

# Cahier des charges Accumulé

## 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
Page d'accueil	<ul style="list-style-type: none"><li>• A un texte explicatif</li><li>• A une vidéo de démonstration</li></ul>	

Page d'inscription	<ul style="list-style-type: none"> <li>• A un formulaire avec login(=identifiant), mot de passe</li> <li>• A un captcha</li> </ul>	
Page de connexion	<ul style="list-style-type: none"> <li>• A un formulaire avec login,</li> <li>• mot de passe A un lien « oublie de mot de passe »</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Accède à une page en construction</li> </ul>
Plateforme de simulation	Possède des outils de simulation	
Outils de simulation	Informatique <ul style="list-style-type: none"> <li>• a conversion binaire en hexa</li> <li>• a conversion hexa en binaire</li> <li>• a conversion octal en décimal</li> <li>• ...</li> </ul> Mathématiques <ul style="list-style-type: none"> <li>• a résultat de probabilité</li> </ul> Gestion a calcul d'amortissement	
Application web		Installé sur un serveur (RaspberryPi 4)
RaspberryPi 4	<ul style="list-style-type: none"> <li>• A une application web</li> <li>• A un serveur web (à installer)</li> <li>• A un serveur SGBD (Mysql)</li> <li>• A une base ou des bases de données</li> </ul>	

Données de l'historique	<ul style="list-style-type: none"> <li>• A utilisateur et module utilisé</li> </ul>	
Données des statistiques	<ul style="list-style-type: none"> <li>• A un nombre de visite</li> <li>• A un nombre de module utilisé</li> </ul>	
Données de l'utilisateur inscrit	<ul style="list-style-type: none"> <li>• A un login, mot de passe, un email</li> </ul>	
Données du gestionnaire	<ul style="list-style-type: none"> <li>• A un seul gestionnaire</li> <li>• A un login (gestion), mot de passe (à définir), un email</li> </ul>	

## 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...

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 et son email. 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 avec son email 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.

## **II.2 Serveur**

L'application web sera installée sur un RaspberryPi4 qui aura un serveur web un serveur SGBD (Mysql), et une ou des bases de données.

## **II.3 Base de données**

Nous devons réaliser une base de données qui permettra le stockage des données de l'application web. L'application web doit avoir une base de données de l'historique avec un utilisateur et le module qu'il a utilisé.

Elle doit avoir une table de données pour les statistiques avec le nombre de visites et le nombre de modules utilisés.

Elle doit avoir une table de données de l'utilisateur inscrit avec son login, le mot de passe, un email.

Elle doit aussi avoir une table de données pour le gestionnaire. Il y aura un seul gestionnaire avec son login : gestion, son mot de passe : à définir, un email.

## **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 et shell, Sql sont requis jusque-là.

## **IV / Priorités**

**Le cahier des charges sera complété au fil du temps**