

Guillaume

PROVOST

CAHIER DES CHARGES

-

PROJET CUEILLETTE DE CHAMPIGNONS

-

PARTIE RECETTE

Sommaire

Introduction.....	3
1. Présentation des différents acteurs du projet	3
1) Commanditaire.....	3
2) Personnel administratif	3
3) Personnel technique.....	3
2. Concepts de base.....	3
3. Contexte	3
4. Description de la demande	4
1) Les objectifs	4
2) Produit du projet	4
3) Les fonctions du produit.....	4
4) Etat de l’art	4
5. Contraintes	5
1) Contraintes de délais.....	5
2) Contraintes matérielles	5
3) Déroulement du projet.....	5
6. Glossaire	5
7. Index	5

Introduction

Ce document a pour but de cadrer la réalisation d'une application mobile permettant d'identifier les champignons. Il regroupera, dans un premier temps la liste des personnes concernées par le projet. Puis dans un second temps, il contiendra une présentation du sujet avec son contexte, le descriptif de la demande et des objectifs de celui-ci. Puis il y sera inscrit l'organisation et l'environnement dans lequel sera réalisé le dit projet.

1. Présentation des différents acteurs du projet

1) Commanditaire

Le commanditaire de ce projet est Madame Amélie GOLVEN. Elle souhaite obtenir une application en lien avec une de ses activités non professionnelles, la cueillette de champignons.

2) Personnel administratif

Le personnel administratif est constitué par Madame Nedra NAUWYNCK-MELLOULI. Elle s'occupe du lien pédagogique avec ce projet.

3) Personnel technique

Le personnel technique concerné par ce projet est Monsieur Guillaume PROVOST qui s'occupe de la réalisation de la partie recette de ce projet.

2. Concepts de base

Le but de ce projet est de réaliser une application, afin de faciliter l'identification des champignons en vue de leur cueillette. Cette application contient une partie recette afin de faciliter la préparation et la consommation des champignons cueillis.

3. Contexte

Madame GOLVEN souhaite, pendant ses randonnées en forêt avec sa famille, cueillir les champignons comestibles qu'elle rencontre. Cependant, Madame GOLVEN ne peut pas différencier les champignons comestibles et les champignons vénéneux. C'est pourquoi elle a besoin d'une application afin d'identifier efficacement les champignons comestibles et d'avoir des idées pour les préparer.

4. Description de la demande

1) Les objectifs

Les objectifs du projet sont :

- D'identifier les champignons vénéneux que le client croise
- De savoir où trouver des champignons
- De proposer des recettes possibles de faire avec les champignons comestibles les plus communs

2) Produit du projet

Le produit du projet est une application mobile android répondant aux objectifs de celui-ci. Cette application est divisée en deux parties. Une partie sera dédiée aux identifications des champignons vénéneux. Une autre partie consistera à la présentation de recettes possibles de faire avec les champignons comestibles les plus communs.

3) Les fonctions du produit

La partie de présentation des recettes permet dans un premier temps de choisir le type de champignon dont on souhaite consulter les recettes. Suite à cela, il sera possible de choisir une recette dans une liste. Après le choix d'une recette, celle-ci s'affichera afin d'être consultée.

4) Etat de l'art

Plusieurs applications concurrentes existent, mais elles ne contiennent pas de partie recette et identifient plutôt les champignons comestibles que les vénéneux.

5. Contraintes

1) Contraintes de délais

Le produit devra avoir été réalisé avant fin Mars.

2) Contraintes matérielles

Pour que ce projet soit réalisé, il faut que la maîtrise d'œuvre soit équipée d'ordinateurs avec Android Studio et de Smartphone sous Android possédant un accès vers les options pour les développeurs.

3) Déroulement du projet

Dans un premier temps, un fichier XML contenant les recettes est créé. Puis, on créera les vues de l'application. Ensuite, on créera les liens en java entre le fichier XML et les vues de l'application. Enfin, on remplira le fichier XML avec les recettes et on traduira les recettes en anglais.

6. Glossaire

- Android : système d'exploitation pour Smartphone réalisé par l'entreprise Google.
- Java : langage informatique haut niveau
- XML : langage informatique
- Android Studio : logiciel de réalisation d'application mobile pour Android

7. Index

- Android : Page 5
- Application mobile : Page 4
- Java : Page 5
- XML : Page 5

Lien Github : <https://github.com/gprovost1/Cueillette-de-Champignons>