



Université du Québec
à Chicoutimi

GÉNIE INFORMATIQUE

APPLICATIONS RÉSEAUX ET SÉCURITÉ INFORMATIQUE

6GEI466

Projet de conception Application d'horaire de cours

Préparé par :

Alissa BONNEL

Jean-Sébastien ST-PIERRE

Alexis VALOTAIRE

GÉNIE INFORMATIQUE

Pour :

Monsieur Jean-Luc CYR,

UNIVERSITÉ DU QUÉBEC À CHICOUTIMI

4 novembre 2019

Historique des versions

Version	Date	Auteur(s)	Modifications
1.0	04-11-2019	AB, JSSP, AV	Création du document

Définitions

Terme	Définition
<i>Framework</i>	Ensemble cohérent de composants éprouvés et réutilisables ainsi que de préconisations servant à créer les fondations et les grandes lignes d'un logiciel ou de certains de ses composants.
<i>Front-end</i>	Partie du développement applicatif web visant à implémenter les mécanismes d'interaction avec l'utilisateur, habituellement sous forme d'interfaces graphiques. Le Front-End s'exécute le plus souvent sur un ordinateur client et communique avec un serveur traitant les requêtes et les données.
<i>Back-end</i>	Partie du développement applicatif web visant à implémenter les mécanismes de traitement, de logique et d'accès aux données, qui est habituellement exécutée sur un serveur. Le Front-End et le Back-End d'une même application communiquent entre eux au moyen d'un protocole de communication réseau.
<i>Cloud server</i>	Terme désignant une architecture faisant appel à une infrastructure infonuagique où un serveur virtuel, dont les ressources peuvent être allouées dynamiquement par le fournisseur de services ("pay-as-you-go"), est utilisé en lieu et place d'un serveur physique disposant de ressources statiques.

Abréviations et acronymes

Abréviation/acronyme	Définition
SPA	Single page application
BCAPG	Bureau canadien d'agrément des programmes de génie

Table des matières

1	Introduction	3
1.1	Vue d'ensemble du projet	3
1.2	Références	3
1.3	Portée	3
1.4	Livrables	3
2	Organisation du projet	4
2.1	Composition de l'équipe du projet	4
2.2	Stratégie de contrôle des versions	4
2.3	Directives de livraison	4
3	Ressources matérielles, calendrier et budget	5
3.1	Ressources matérielles	5
3.2	Calendrier des taches du projet	5
3.3	Budget	5
4	Gestion des risques	6
4.1	Risque :	6

Table des figures

Liste des tableaux

1 Introduction

1.1 Vue d'ensemble du projet

Le projet consiste au développement d'une application web permettant à l'utilisateur d'accéder à son horaire de cours rapidement et facilement. L'utilisateur pourra se créer un compte et associer des cours parmi une liste à son compte ce qui générera un horaire. La liste de cours sera construite à partir du site officiel de l'UQAC à l'aide d'un *scraper* qui extraiera l'horaire des cours de code source HTML des pages web.

1.2 Références

1.3 Portée

L'application sera utilisable par tous ceux fréquentant de l'UQAC, étudiants, professeur, etc. Son fonctionnement sera limité par les informations des cours trouvées sur le site officiel de l'UQAC, hors si le site change, une mise à jour sera nécessaire.

1.4 Livrables

Lors de la complétion du projet, la documentation de l'application sur son fonctionnement et son déploiement sera fournie ainsi que le code source.

2 Organisation du projet

2.1 Composition de l'équipe du projet

Notre équipe se compose de trois étudiants en génie informatique à leur dernière année du baccalauréat :

Alexis Valotaire

Compétences/Préférences :

- Maîtrise du Python
- Connaissance en HTML, CSS, JavaScript
- Connaissances en design web
- Connaissance en configuration et maintenance de serveurs
- Connaissance en gestion de base de données
- Connaissance en réseautique
- Initié en industrie aux bases de l'industrie 4.0, IoT, cloud computing, etc

Jean-Sébastien St-Pierre

Compétences/Préférences :

- Maîtrise des langages C/C++
- Connaissances en Python et Javascript
- Connaissances en systèmes de gestion de bases de données et SQL
- Connaissances en conception de bases de données
- Connaissances en réseautique
- Initié en industrie aux bases de l'industrie 4.0, IoT, cloud computing, etc.

Alissa Bonnel

Compétences/Préférences :

- Maîtrise des langages C/C++, PHP
- Connaissances en Python et Web

2.2 Stratégie de contrôle des versions

Le contrôle des versions se fera avec le système de gestion de version qu'est GitHub autant pour la documentation que pour le code du projet.

2.3 Directives de livraison

3 Ressources matérielles, calendrier et budget

3.1 Ressources matérielles

Aucune ressources matérielles physiques ne sera nécessaire. Seul un serveur informatique sera nécessaire afin d'héberger l'application.

3.2 Calendrier des taches du projet

3.3 Budget

4 Gestion des risques

4.1 Risque :

Description :

Probabilité :

Conséquence :

Exposition :

Méthodes de contention :