

# CAHIER DES CHARGES

## Projet Génie-Logiciel

### SPÉCIFICATIONS :

#### Exigences :

ID	Nom	Type	Description
GL_REQ_1	Fonctionnalité de base	Fonctionnelle (F)	Permettre l'envoi de messages entre utilisateurs
GL_REQ_2	Local	Non Fonctionnelle (NF)	Les échanges se feront sur un serveur local et non par une application web
GL_REQ_3	Identification	(F)	Les utilisateurs s'identifieront grâce à un login unique
GL_REQ_4	Contacts	(F)	On peut enregistrer le contact n'importe quel autre utilisateur par son login
GL_REQ_5	Conservation	(NF)	Les conversations seront sauvegardées de manières persistantes
GL_REQ_6	Suppression	(F)	Un message peut être supprimé après envoi pour ne plus apparaître dans le canal de discussion
GL_REQ_7	Groupe	(F)	Les utilisateurs pourront créer des groupes de discussion au sein de la salle
GL_REQ_8	Modification Nom	(F)	L'utilisateur pourra s'il le souhaite changer son pseudo
GL_REQ_9	Sécurité	(NF)	L'échange de messages entre utilisateurs sera sécurisé et non accessible aux autres utilisateurs sur le réseau qui n'appartiennent pas à ces canaux de discussion
GL_REQ_10	Multi connexions	(NF)	Plusieurs utilisateurs pourront se connecter sur le même PC ou sur différents PC sur le même sous-réseau
GL_REQ_11	Déconnexion automatique	(F)	La fermeture de l'application entraînera d'abord la déconnexion de l'utilisateur
GL_REQ_12	Réponse	(F)	Pour simplifier la lecture du fil de la conversation, il sera possible de citer un message antérieur pour y répondre

## User Stories :

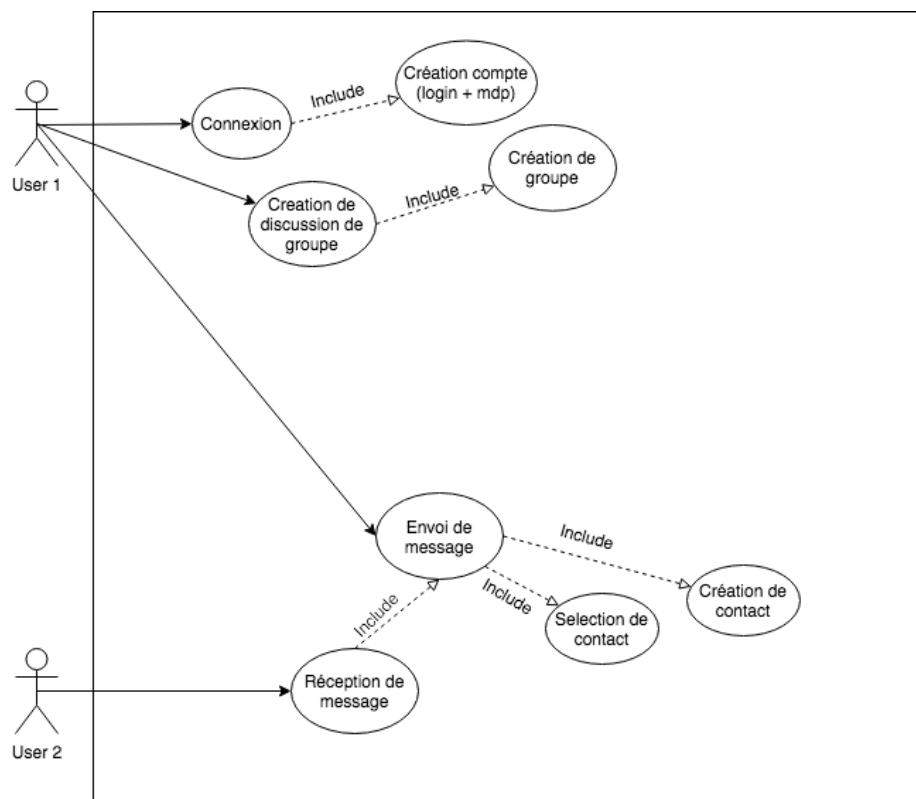
**US1.1** En tant qu'Utilisateur je souhaite pouvoir envoyer communiquer avec un ou plusieurs autres utilisateurs

**US1.2** En tant qu'Utilisateur je souhaite pouvoir consulter les messages antérieurs

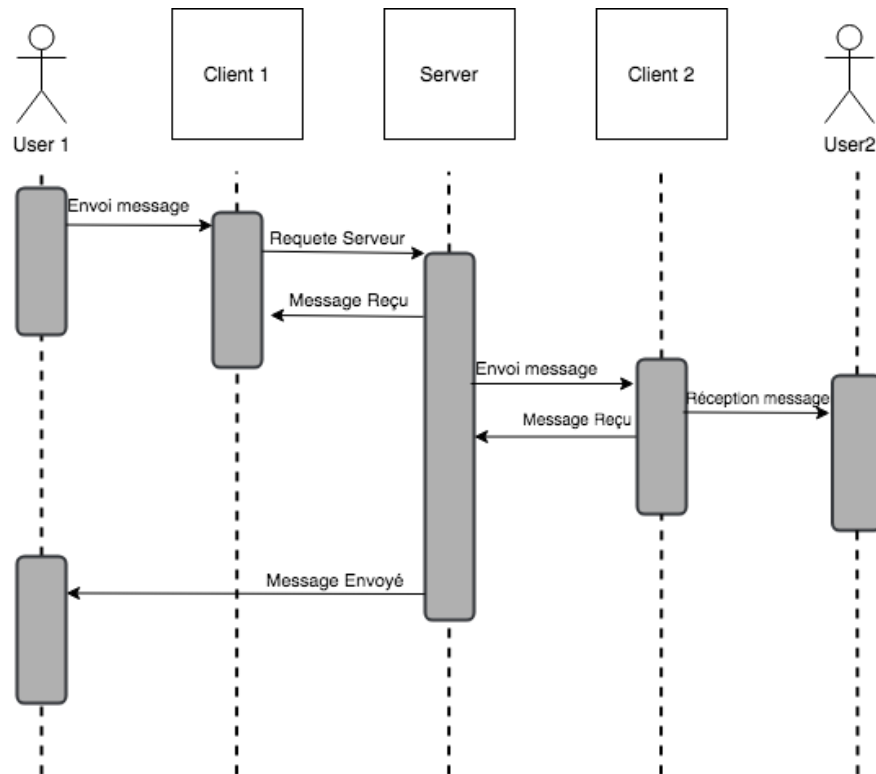
**US1.3** En tant qu'Administrateur de conversation je souhaite avoir accès aux paramètres de la conversation

**US1.4** En tant qu'Utilisateur je souhaite pouvoir changer mon nom d'utilisateur ainsi que mon mot de passe

## Diagrammes des cas d'utilisation :



## Diagrammes des cas de séquence :

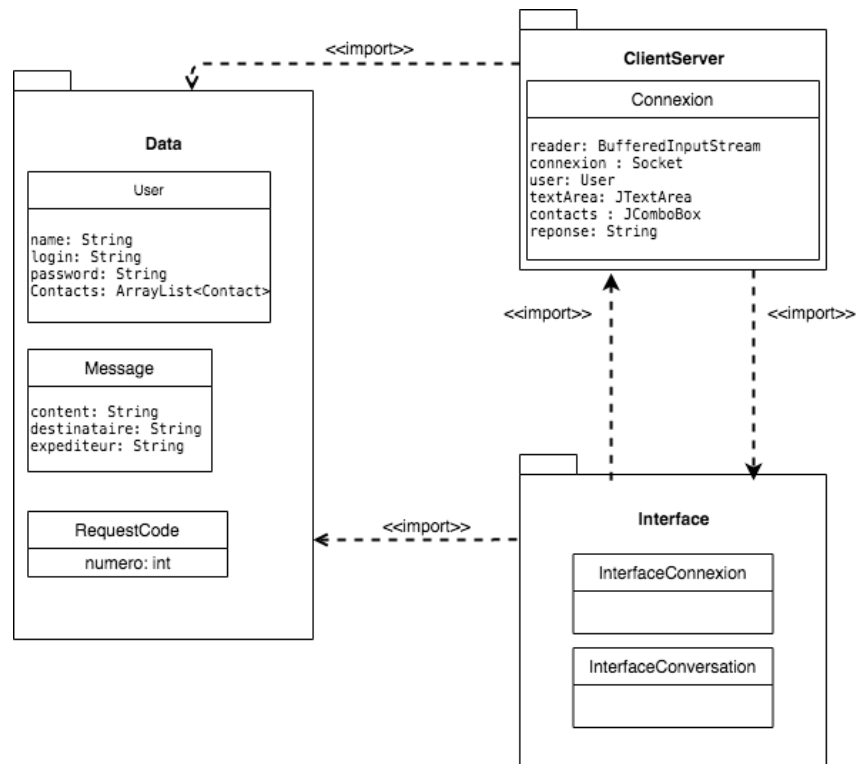


L'application sera décomposée en 3 modules :

- Le module ClientServer, qui contient les programmes qui gèrent la connexion entre serveur et client
- Le module Data, contenant les données Relatives à l'utilisateur et ses actions
- Le module Interface dédié à l'IHM ainsi qu'à la version physique de l'application

## Diagrammes UML

Packages :



Classes :

