

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

1	Introduction	2
1.1	Fonctions principales	2
1.2	Utilisateurs	2
2	Besoins détaillés	3
2.1	Spécifications fonctionnelles	3
2.1.1	Cas d'utilisation	3
2.2	Spécifications d'interfaces	5
2.2.1	Maquettes	5
2.3	Spécifications opérationnelles	9
3	Contraintes	10
3.1	Contraintes matérielles	10
3.2	Contraintes logicielles	10

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 :

- **1 humain** : l'utilisateur dialoguera avec un(des) personnage(s) virtuel(s) pour lesquels une IA¹ minimaliste aura été développée ;
- **2 humains ou plus** : les utilisateurs communiqueront ensemble selon les deux types de dialogue : messages écrits ou visio- ou audio-conférence.

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

1. Intelligence Artificielle

Chapitre 2

Besoins détaillés

2.1 Spécifications fonctionnelles

2.1.1 Cas d'utilisation

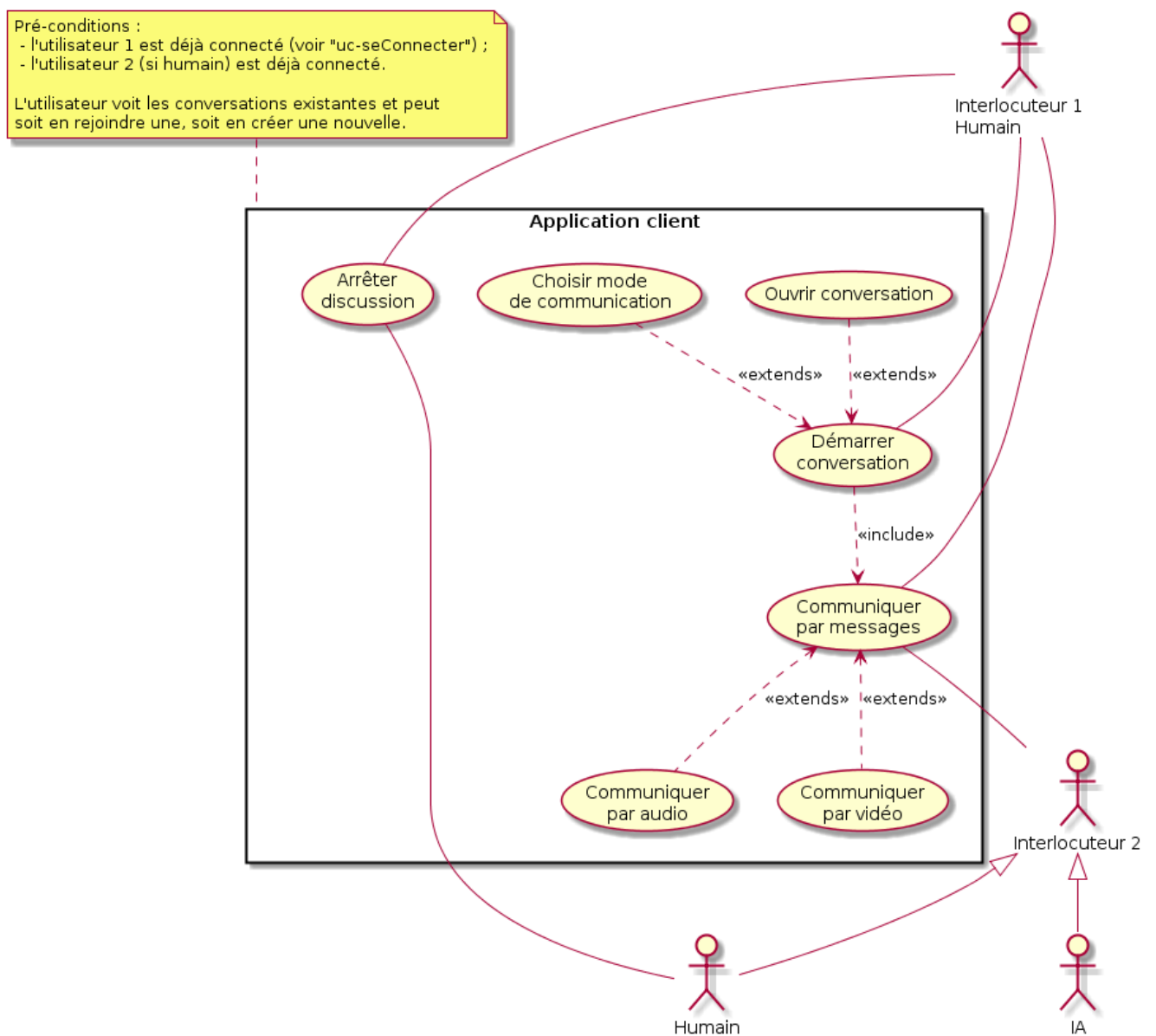
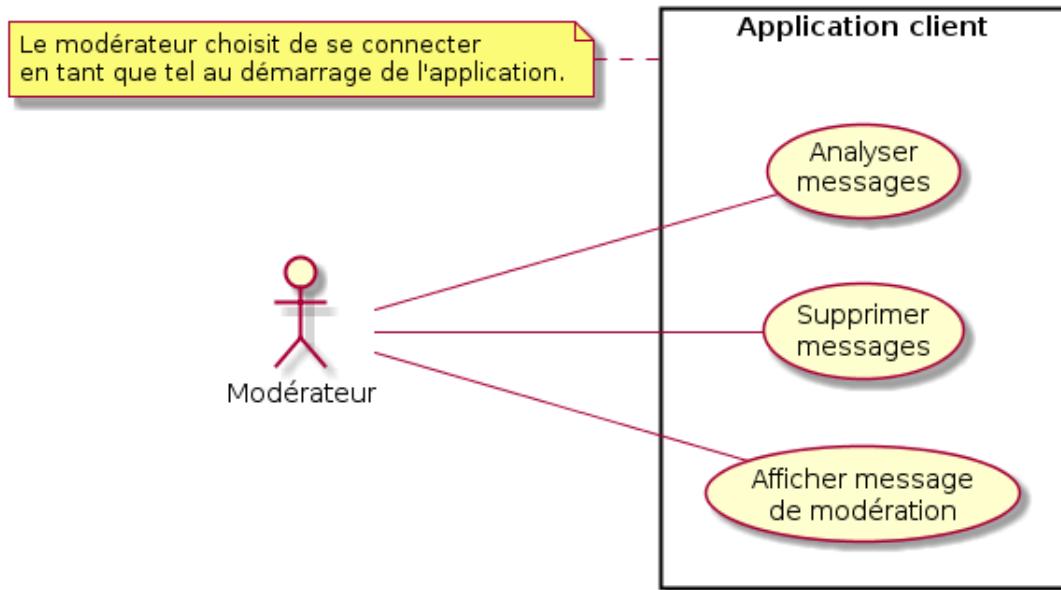
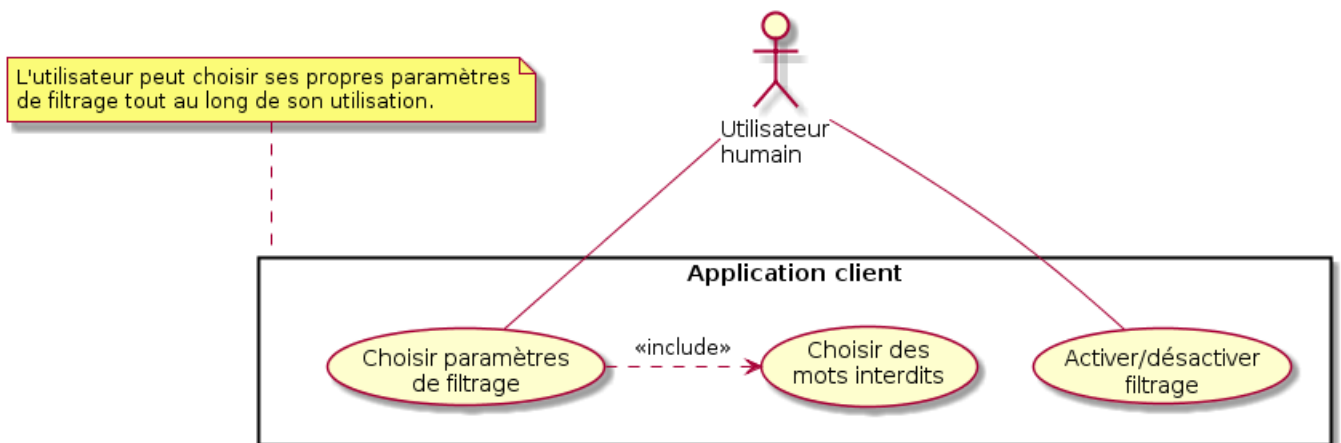


FIGURE 2.1 – Cas d'utilisation **discuter**

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.

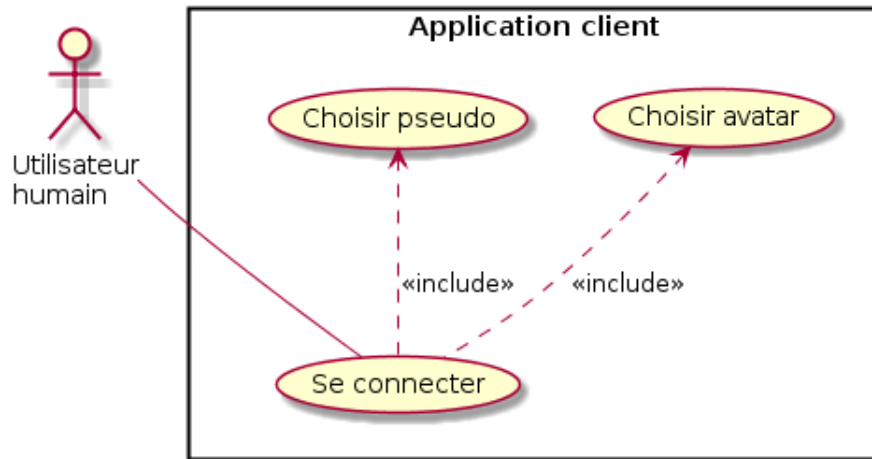
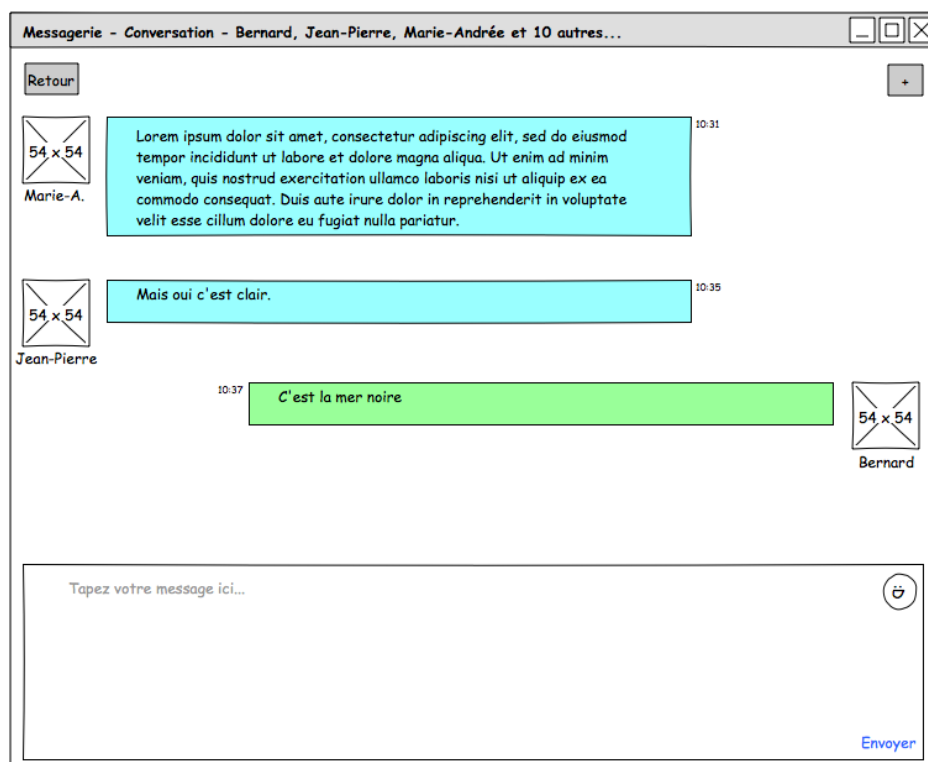
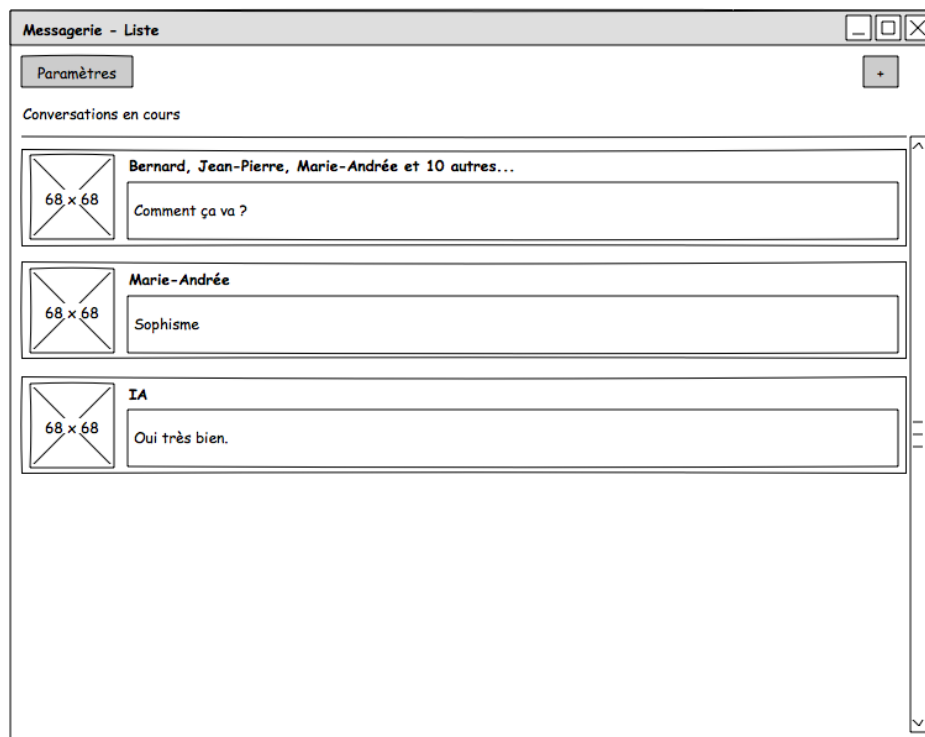


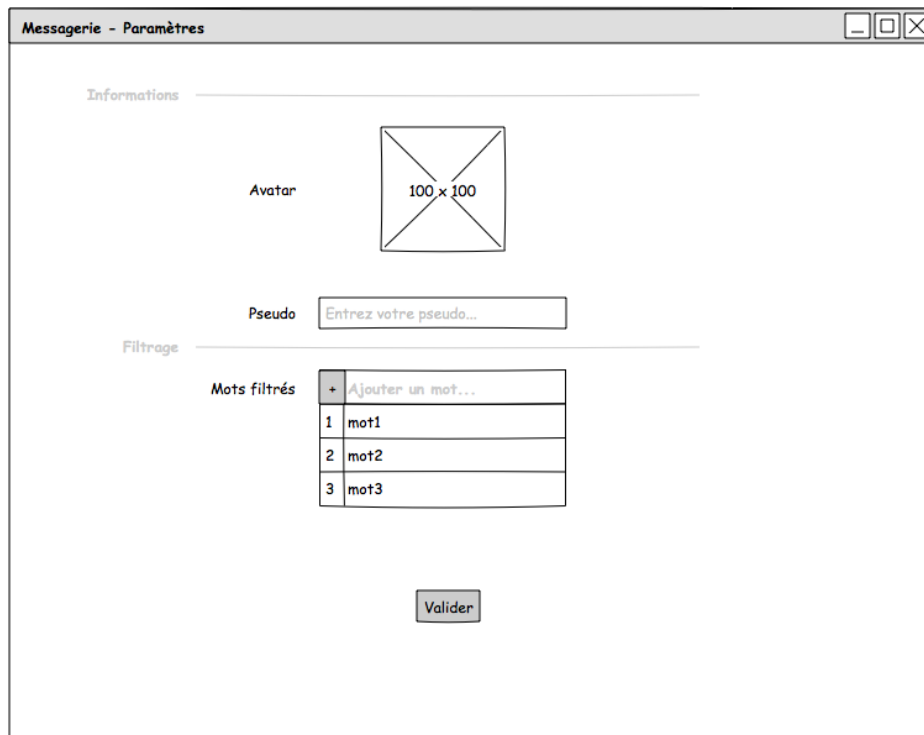
FIGURE 2.4 – Cas d'utilisation se Connecter

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**



The screenshot shows a window titled "Messagerie - Paramètres" with standard Windows window controls. The "Informations" section contains an "Avatar" field with a placeholder image labeled "100 x 100" and a "Pseudo" text input field with the placeholder text "Entrez votre pseudo...". The "Filtrage" section is active, showing a "Mots filtrés" list. This list has a header row with a "+" icon and the text "Ajouter un mot...". Below the header are three rows, each with a number in a grey box and a word: "1 mot1", "2 mot2", and "3 mot3". At the bottom of the window is a "Valider" button.

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

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.).