

# LI CMI INFORMATIQUE

Université de Montpellier

Enseignante : Anne-Elisabeth Baert

## CAHIER DES CHARGES



*mettre les mand*

**Manal ETTAHIRI**

**Eléa WEBER**

**Ambre AKATO**



# SOMMAIRE

Introduction .....	2
Cahier des charges .....	3
Planification du projet .....	7

# INTRODUCTION

Au terme de notre première année de CMI Informatique, nous devons réfléchir à un projet informatique à mettre en œuvre.

Désireuses de faire évoluer la cohésion de groupe dans notre promo, nous avons donc eu l'idée d'une plateforme-quiz qui permettrait à une classe, un groupe ou des collaborateurs de sociabiliser plus facilement selon les points communs ou les aspirations de chacun.

Cela permettrait de consolider un début d'esprit d'équipe.



Figure 1 : Titre et à quoi

Le but est de répondre à un problème que l'on peut rencontrer au quotidien. Le notre tournait essentiellement autour du fait de passer des journées entières avec les mêmes personnes et ce pendant toute une année scolaire, sans jamais oser se parler ou apprendre à se connaître.

A l'issue de nos différentes réflexions autour du concept de notre application, nous avons eu l'idée d'associer les mots "bud" (ami/collègue en anglais) et "quizz" (jeu par questions et réponses), représentant tous deux l'esprit de notre application pour former le mot "BUDIZZ".

# CAHIER DES CHARGES

## Objectif :

Notre objectif est de réaliser une application Web permettant aux différents membres d'un groupe de renseigner leurs passions et centres d'intérêts de manière individuelle pour que par la suite les différentes données des utilisateurs soient regroupées pour faire émerger des centres d'intérêts communs. Le but étant, à la fin, de parvenir à un classement des personnes avec lesquelles on présente le plus de points communs.

## Fonctionnalités principales attendues :

- Accès à la plateforme par toute personne ayant un smartphone à l'aide d'un QR code Accès au renseignement de données
- Algorithme de gestion/comparaison des données
- Affichage d'un résultat cohérent et personnalisé

## A qui s'adresse-t-elle ?

Cette application web s'adresse aux lycéens, étudiants, collègues, collaborateurs. Son utilisation aura pour but de briser la glace lors d'une rentrée des classes, lors d'un séminaire ou pendant un premier jour à l'université.

## Exigences fonctionnelles :

La plateforme doit être accessible pour toute personne ayant un smartphone, grâce à un QR code. A l'ouverture de l'application, un écran permettant de flasher le QR code s'affiche. Ce dernier redirige directement vers une page web donnant accès aux champs de renseignement des différentes données des utilisateurs.

*L'enjeu ici est d'avoir un QR code différent généré à chaque rafraichissement de page.*

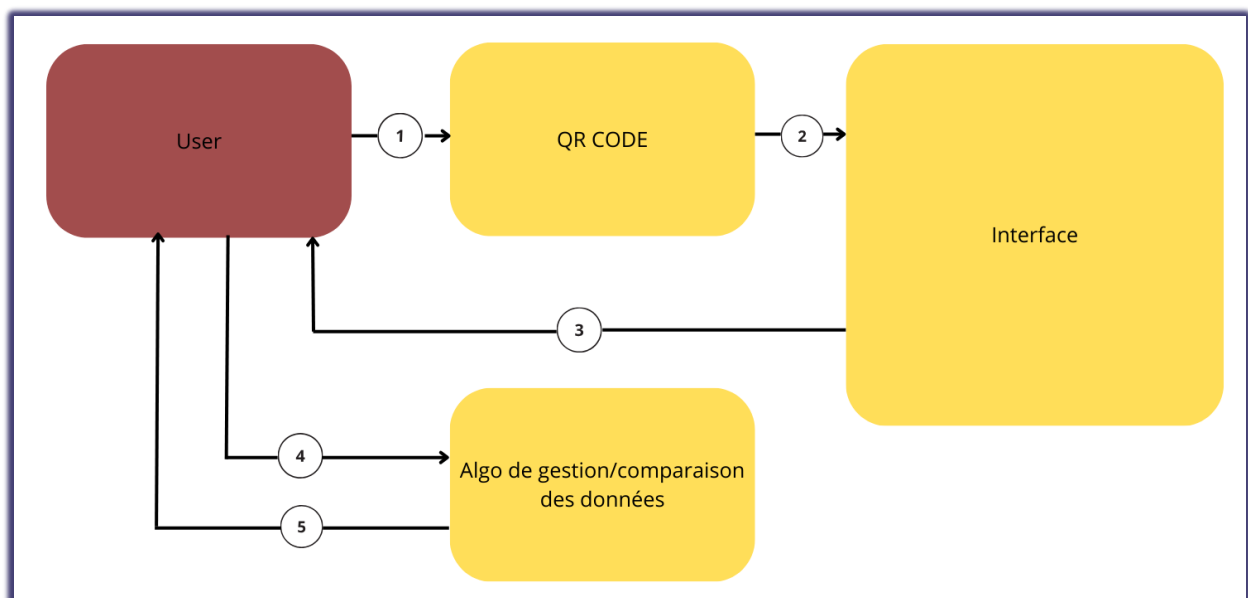
Pour cela, nous utiliserons une bibliothèque de génération de codes QR, comme qrcode.js, pour générer un code QR basé sur l'URL de redirection vers la page web avec les noms des participants.

# CAHIER DES CHARGES

Il faut également avoir accès au renseignement de données : il est nécessaire de fournir aux utilisateurs une interface leur permettant de renseigner leurs informations personnelles.

Pour se faire, nous développerons différentes page web en HTML et CSS, comportant les champs nécessaires à remplir par les utilisateurs.

**Cas d'utilisation illustrant les interactions entre les utilisateurs et le système :**



- 1 l'utilisateur flashe le QR code
- 2 le QR code renvoie à une interface utilisateur
- 3 l'interface demande à l'utilisateur de renseigner des données
- 4 l'utilisateur renseigne son prénom, choisit son avatar et ses hobbies
- 5 ces données sont collectées et comparées avec celle des autres utilisateurs pour renvoyer les résultats à l'utilisateur

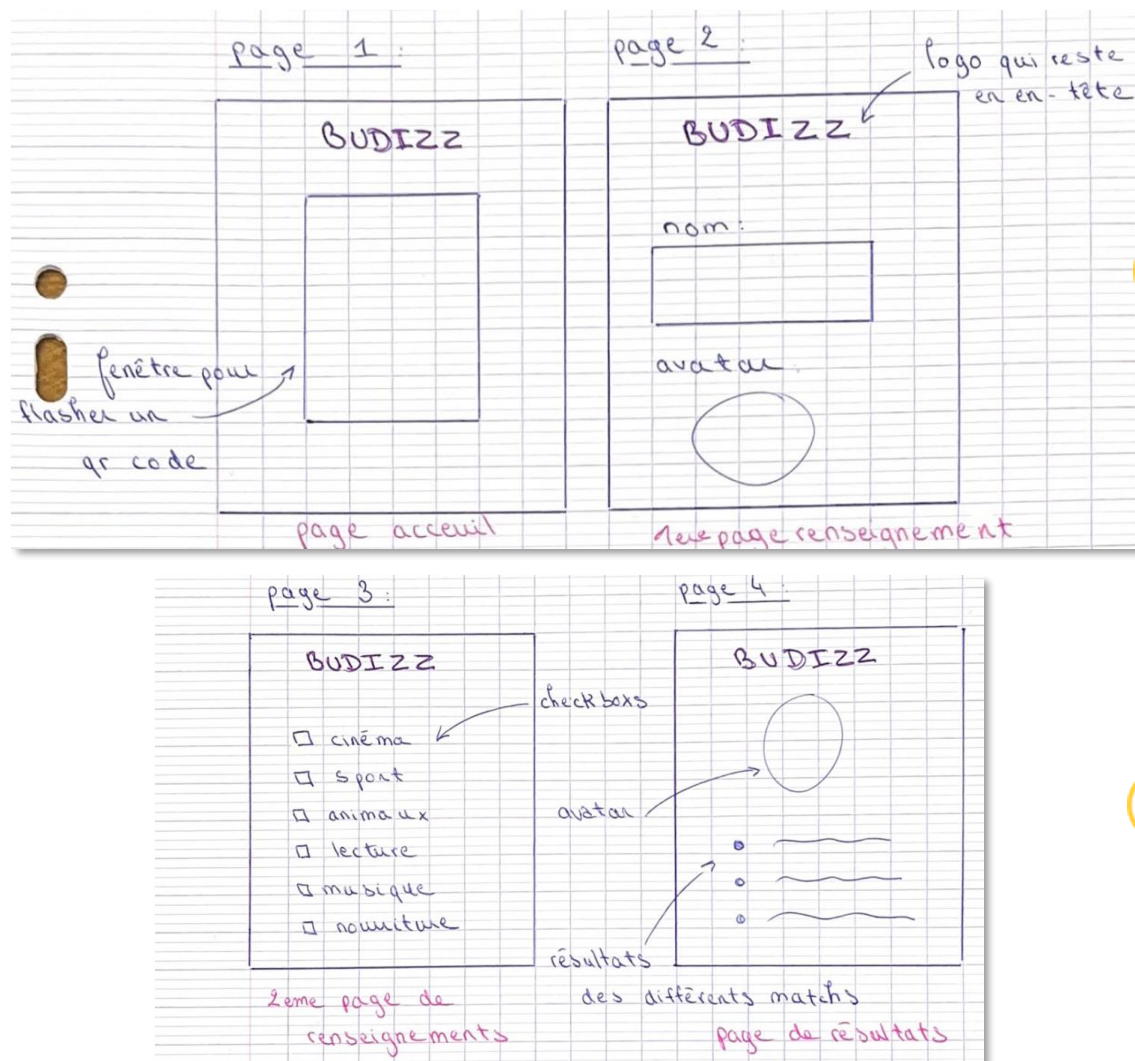
TB

# CAHIER DES CHARGES

## Exigences non fonctionnelles :

- Contraintes techniques : Pour réaliser notre idée, nous prévoyons d'utiliser les langages suivants : HTML ainsi que CSS pour la mise en place de la page web et Javascript et PHP pour la gestion du serveur et des données.
- Contraintes de sécurité : Il faut qu'un QR code différent soit généré à chaque actualisation de la page afin d'éviter que des groupes différents n'aient le même et que leurs données ne soient toutes regroupées.

## Exemple d'interface utilisateur :



# CAHIER DES CHARGES

## Plateformes/logiciels utilisés :

Nous avons décidé d'utiliser VS Codium en temps qu'environnement de programmation. Nous partagerons notre code avec GITHUB, et nos idées et documents dans un Google Drive.



Nous utiliserons aussi LATEX pour rédiger nos rapports et CANVAS pour faire nos schémas, FIGMA pour travailler sur la mise en forme du projet.



# PLANNIFICATION DU PROJET

## Prévisions :

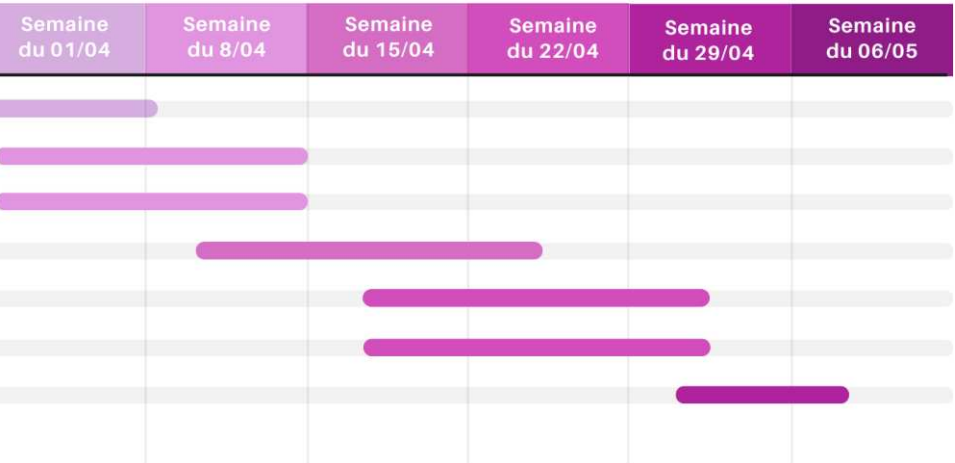
Nous ne nous sommes pas encore divisé les tâches pour la simple et bonne raison que nous allons d'abord travailler ensemble sur le même sujet, puis, une fois que nous aurons bien saisi les enjeux et selon les contraintes et maîtrises de chacune, nous nous répartirons les tâches afin d'optimiser le rendement.

Nous avons cependant construit un diagramme de Gantt pour pouvoir visualiser à peu près combien de temps chaque gros point nous prendra. Ce sont donc des prévisions approximatives, mais nous aimerions tout de même arriver à faire la majeure partie du projet en avril, avant l'arrivée des examens.

Diagramme de Gantt

### TO-DO'S

Page de scan QR code  
Page de renseignement des données  
Page de résultats  
Base de données MySQL  
Algos de manipulation des données  
Algos de comparaison des données  
Génération de QR code





lien du projet sur GitHub

<https://github.com/orgs/berverly-hills/projects/1/views/1>

Sitographie