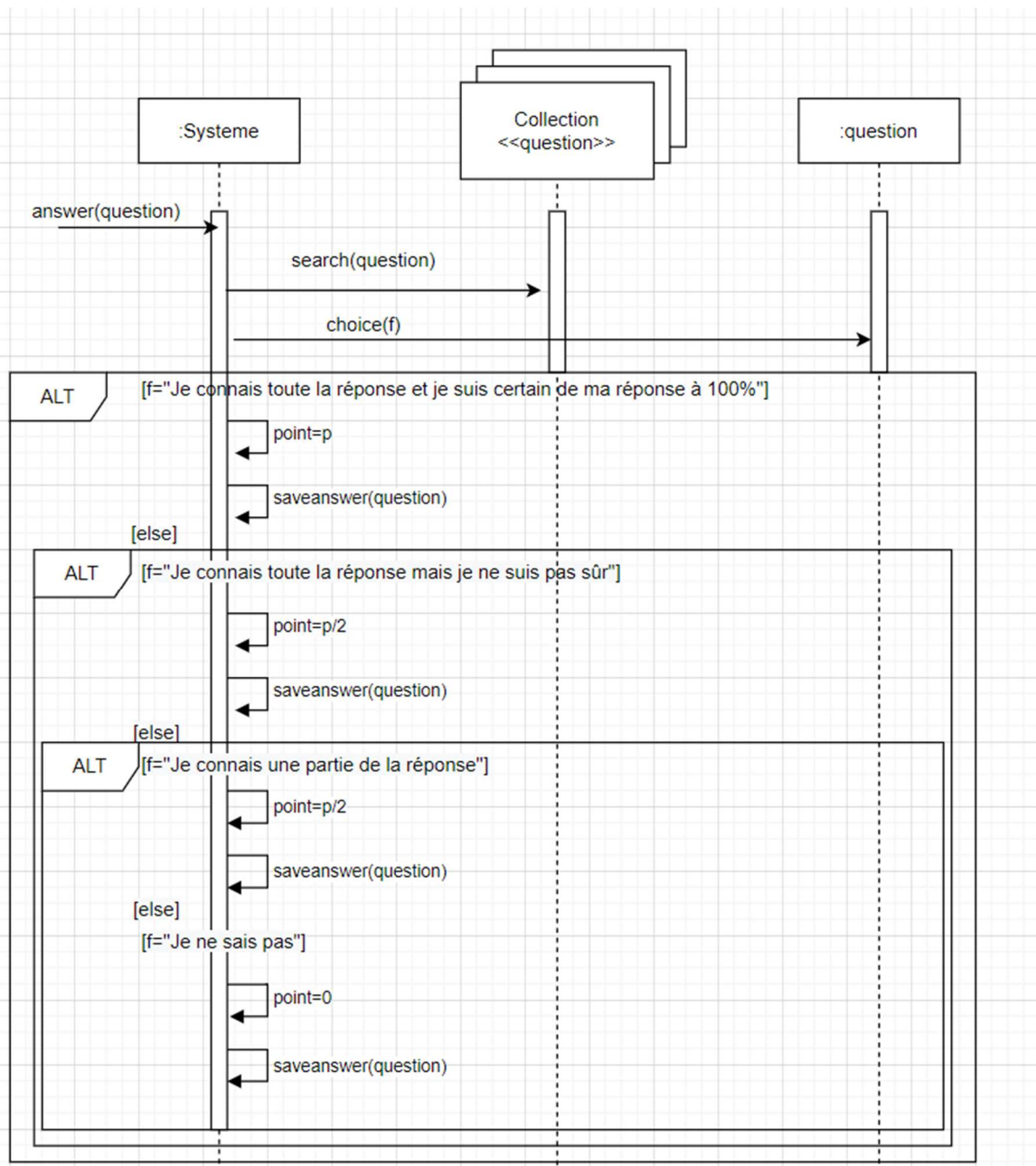
- oldSession(fichier)



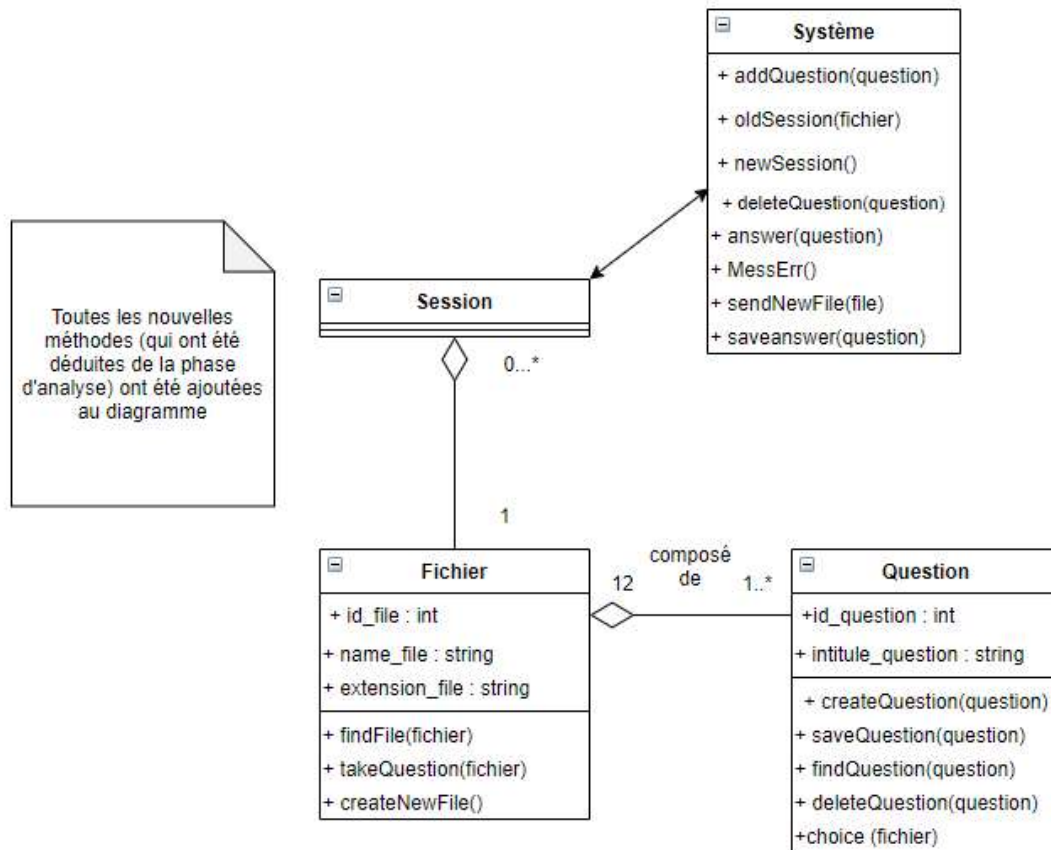
- newSession()



- answer(question)



C) Diagramme d'analyse amélioré



III. Maquettage

Grille de rappel	
<div>Créer une nouvelle session</div>	<div>Démarrer une session existante</div>

Nom du fichier	
<input type="text"/>	Valider
Question ...	
<input type="text"/>	Valider

Entrer le nom du fichier existant

Parcourir

Valider

00:00

Tic Tac vous avez 5 minutes...

Points : 0

Question 1

Une question

Question 2

Une question

Question 3

Une question

Question 4

Une question

Question 5

Une question

Question 6

Une question

Question 7

Une question

Question 8

Une question

Question 9

Une question

Question 10

Une question

Question 11

Une question

Question 12

Une question

Votre réponse

☐ Je ne sais pas

☐ Je connais une partie de la réponse

☐ Je connais la réponse mais je ne suis pas sûr(e)

☐ Je connais toute la réponse et je suis certain(e) de ma réponse à 100%

Retour

Valider

SCORE : 0

Fin de la partie !

Je ne sais pas

Je connais une partie de la réponse

Je connais la réponse mais je ne suis pas sûr

Je connais la réponse et je suis certain à 100%

Menu

IV. Conclusion

Le client ne souhaite pas de programmation web. Le choix le plus simple serait de programmer notre application en JAVA. Le C n'étant pas un langage de programmation très adapté pour réaliser du graphisme. De plus le Python n'est pas le langage de programmation le plus pratique pour nous car c'est un langage que nous n'avons pas pratiqué depuis quelques années.