

# INSTITUT NATIONAL DES SCIENCES APPLIQUÉES DE ROUEN

Département ASI

Architecture des Systèmes d'Information

EC INFORMATIQUE RÉPARTIE

---

## Document de Spécifications

---

### *Projet*

Messagerie instantanée et visio/audio-conférence

### *Auteurs*

Gautier DARCHEN  
Alexandre HUAT  
Marie-Andrée JOLIBOIS  
Romain JUDIC  
Alexandre LE LAIN

### *Version*

v0.00

28 février 2017

# Table des matières

<b>1</b>	<b>Introduction</b>	<b>2</b>
1.1	Fonctions principales . . . . .	2
1.2	Utilisateurs . . . . .	2
<b>2</b>	<b>Besoins détaillés</b>	<b>3</b>
2.1	Spécifications fonctionnelles . . . . .	3
2.2	Spécifications d'interfaces . . . . .	6
2.3	Spécifications opérationnelles . . . . .	8
<b>3</b>	<b>Contraintes</b>	<b>9</b>
3.1	Contraintes matérielles . . . . .	9
3.2	Contraintes logicielles . . . . .	9

# Chapitre 1

## Introduction

L'application à développer est une plateforme de messagerie instantanée entre deux interlocuteurs. Elle permettra à ces interlocuteurs de communiquer tout en étant connectés sur des machines distantes.

### 1.1 Fonctions principales

Les fonctions principales de cette application peuvent être scindées en trois catégories :

- l'échange de messages ;
- le filtrage des messages en fonction de leur contenu ;
- l'utilisation d'un avatar.

Concernant la première fonctionnalité, les interlocuteurs pourront s'envoyer des messages écrits de façon instantanée. Ils auront en plus la possibilité de communiquer avec d'autres formats via un système de visio- ou audio-conférence intégré à l'application.

Le filtrage des messages prend en charge le contrôle parental et la modération. Les utilisateurs auront la possibilité de choisir d'activer ou non ce système de filtrage. De plus, ce dernier pourra être personnalisé.

Concernant la dernière fonctionnalité, un système d'avatar pourra être utilisé par les utilisateurs pour les conversations audio et écrites.

### 1.2 Utilisateurs

Il existe plusieurs types d'utilisateurs dont les droits diffèrent.

**Utilisateur *lambda*** : il peut créer (ouvrir) une conversation, participer à une conversation qu'il sélectionne. Il peut paramétrer ses filtres. À la connexion, il choisit aussi un login et un avatar.

**Modérateur** : il peut émettre des messages de modération et supprimer des messages d'utilisateurs.

Les seuls prérequis à l'utilisation sont l'installation et ouverture d'une application.

# Chapitre 2

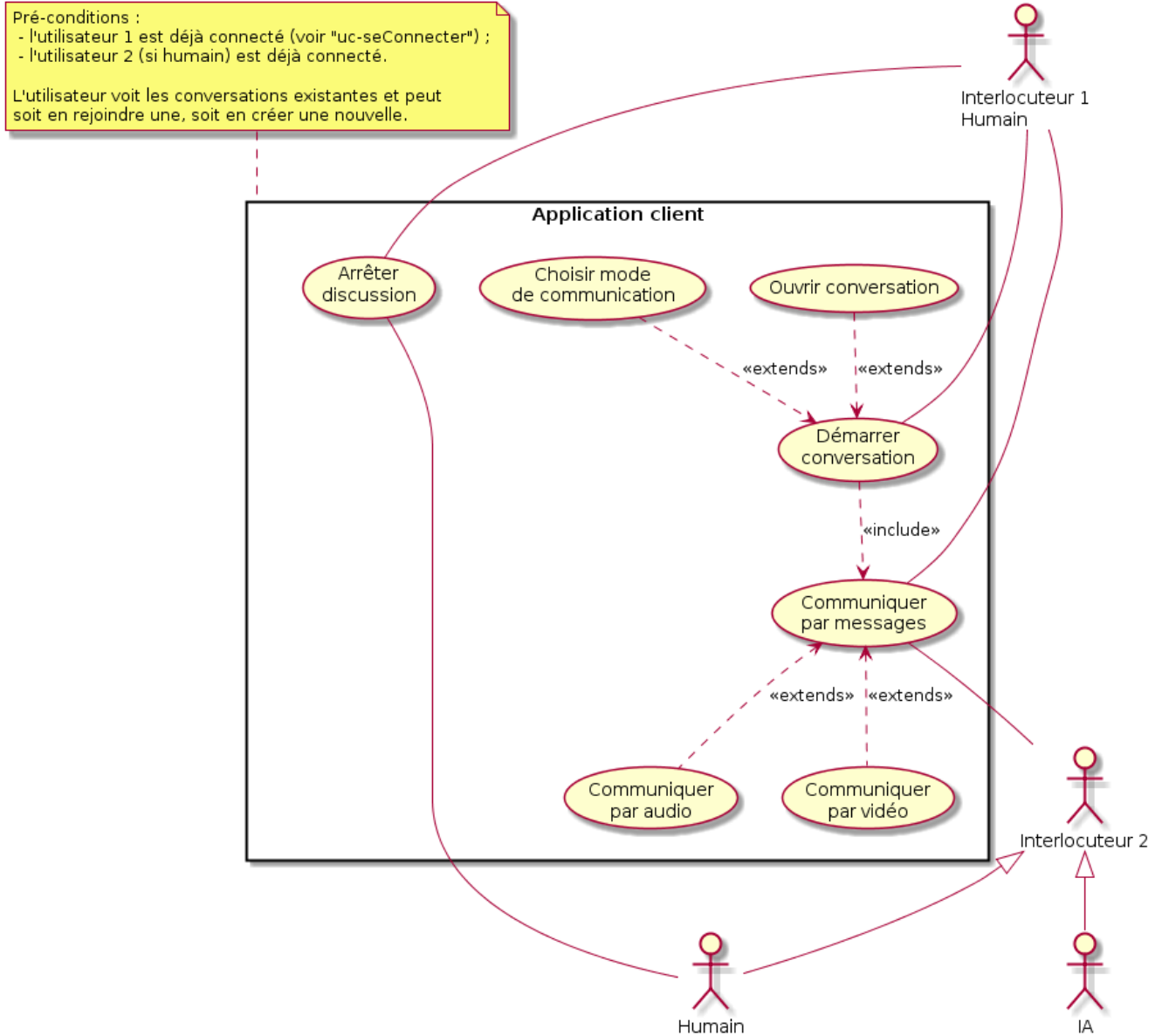
## Besoins détaillés

### 2.1 Spécifications fonctionnelles

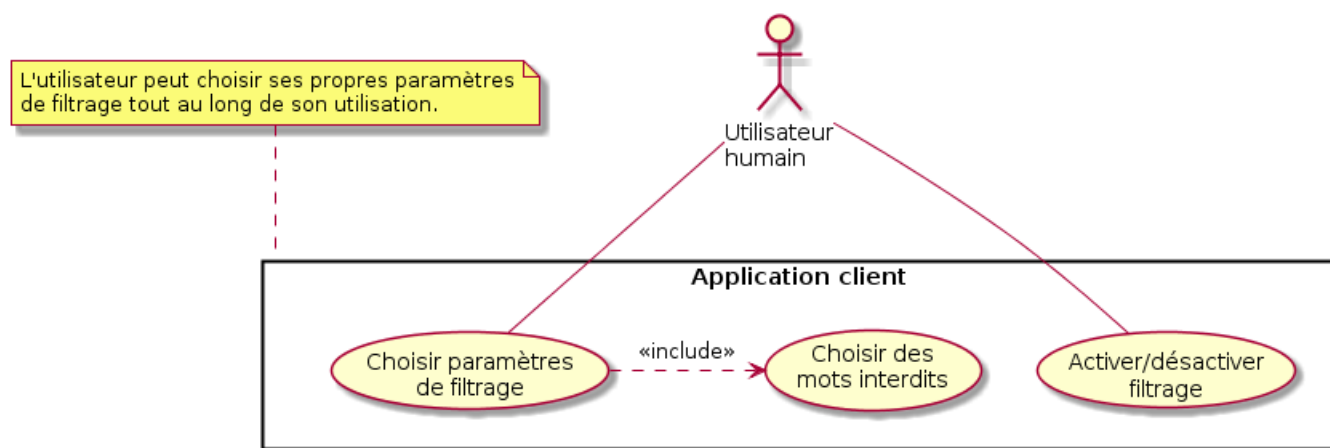
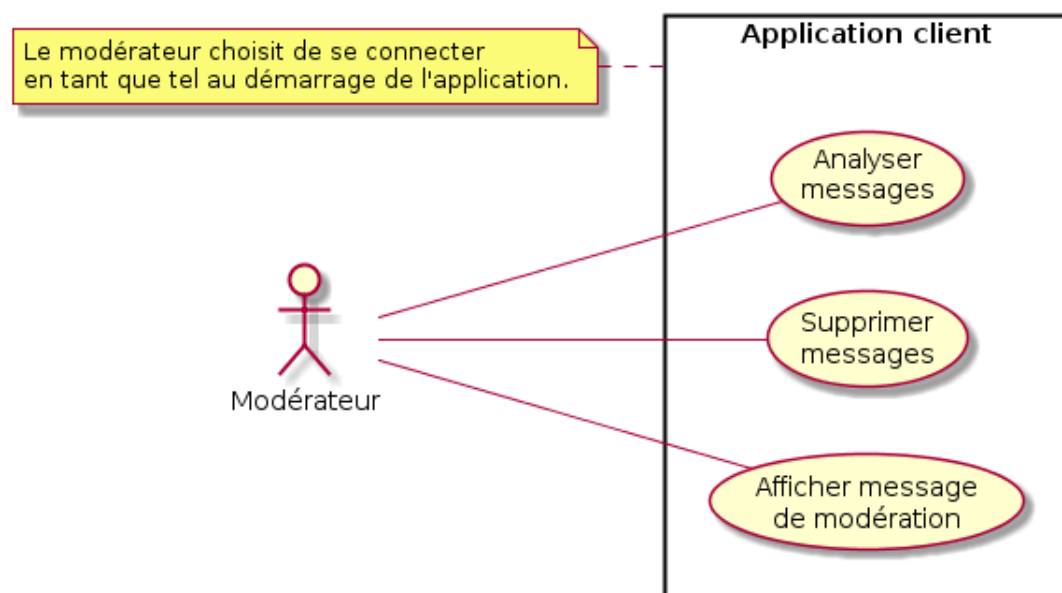
#### Cas d'utilisation

Cette section présente les cas d'utilisation suivants :

- discuter ;
- paramétrer le filtrage ;
- filtrer les messages ;
- se connecter.

FIGURE 2.1 – Cas d'utilisation **discuter**

Le cas d'utilisation (figure 2.1) représente les interactions entre les différents interlocuteurs et les différents moyens mis à leur disposition pour communiquer.

FIGURE 2.3 – Cas d'utilisation **paramétrer le filtrage**FIGURE 2.2 – Cas d'utilisation **filtrer les messages**

Ce cas d'utilisation est le premier que rencontre l'utilisateur lorsqu'il ouvre l'application.

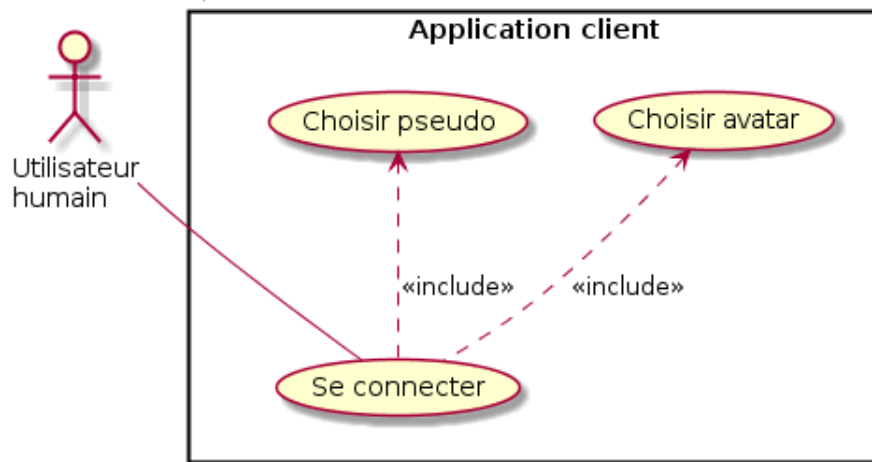


FIGURE 2.4 – Cas d'utilisation **se connecter**

## 2.2 Spécifications d'interfaces

### Maquettes

Cette section présente les maquettes de l'application.

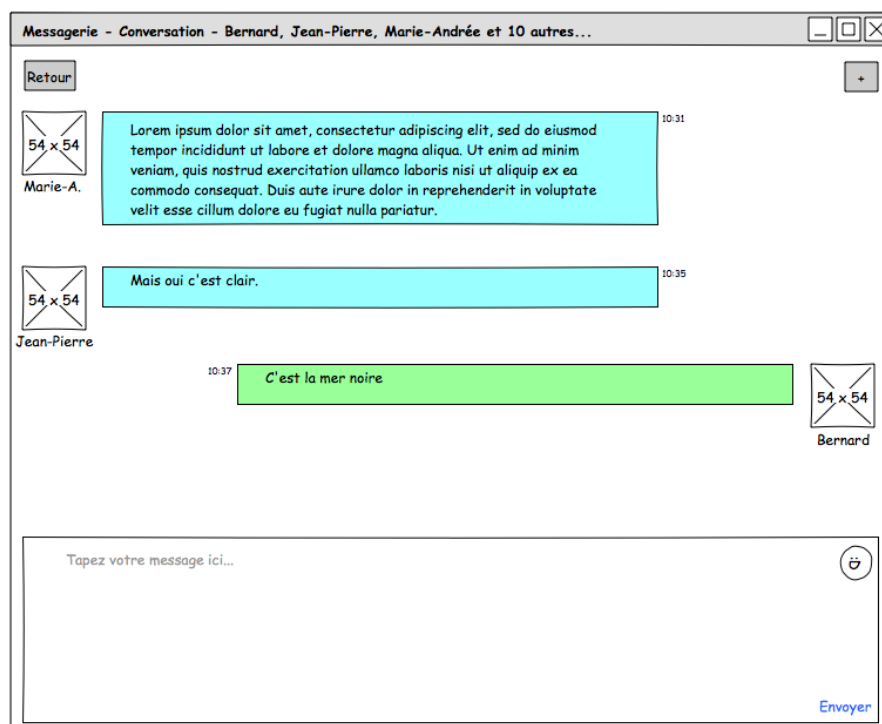


FIGURE 2.5 – Un exemple de conversation

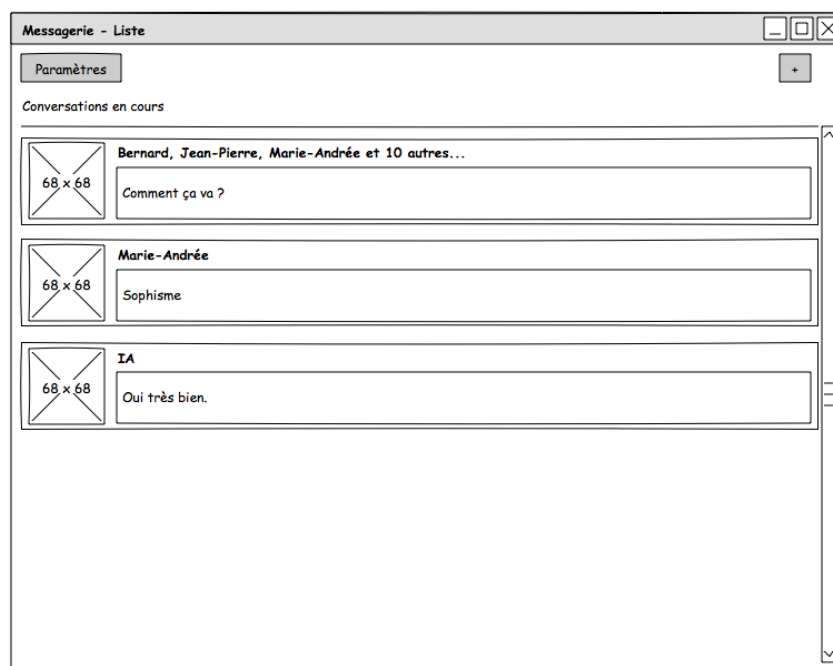


FIGURE 2.6 – Autre exemple de conversation

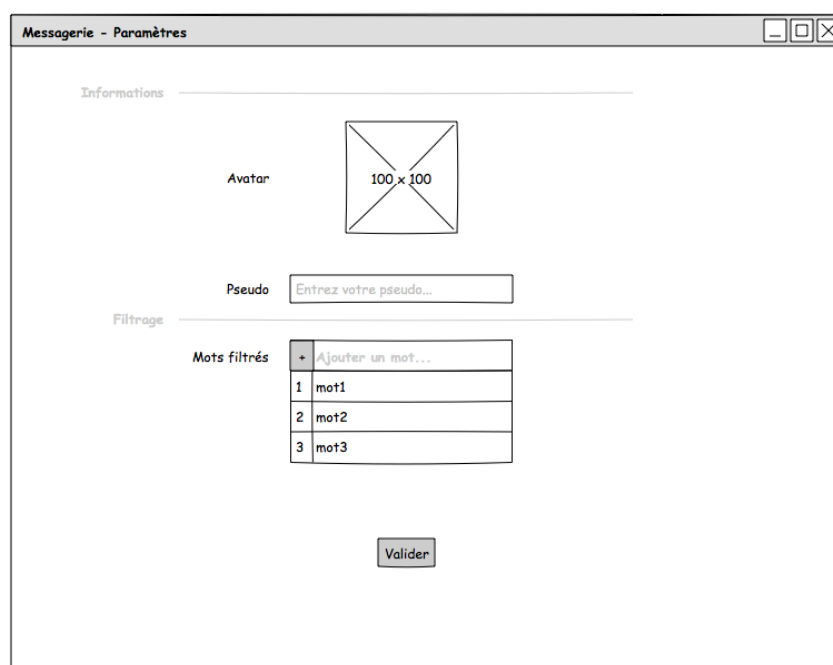


FIGURE 2.7 – Interface des paramètres



## 2.3 Spécifications opérationnelles

Le système de messagerie répond instantanément.

De plus, les messages sont sauvegardés tant qu'il subsiste un utilisateur connecté à la conversation.

Le serveur qui héberge l'application est disponible à chaque instant  $t$  pour permettre aux utilisateurs d'utiliser le service à n'importe quel moment.

# Chapitre 3

## Contraintes

### 3.1 Contraintes matérielles

L'utilisateur doit disposer d'une machine reliée à internet.

Pour profiter du service visio, l'utilisateur doit posséder un matériel de capture vidéo (webcam) et d'entrées/sorties audio.

Pour utiliser le service audio, l'utilisateur doit posséder une entrée et une sortie audio.

La majorité des calculs est réalisée côté serveur, ce qui n'implique pas un besoin de ressources conséquentes côté client.

### 3.2 Contraintes logicielles

Le client doit disposer du Java Runtime Environnement 8.