

INSTITUT NATIONAL DES SCIENCES APPLIQUÉES DE ROUEN

Département ASI

Architecture des Systèmes d'Information

EC INFORMATIQUE RÉPARTIE

PROJET

Document de Spécifications

Sujet du projet :
Messagerie instantanée et visio/audio-conférence

Auteurs :

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

Étudiants en ASI4

Version

v1.00

27 février 2017

Table des matières

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 : D'une part, **l'échange de message**, d'autre part, **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.

Concernant le filtrage des messages, il concernera le contenu et permettra deux sous-fonctionnalités, à savoir 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 dans différents cas (absence d'une webcam ou encore lors d'une discussion en messages écrits).

1.2 Utilisateurs

L'application pourra fonctionner si un seul ou plusieurs utilisateurs humains sont connectés :

- **Humain utilisateur** : capable de créer une conversation, de participer à une conversation qu'il sélectionne, d'envoyer des messages et de dialoguer via audio ou visio conférence. L'utilisateur peut choisir ses données de paramètres de filtrage. A la connexion il choisit aussi un login et une image.
- **Humain administrateur filtrage** Peut supprimer un message qu'il n'a pas émis. L'analyser le filtrer et générer un message générique expliquant la modération.

Pour utiliser l'application, les utilisateurs devront simplement avoir les compétences informatiques de base (se connecter à internet, utiliser une plateforme en ligne...).

Chapitre 2

Besoins détaillés

2.1 Spécifications fonctionnelles

2.1.1 Cas d'utilisation

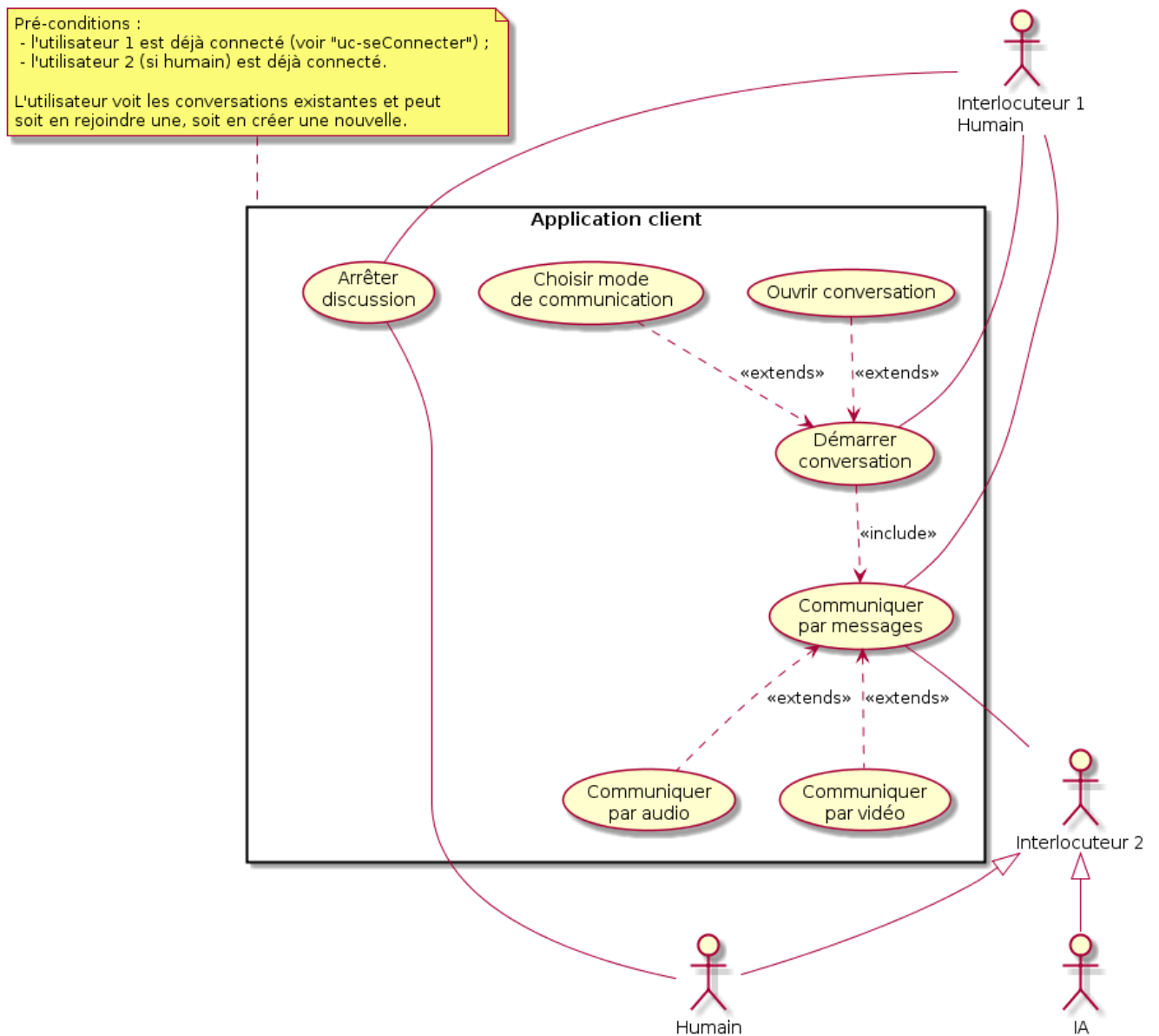
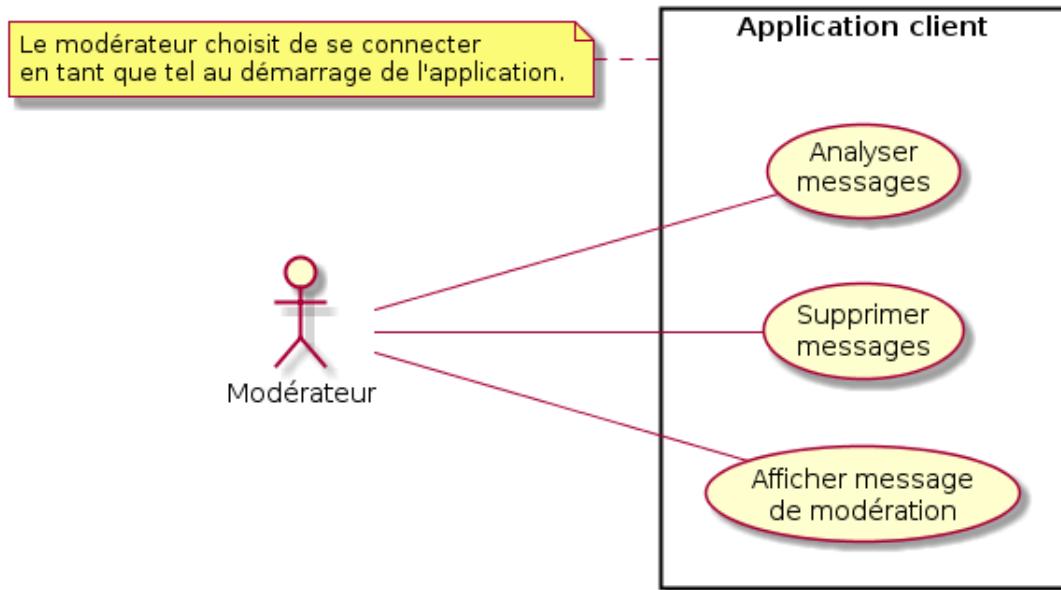
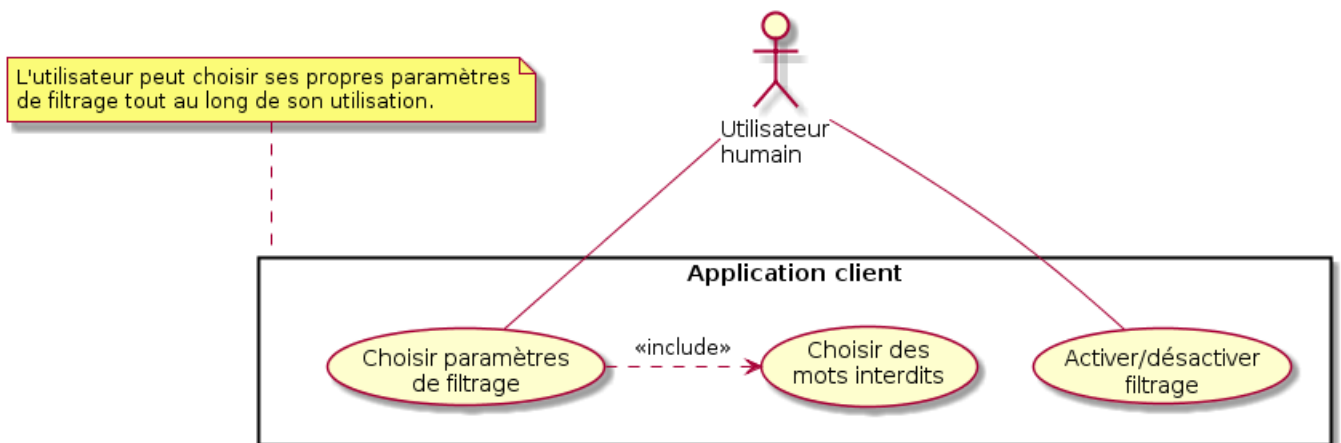


FIGURE 2.1 – Cas d'utilisation **discuter**

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

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

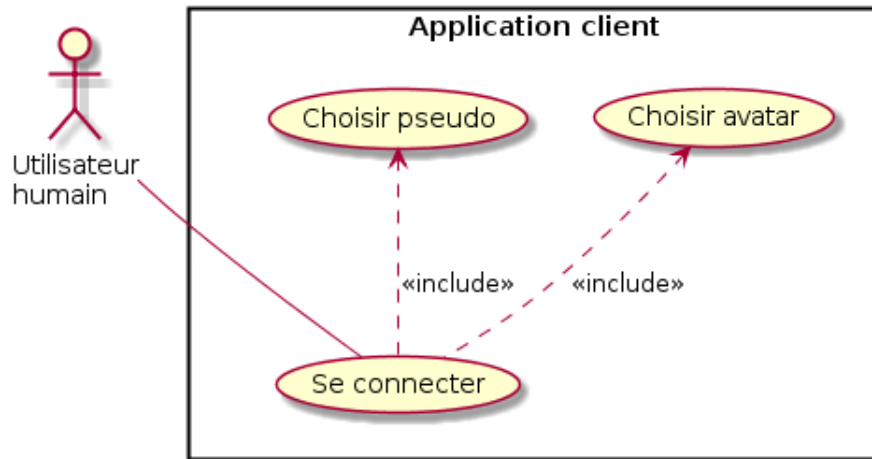
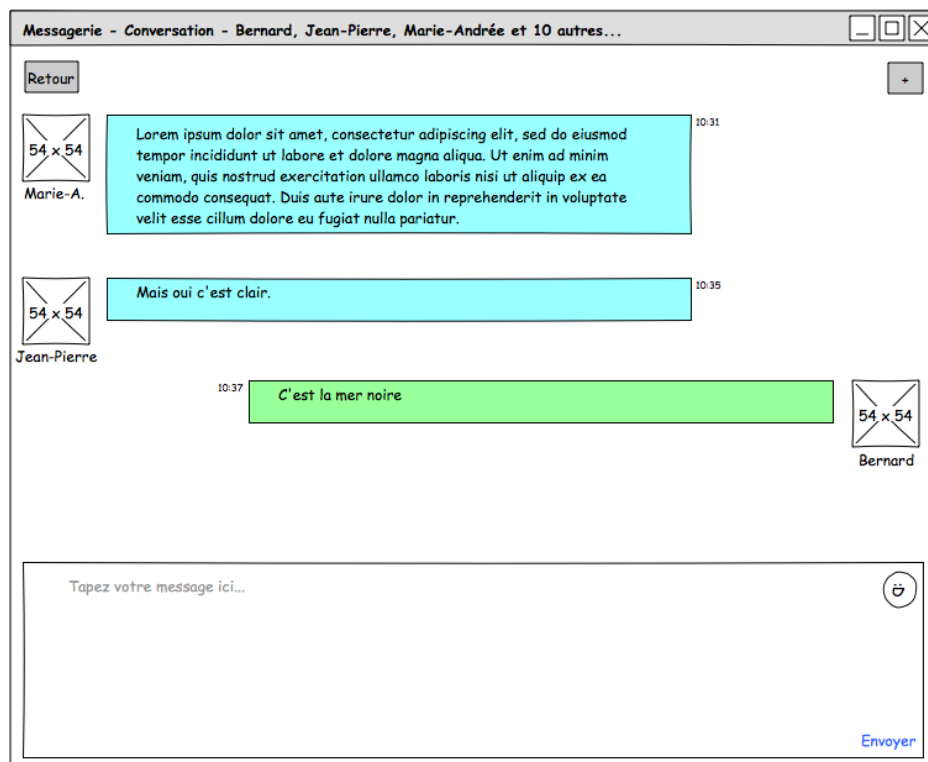
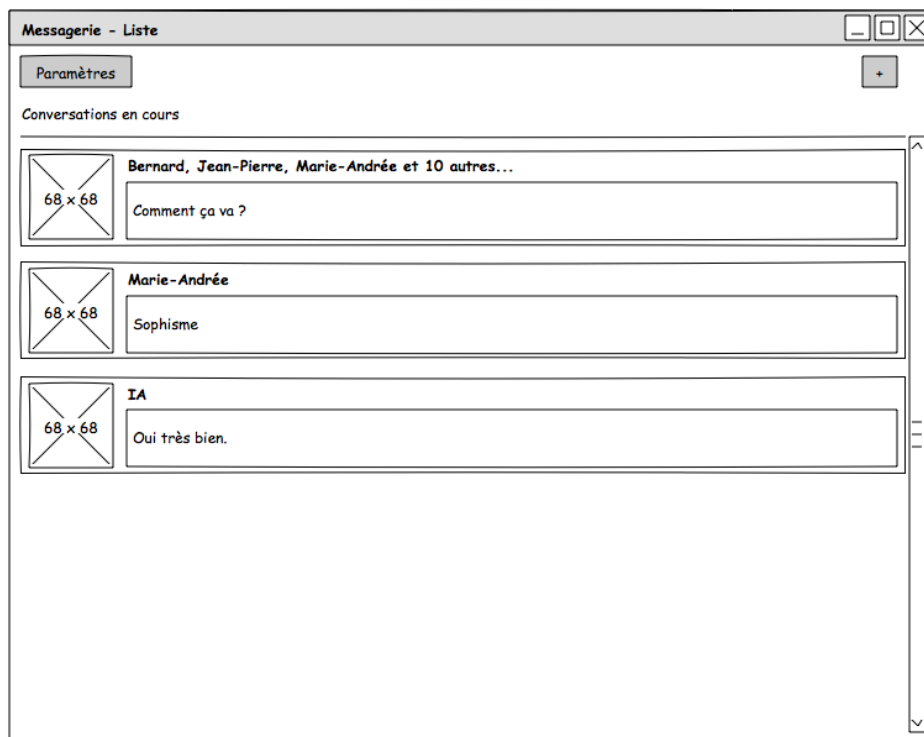


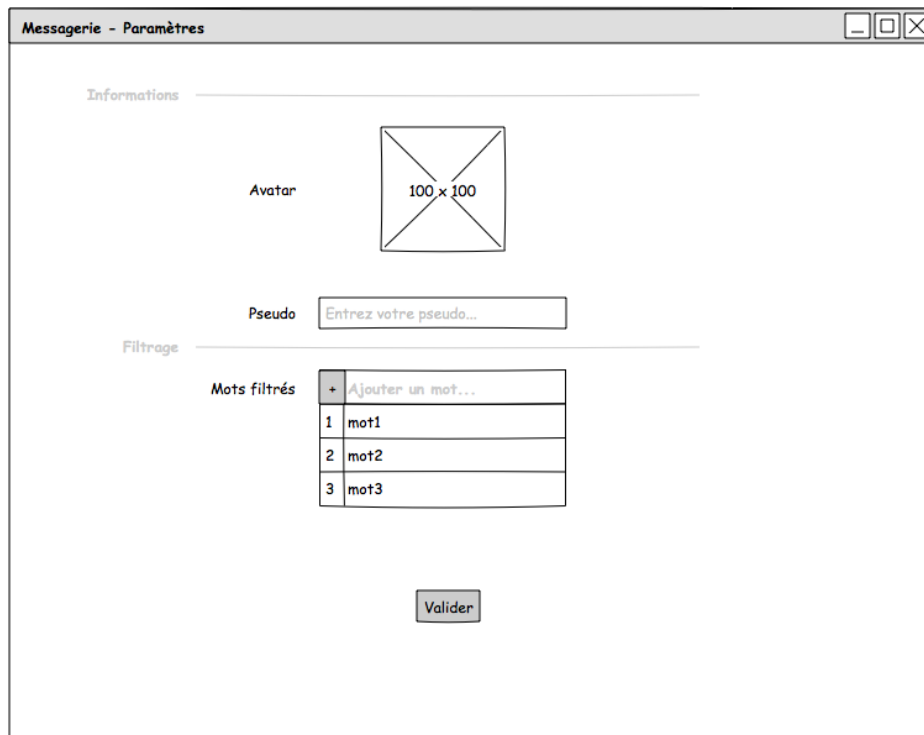
FIGURE 2.4 – Cas d'utilisation **se Connecter**

2.2 Spécifications d'interfaces

2.2.1 Maquettes

FIGURE 2.5 – Cas d'utilisation **filtrer les messages**

FIGURE 2.6 – Cas d'utilisation **filtrer les messages**



Messagerie - Paramètres

Informations

Avatar

100 x 100

Pseudo

Entrez votre pseudo...

Filtrage

Mots filtrés

	+ Ajouter un mot...
1	mot1
2	mot2
3	mot3

Valider

FIGURE 2.7 – Cas d'utilisation **filtrer les messages**

2.3 Spécifications opérationnelles

Chapitre 3

Contraintes

3.1 Contraintes matérielles

L'application est accessible en ligne car elle est hébergée sur un serveur. De ce fait, l'utilisateur doit de disposer d'une machine reliée à internet.

Pour profiter du service visio, l'utilisateur doit posséder un matériel de capture vidéo (webcam).

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 conséquent côté client.

3.2 Contraintes logicielles

Pour utiliser l'application de messagerie, l'utilisateur devra se connecter via un navigateur web. En effet, l'application sera hébergée sur un serveur distant.

Du point de vue de l'utilisateur, la seule contrainte logicielle est d'utiliser un navigateur web récent et à jour, qui supporte les technologies web les plus répandues (PHP, JavaScript, etc.).