Cahier des charges

Projet :

« Développement d’une application web et mobile de digitalisation du métier de rafistoleur »

Table des matières

I. Présentation du projet....................................... 3

1. Contexte .................................................................. 3

2. Objectifs .................................................................. 3

3. Description de l’existant ............................................. 3

4. Critères d’acceptabilité du produit ............................... 3

II. Expression des besoins .................................... 4

1. Besoins fonctionnels ……………........................................ 4

2. Besoins non fonctionnels ............................................. 4

III. Contraintes ................................................... 4

1. Coûts ....................................................................... 4

2. Délais ....................................................................... 5

3. Contraintes techniques ................................................ 5

IV. Déroulement du projet .................................... 6

1. Planification ............................................................... 6

2. Documentation .......................................................... 6

3. Responsabilités .......................................................... 6

I. Présentation du projet

1. Contexte

Le métier de rafistoleur est métier exercer par plusieurs personnes mais malgré cela ce métier demeure encore archaïque dans le but de mieux dynamiser ce secteur nous voulons mettre en place une application web et mobile qui pourra digitaliser ce secteur.

2. Objectifs

L’objectif de ce projet est de l’accès des rafistoler aux clients et vice versa. Les fonctionnalités souhaitées comprennent : la gestion des utilisateurs (), la gestion des rafistoleur (), gestion des réservations, disponibilités des rafistoleurs la facilitation de la communication notamment par la possibilité d’envoi de mail par groupe de contact, le listage de la localisation et la recherche de rafistoleur ainsi que la production de données statistiques

Les rafistoleurs ou abonnées pourront avoir accès à un espace personnel leur autorisant la saisie de nouvelles informations régulièrement, ainsi que la modification des données existantes.

3. Description de l’existant

À ce jour, il n’existe pas d’application sur ce projet

4. Critères d’acceptabilité du produit

L’application créée doit répondre à plusieurs critères d’acceptabilité, dans un premier temps elle doit permettre de gérer et stocker les données des rafistoleurs et leurs afin de pouvoir en effectuer un suivi. Pour cela les données doivent être enregistrées dans une base de données respectant un schéma robuste mais complet. De plus, l’application créée devra être à la fois facile à mettre en place et à maintenir mais également simple à utiliser, aussi bien pour les adhérents que pour les rafistoleurs ou visiteur.

Elle devra permettre de garantir l’intégrité des données pour en fournir des statistiques justes et complètes. Le produit devra aussi permettre de faciliter la récolte des nouvelles données.

II. Expression des besoins

1. Besoins fonctionnels

Les besoins peuvent être séparé en trois catégories :

* Le besoin d’une base de données robuste,
* Le besoin d’une partie serveur permettant le traitement des données,
* Le besoin d’une partie client et adhérents permettant l’affichage et l’insertion de données.

Dans un premier temps, il faut concevoir une base de données bien structurée. Ces informations devront être normalisées et filtrées pour correspondre au nouveau schéma de données. Il est également nécessaire de fournir un formulaire et un profil personnel permettant aux utilisateurs de remplir/modifier les données. L’application devra permettre de visualiser et de fournir des statistiques, comme le taux d’emploi après 1 an de sortie de diplôme, ou le nombre d’étudiants ayant fait un stage à l’étranger.

Le schéma relationnel initialement retenu est le suivant :

2. Besoins non fonctionnels

L’objectif est de développer une application web : elle doit donc fonctionner sur le serveur fourni par l’équipe pédagogique et être correctement visible sur les navigateurs web usuels.

Et aussi de développer une application mobile Android

III. Contraintes

1. Coûts

Il n’y a pas de budget alloué pour ce projet. Le travail se fera donc avec les machines

Les bibliothèques et programmes utilisés pour le développement ou le rendu sont disponibles gratuitement.

2. Délais

Le cahier des charges, définissant les besoins et les objectifs du projet, est à rendre pour le 03/07/2024.

Le projet est à rendre dans trois semaines à compter du 03/07/2024.

3. Contraintes techniques

Les contraintes techniques concernent principalement les langages utilisés :

- MYSQL pour la partie base de données AVEC XAMP

- PHP pour la partie serveur ET BACK-END (utilisation du framework LARAVEL) et divers APIS AVEC LARAVEL

- TypeScript ET JAVASCRIPT pour la création côté client (navigateur) de la visualisation et la formalisation de l’application web. L’interface sera modélisée à l’aide du framework angular et Flutter pour le mobile

PHP

JAVASCRIPT

TypeScript est un langage de programmation libre et open source dont l’objectif est d'améliorer la programmation en JavaScript. TypeScript est compilé en JavaScript, et peut donc être interprété par n'importe quel navigateur web ou moteur JavaScript. TypeScript permet un typage statique optionnel des variables et des fonctions, la création de classes et d'interfaces, l'import de modules, tout en conservant l'approche non-contraignante de JavaScript.

MYSQL

IV. Déroulement du projet

1. Planification

La planification originale suit le diagramme de Gantt suivant :

2. Documentation

Un document « README.md » accompagnera les délivrables client et serveur, il contiendra diverses informations concernant l’application, son utilisation, divers exemples et tests à effectuer pour vérifier son bon fonctionnement et sa maintenance.

Le code sera également auto-documenté pour permettre sa réutilisation la plus facile possible.

3. Responsabilités

L ‘équipe de la maîtrise d’œuvre sera encadré par :

* KADIO N’NIH MARIE ESLI ARIEL

L’équipe de réalisation du projet est composée de :

* KADIO N’NIH MARIE ESLI ARIEL