

Cahier des charges pour une application de gestion des tâches et d'évènements

I. Traduction

L'objectif de ce projet est de concevoir et développer une application de gestion des tâches et d'événements pour aider les utilisateurs à organiser leurs activités quotidiennes, à planifier des événements et à améliorer leur productivité. L'application offrira des fonctionnalités telles que la création de tâches, la définition de priorités, le suivi des dates d'échéance, l'intégration avec un calendrier, ainsi que des rappels pour les tâches importantes.

II. Objectifs du projet

- Développer une application conviviale et intuitive pour la gestion des tâches et du temps.
- Permettre aux utilisateurs de créer, modifier et supprimer des tâches et des événements.
- Offrir la possibilité de définir des priorités pour les tâches et des dates d'échéance.
- Offrir la possibilité de définir l'état de chaque tâche.
- permettre aux utilisateurs de sauvegarder la journée qui est parfaite.
- Intégrer l'application avec un calendrier pour une visualisation globale des tâches et des événements.
- Fournir des rappels pour les tâches importantes afin d'assurer leur achèvement dans les délais.

III. Fonctionnalités de l'application

- Création, modification et suppression de tâches.
- Attribution de priorités aux tâches.
- Suivi des dates d'échéance des tâches.
- Création, modification et suppression d'événements.
- Intégration avec un calendrier pour afficher les tâches et les événements.
- Définition de rappels pour les tâches.
- Possibilité de marquer les tâches comme terminées.
- Gestion des utilisateurs avec authentification et autorisation.
- Sauvegarder les jours parfaits.

IV. Exigences techniques

L'application sera développée en utilisant Spring Boot pour le Back End et Angular pour le Front End, afin de consommer les API Rest. Spring Boot est choisi pour sa facilité de configuration, son intégration aisée avec Spring Data et Spring Security, ainsi que son support natif pour la création d'API RESTful. Angular sera utilisé pour le développement du Front

End afin de créer une interface utilisateur réactive et interactive, garantissant une expérience moderne et intuitive sur une variété d'appareils, tels que les ordinateurs de bureau, les tablettes et les smartphones.

Pour garantir une interface utilisateur conviviale et responsive, des principes de conception réactifs et adaptatifs seront utilisés. Les techniques modernes de conception Web, telles que l'utilisation de CSS flexbox ou grid, seront mises en œuvre pour assurer une mise en page dynamique et une adaptabilité de l'interface sur différents types d'appareils et de tailles d'écran.

Les données des utilisateurs seront stockées de manière sécurisée, avec l'intégration de Spring Security pour gérer l'authentification et l'autorisation des utilisateurs. Cela garantira que seuls les utilisateurs autorisés auront accès aux fonctionnalités de l'application. Les informations sensibles, telles que les mots de passe, seront cryptées et stockées de manière sécurisée dans une base de données.

L'application sera soumise à des tests rigoureux pour assurer sa stabilité et sa fiabilité. Des tests unitaires seront écrits avec JUnit pour valider le bon fonctionnement des différentes parties de l'application. Des tests d'intégration seront également effectués pour tester l'interaction entre les différents modules. Enfin, des tests fonctionnels seront réalisés pour valider les scénarios d'utilisation réels de l'application, garantissant ainsi sa fiabilité et sa robustesse dans des conditions d'utilisation normales.

V. Livrables attendus

- Application web fonctionnelle répondant aux spécifications mentionnées dans ce cahier des charges.
- Documentation détaillée sur l'installation, l'utilisation de l'application.
- Code source bien commenté et organisé, respectant les meilleures pratiques de développement.

VI. Contraintes de temps

Le projet d'application doit être achevé dans un délai de deux mois, comprenant des phases de conception, de développement, de test et de déploiement. Des révisions et des ajustements continus seront nécessaires tout au long du processus pour s'adapter aux besoins changeants et aux retours des utilisateurs.

