

Cahier de charge Tripocal

Sommaire :

Cahier de charge Tripocal.....	1
1. But général.....	2
1.1. L'objectif de la plateforme :	2
1.2. Les fonctionnalités principaux.....	2
1.3. Le public visé.....	2
1.4. Périmètre du projet.....	3
2. Plan de développement.....	4
2.1. Développement modulaire.....	4
2.2. Méthode Agile	4

1. But général

1.1. L'objectif de la plateforme :

- La plateforme **collaboratif/commercial/Nouveautés Tripocal** consistera à créer un monde avec des utilisations 100% voyageurs, qui permettra de relier les différents voyageurs/Nomade autour d'une plateforme spécifique qui répondra à leur besoins.
- **Tripocal** est pensée comme une plateforme intelligente, capable de répondre aux différentes questions du voyageur en lui suggérant les parcours à emprunter avec le budget/moyens à utiliser.
- **Tripocal** sera aussi un magasin connecté sur le web, qui permettra de vendre des produits souvenir issu du monde spécialement destinés aux voyageurs selon leur envie.

1.2. Les fonctionnalités principaux

- Voici les différentes fonctionnalités à développer de manière indépendante et modulaire selon la priorité :

- **Administration** : Le portail pour gérer l'administration/statistique de la plateforme.
- **Forum** : Un forum de discussions par pays selon le continent.
- **Nomade** : Une rubrique spéciale nomade.
- **News** : Une presse qui rapporte les différentes informations utiles aux voyageurs
- **Découverte** : Des articles de descriptions des différents pays/endroits fréquentés, avec les facilités et les bons plans et le retour d'expériences.
- **Comparateur** : Un moteur de recherche des hôtels et des vols afin de donner la meilleure comparaison.
- **Magasin** : Un magasin qui sera destiné aux différents produits touristique et ceci par pays.
- **Mon parcours** : Un moteur de génération de parcours, qui fournira un exemple de parcours à réaliser avec tous les moyens de transport/séjour à emprunter.

1.3. Le public visé

- Le public concerné sera le monde entier, il sera adapté selon la région (Anglophone, Francophone, Arabophone..).
- Pour certains pays, le site sera adapté graphiquement en affichant les couleurs et origine du pays du visiteur.
- Le site doit être adapté aux supports mobiles.

1.4. Périmètre du projet

- Le design du site doit être en relation avec le thème de la plateforme (le voyage) ; et il doit être simple, matériel design ; afin de rendre la navigation agréable.
- L'architecture du développement et du système d'information doit être optimisé au maximum, afin de rendre **l'évolution** et **l'intégration** des différents modules **plus facile**, et pour ceci on adoptera une architecture en web service .
- L'architecture des serveurs doit aussi être simplifié, et on investira vers la performance des serveurs afin de rendre la navigation le plus fluide possible (**à étudier**).

2. Plan de développement

2.1. Développement modulaire

- Le travail de développement sera regroupé en module dont à la base le développement de chacun se fera de manière indépendant ; on parle du module :
 - **Base de donnée** : on travaillera sur la conception et développement de la base de donnée en respectant les normes de l'ingénierie, et toutes les contraintes qui y tourne autour (Déclencheur, vues, contraintes...) .
 - **Back-end** : La partie Back se fera avec un Framework qui assurera le modèle MVC en web-service, et qui peut assurer la sécurité et la maniabilité et l'optimisation du traitement des requêtes envoyés dessus ; le développement pourra commencer quand la couche Base de donnée sera achevé.
 - **Front-end** : La partie Front qui est la plus importante se réalisera en première partie de manière totalement indépendante des deux autres couches ; on utilisera les dernière technologies afin d'assurer le modèle MVC au niveau du front (AngularJS..) , et des Framework CSS /HTML5 afin de créer une interface agréable et facile dans la navigation .

2.2. Méthode Agile

Méthode de Travail :

- **Front-end :**
 - ➔ **Maquette** : On commencera pour cette partie d'élaborer une maquette, une fois la maquette validé.
 - ➔ **Découpage** : On découpera les tâches à développer, et pour chaque tâche, il y'aura la partie statique (Bootstrap..) et la partie dynamique (AngularJS).
 - ➔ **Test** : une fois la partie fonctionnelle développer, on testera la recette avec une liste de jeu de donnée (mock) ; et une fois validé, la partie fonctionnelle sera validé.
- **Back-end :**
 - ➔ **Conception** : On va schématiser le processus à développer ; en figurant les différents appels aux différents services dont il a besoin .
 - ➔ **Exception** : Dans chaque appel que le service aura besoin, on doit lui assigner une exception en cas d'erreur, qui soit :
 - ➔➔ Exécuter une solution alternative.
 - ➔➔ Remonter l'exception à l'utilisateur.

➤ **Test :**

➔ **Scénario nominal** : Etablir un plan de test pour l'exécution d'un scénario nominal sur lequel on verra l'accomplissement des services.

➔ **Scénario d'exception** : Etablir un plan de test d'exceptions afin de regrouper tous les cas possibles et comment les régler.

➔ **Test de charge** : Exécuter un test de charge pour vérifier la capacité de l'application à gérer une grande charge dans chaque partie (BD, Service...).

3. Fonctionnalités

Les fonctionnalités à développer sont :

Rubrique	Fonctionnalités	Description
Administration	Gestions de la plateforme	Cette fonctionnalité permet de gérer les membres inscrit sur la plateforme (gestion des droits/dashbord de chaque user/user les + actifs)
Forum	Gestion des discussions	Les discussions se feront en fonction de : <ul style="list-style-type: none">• Rubrique• Continent• Pays
News	Gestion des articles	Les articles comportent les nouveautés sur : <ul style="list-style-type: none">• Les parcours accomplis• Gastronomie• Culture• Fait spécial Y'aura des articles qui se feront regrouper dans la rubrique Top News. Et les autres se regrouperont en fonction du Pays/Continent.
Recherche hébergements	Moteur de recherche d'hébergements	Le moteur de recherche regroupe tous les hébergement disponible au niveau du critère donnée par l'utilisateur.