

Ordithorynques et Garde de nuit

Afin de prouver aux Sept couronnes de Westeros que l'hiver arrive, les Gardes de Nuit veulent mettre en place une solution efficace permettant à chaque patrouilleur de recenser la faune rencontrée (marcheurs blancs, géants, sauvageons, ...). Une première expérimentation avec des petites fiches en papier remplies par les patrouilleurs et ensuite transmises aux intendants pour comptabilisation a eu lieu. Le lord-intendant, satisfait de cette première expérimentation, souhaite passer à un dispositif plus conséquent. Il fait appel à vos services et vous promet une rémunération conséquente.

Vous êtes une tribu de dresseurs d'ordithorynques, animaux étranges à la fois oiseau, mammifère et ordinateur. Une fois bien dressé, l'ordithorynque est un compagnon discret mais fidèle. Son principal atout réside dans sa capacité à comprendre des caractères basiques et dans les propriétés exceptionnelles de son museau en forme d'écran. L'animal est capable d'afficher avec précision des images sur ce dernier et de sentir avec précision où on le touche. De plus, c'est un animal avec une capacité de mémorisation exceptionnelle. Il est capable de retenir avec précision les informations qu'on lui transmet. Enfin, tous les ordithorynques communiquent via des ondes et partagent donc toutes leurs informations avec leurs congénères, à des centaines de kilomètres à la ronde.

Une fois que vous aurez mis au point votre programme d'élevage et de dressage, vos ordithorynques pourront accompagner les Gardes de Nuit et permettre un recensement efficace de la faune rencontrée au-delà du Mur.

C'est le lord-intendant lui-même qui vous a fait parvenir ce parchemin décrivant l'IHO (Interface Homme-Ordithorynque) attendue :

- Il est prévu que les patrouilleurs et les intendants puissent communiquer avec les ordithorynques.
- La faune étant assez mal connue au-delà du Mur, les intendants doivent pouvoir ajouter de nouvelles espèces.
- Chaque espèce aura obligatoirement un nom, un descriptif de quelques lignes et un niveau de danger, de « faible » à « fuyez ! ».
- Pour créer une espèce, en plus des informations obligatoires, les intendants peuvent ajouter différents champs que les patrouilleurs devront remplir. Ces champs peuvent être une valeur à choisir parmi une liste donnée ou une zone de saisie.
- Chaque champ peut être optionnel ou obligatoire.
- Chaque champ peut apparaître pour la saisie d'un individu, d'un groupe ou des deux.
- Les patrouilleurs doivent pouvoir recenser les espèces qu'ils ont rencontrées.
- Ils peuvent accéder à la liste des espèces ou faire une recherche en fonction du nom ou du niveau de danger et trier les résultats.

- Ils accèdent ensuite à la description de l'espèce sélectionnée et peuvent choisir de recenser un individu ou un groupe de cette espèce.
- Il doivent ensuite remplir a minima les différents champs obligatoires et valider.
- Les intendants doivent pouvoir accéder à la liste de tous les recensements ou faire une recherche et trier en fonction des critères suivants : nom de l'espèce, niveau de danger, groupe ou individu, recensé avant le, recensé après le, comptabilisé ou pas, nom et prénom du patrouilleur.
- Ils accèdent ensuite au recensement et peuvent indiquer qu'il a été comptabilisé.
- Régulièrement, un intendant se charge de communiquer une liste des nouvelles espèces aux grands mestres de la Citadelle, qui disposent aussi d'ordithorynques (mais trop loin pour pouvoir accéder directement à votre réseau d'ordithorynques, il faut donc passer par le réseau d'ordithorynques-relais qui est géré par les mestres de la Citadelle).
- Chaque Garde de Nuit doit pouvoir être reconnu par l'ordithorynque. Pour ce faire, le lord-intendant doit entrer le nom, le prénom et le rôle du Garde de Nuit concerné, puis ce dernier doit caresser le museau de l'ordithorynque afin qu'il identifie son odeur.
- Pour s'identifier, un Garde de Nuit a juste besoin de caresser le museau de l'ordithorynque.

Travail à réaliser par groupe de quatre ou cinq étudiants :

- Scéance 1 : Produire le diagramme de cas d'utilisation de votre application.
- Scéance 2 : Proposer les descriptions textuelles des principaux cas d'utilisation.
- Scéance 3 : Élaborer au moins deux diagrammes de décomposition par tâches ainsi que les maquettes d'IHM que vous pouvez en déduire.
- Scéance 4 : Élaborer les maquettes d'IHM sur myBalsamiq
- Scéance 5 : Finaliser le travail et préparer la présentation
- Scéance 6 : Présentation du travail effectué

En vous appuyant sur les notions vues en cours, justifiez les choix effectués lors de la réalisation des maquettes.