

Cahier des charges (4eme livrable) sur la base de données

Table des matières :

I – Introduction

II – Énoncé

III – Pré-requis

IV – Priorités

I / Introduction

À l'aide du cahier des charges que vous nous avez délivré sur le projet d'une réalisation d'une application Web, nous proposons en retour un cahier des charges minimal technique avec le vocabulaire de l'informatique. Il devra être validé par le client afin que son contenu réponde à ses besoins et exigences.

Nous retrouvons sur ce cahier des charges les exigences demandées par le client, ainsi que les contraintes qui sont imposées à l'équipe de développement. Ces exigences sont fonctionnelles ou non fonctionnelles. Le cahier des charges est exprimé de manière concise et sans ambiguïté, il sera complété au cours de la réalisation du projet.

II / Énoncé

Domaine du projet : Le système est un site web, qui permet de faire des simulations de différents calculs (regroupés dans des modules) qui dépendent de différents domaines.

On applique l'abstraction sur le domaine (Cf méthode COO).

On réalise un tableau avec OBJET | ETAT | COMPORTEMENT

Objet	État	Comportement
Application Web	Aura plateforme	Installé sur un serveur (RaspberryPi)

Plateforme	<ul style="list-style-type: none"> a 3 types d'utilisateur <ul style="list-style-type: none"> a un gestionnaire a un utilisateur inscrit a un visiteur a au moins trois simulation dans différents domaines 	Pour faire simulation
Visiteur		<ul style="list-style-type: none"> • Peut accéder à la page d'accueil • Peut voir une vidéo de démonstration • Peut s'inscrire grâce au formulaire d'inscription
Gestionnaire	<ul style="list-style-type: none"> • A un login, mot de passe, email 	<ul style="list-style-type: none"> • Peut se connecter/déconnecter, • Peut visualiser la liste des utilisateurs, -> supprime son historique • Peut visualiser les données statistiques • Peut supprimer un utilisateur, ~visionner les données mentionnées dans la partie utilisateur~ • Peut établir une statistique des visites et des modules utilisés par les visiteurs inscrits
Page d'accueil	<ul style="list-style-type: none"> • A un texte explicatif • A une vidéo de démonstration 	
Page de connexion	<ul style="list-style-type: none"> • A un formulaire avec login, mot de passe • A lien vers une page web en construction 	<ul style="list-style-type: none"> • Accède à une page en construction
Page d'inscription	<ul style="list-style-type: none"> • A un formulaire avec login, mot de passe • A un captcha 	
Fichier log	<ul style="list-style-type: none"> • A un login, MDP tenté, adresse IP, date 	Enregistrer sur serveur web

II.1 La base de l'application web

Nous devons faire une application web, qui comportera un menu avec des simulations de calculs. C'est-à-dire qu'elle pourra, par exemple faire des conversions de binaire à l'hexadécimal, calculer les coûts d'amortissement d'un projet...

II.2 Utilisateur inscrit

Dans cette application web, il devra y avoir un utilisateur inscrit (dans la base de données de l'application, grâce à son login et son mot de passe) qui pourra utiliser la plateforme de simulation pour faire différents calculs.

Il pourra accéder au menu de son profil pour y changer son mot de passe.

L'utilisateur devra se déconnecter.

Lors de la connexion il devra y avoir un lien pour "oublie de mot de passe" qui se dirigera vers une page en construction.

II.3 Utilisateur non inscrit (visiteur)

Si l'utilisateur n'est pas enregistré dans la base, appelé "visiteur", il n'a pas accès aux outils de simulation,

mais il pourra accéder à la page d'accueil qui a pour but d'expliquer pourquoi la plateforme a été conçue, avec une vidéo de démonstration incitant le visiteur à s'inscrire.

Il pourra s'inscrire en remplissant un formulaire d'inscription avec login et mot de passe conforme et devra valider un captcha pour devenir utilisateur.

Ses données entrées seront enregistrées dans une base de données.

II.4 Gestionnaire

Parmi les autres acteurs, on retrouve 1 seul gestionnaire inscrit dans la base de données, et se connectera à la plateforme avec un login "gestion" et un mot de passe à définir et à transmettre au client pour qu'ils puissent faire des tests.

Le gestionnaire pourra visualiser la liste des utilisateurs inscrits dans l'application sans voir leur mot de passe et pourra aussi en supprimer, ce qui entraînera la suppression de l'historique de celui-ci. Aussi le gestionnaire pourra visualiser les données des utilisateurs. Il pourra ensuite établir une statistique sur les visites et les simulations utilisées par les utilisateurs inscrits.

Le gestionnaire devra se déconnecter.

III / Pré-requis

Utilisation de gitlab afin de catégoriser, centraliser et partager les documentations avec le client.

Les langages de développement utilisés pour faire ce projet sont PHP et Mysql.

Le langage Php est requis pour ce troisième livrable car il comporte les pages en php ainsi que quelque requête sql pour l'interaction avec la base de données.

IV / Priorités

Le cahier des charges sera complété au fil du temps