

Cahier des charges (1er livrable)

Table des matières :

I – Introduction

II – Énoncé

III – Prérequis

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).

| Objet | État | Comportement |
|--------------------|---|--------------|
| Page d'accueil | <ul style="list-style-type: none">☐ A un texte explicatif☐ A une vidéo de démonstration | |
| Page d'inscription | <ul style="list-style-type: none">☐ A un formulaire avec login(=identifiant), mot de passe☐ A un captcha | |
| Page de connexion | <ul style="list-style-type: none">☐ A un formulaire avec login, mot de passe☐ A un lien « oublie de mot de passe » | |

| | | |
|--------------------------|--|--|
| Plateforme de simulation | Possède des outils de simulation | |
| Outils de simulation | Domaine de simulation : conversion, formule d'amortissement et Loi normale | |

II.1 La base de l'application web

Nous devons faire une application web, qui comportera un menu avec des simulation 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...

Nous devons réaliser une page d'accueil avec un texte explicatif et une vidéo qui incitera les visiteurs (= utilisateurs non-inscrits) à s'inscrire.

Nous devons créer une page d'inscription qui comportera un formulaire où le visiteur devra créer son identifiant (ou 'login') ainsi que son mot de passe. Il devra ensuite remplir un captcha qui s'assurera qu'il s'agit bien d'un être-humain. Cela finalisera la création de son compte et il pourra utiliser l'application.

Nous devons réaliser une page de connexion qui contiendra un formulaire demandant le login et le mot de passe de l'utilisateur ainsi qu'un lien d'oubli de mot de passe qui redirigera sur une page en construction. La page de connexion sera accessible à tous et donnera l'accès à l'application aux utilisateurs inscrits ainsi qu'au gestionnaire.

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 HTML est requis pour ce début de projet.

IV / Priorités

Le cahier des charges sera complété au fil du temps