

# **Cahier des charges**

**Mathieu Hatin (2296939)**

**Simon Turcotte (2395412)**

**Jean-Nicolas Tessier (2395402)**

**Manif**

**Spécification des exigences logicielles**

**Collège Ahuntsic**

## Historique des révisions

Date	Version	Description	Auteur
03/12/2023	1.0	1 <sup>re</sup> version initiale	Mathieu
04/12/2023	1.1	Révision et correction	Jean-Nicolas
04/12/2023	1.2	Révision et correction	Joseph
04/12/2023	1.3	Intégration des suggestions après commentaire du prof	Joseph
05/12/2023	1.4	Diagramme de portée et cas d'utilisation	Joseph
05/12/2023	1.5	Révision et ajout de cas d'utilisation	Mathieu
05/12/2023	1.6	« Bliz » pour terminer le document au mieux du temps restant	Mathieu, Joseph, Jean-Nicolas
18/12/2023	1.7	Révision du document à partir des commentaires reçus et des rencontres de groupe	Mathieu, Joseph, Jean-Nicolas

# Table des matières

Introduction	5
Contexte	5
Objectif	6
Portée	7
Références	9
Hypothèses & Dépendances	10
HP01 – Les appareils utilisés doivent avoir un accès internet.	10
DP01 – Le serveur de bases de données est disponible.	10
Positionnement	10
Énoncé du problème	10
Positionnement du produit	10
Description des intervenants et des utilisateurs	11
Résumé des intervenants (parties prenantes)	11
Résumé des utilisateurs	11
Survol du modèle des cas d'utilisation	12
Diagramme des cas d'utilisation	12
Cas d'utilisation	13
CU01 – Inscription	13
CU02 – Overture de session	13
CU03 – Personnalisation des intérêts sociaux	13
CU04 – Organisation de manifestations	13
CU05 – Création et partage de slogans	13
CU06 – Réception d'alertes	13
CU07 – Configuration d'alertes	13
CU08 – Ajouter des informations de profil	13
CU09 – Ajouter sa présence à une manif	13
CU10 – Visualiser les manifestants présents	13
Les acteurs	14
AC01 – Non-membre du système	14
AC02 – Membre régulier	14
Les exigences	15
Les exigences fonctionnelles	15
Les exigences non fonctionnelles	16
Contraintes de conception	18
CON01 – Compatibilité multi-plateformes	18
CON02 – Interface utilisateur multilingue	18
CON03 – Conformité aux standards de l'industrie	18
CON04 – Intégration de l'API de géolocalisation	18
CON05 – Accessibilité	18
Interfaces	19
Interface utilisateur	19
Interfaces matérielles	19
Interfaces logicielles	20

Interface de communication	20
Gamme de qualité	22
Fiabilité (Prioraire)	22
Utilisabilité (Prioraire)	22
Portabilité	22
Extensibilité	22
Maintenabilité	22
Performance	22
Exigences de documentation	23
Manuel de l'utilisateur	23
Glossaire – Définitions et acronymes	24
Annexes — Spécifications des cas d'utilisations	25
Annexes — Échéancier	27

# Spécifications

## Introduction

### CONTEXTE

Nous sommes 3 **étudiants en développement d'applications mobiles** au Collège Ahuntsic à Montréal.

Mentionnons quelques **travaux précédents** qui ont guidé notre choix:

- Conception d'une application mobile de réseau social basée sur la proximité géographique, nommée « AppProximité ».
- Expérience avec le développement piloté par le comportement (BDD) et le framework Cucumber sur une application nommée « Shouty » où la proximité jouait aussi un rôle.
- Développement d'une application intégrant Google Maps et une application de gestion de comptes utilisateurs dans des cours de développement natif sous Android.

Le **contexte local** des derniers jours au Québec avec la grève dans le secteur public nous affecte directement comme étudiant. Et pourquoi pas faire notre part pour aider comme développeur d'application mobile.

- Un article de 2011 sur lequel nous sommes tombé parlait d'une application mobile qui à l'époque avait aidé les manifestants. L'article a été une autre **inspiration** pour le présent projet.
- Références : [Article CNET sur Shouty \(2011\)](#), [GitHub de Shouty \(dernière mise à jour 2011\)](#).

Et c'est de là que nous ai venu l'idée de « **Manif** » une application hyper simple pour aider les gens à se regrouper pour manifester pour des causes qui leur tiennent à cœur et en premier lieu échanger des slogans à scander lors des événements.

Les deux sections qui suivent, la "Portée" et les "Objectifs", bien que liés, sont deux concepts distincts dans un cahier des charges c'est pourquoi nous avons pris le temps de les définir en début de section.

## OBJECTIF

Entendons-nous :

- Les objectifs sont centrés sur le "pourquoi"
- Les objectifs guident la vision globale du projet.
- Les objectifs sont orientés vers les résultats et les bénéfices pour les utilisateurs et l'organisation
- Les objectifs sont généralement formulés de manière à pouvoir être mesurés ou évalués, pour déterminer si le projet a réussi

Alors « Pourquoi » :

- Nous avons l'impression que les grands mouvements de revendication sociale ne sont pas près de disparaître, au contraire. Et l'histoire récente un Québec, au Canada et dans le monde en témoigne.
- Ce n'est pas toutes les revendications qui ont la chance d'avoir une machine syndicale puissante et bien organisée pour les appuyer. Dans ce contexte, il n'est pas évident de mobiliser les plus de monde et d'avoir une uniformité des sons de cloches durant un moment de revendication, qu'il soit organisé ou spontané.
- De plus en plus, de plateformes connues semblent pratiquer une certaine censure.

« Manif » est une réponse à ce « pourquoi » et elle est simple :

- 1. Créer et joindre la manifestation de leur choix facilement pour des gens qui désire s'impliquer socialement.**
- 2. Faciliter et uniformiser la communication et la coordination avant et pendant une manifestation.**

Comment allons-nous évalué si la création de cette application a valu la peine?

- Si nos efforts permettent aux gens de se procurer l'application d'une manière ou d'une autre (téléchargement en ligne, « Apps Store », ...).
- Que nous décidons d'embarquer personnellement et d'aller manifester pour publiciser « Manif » dans les manifests.
- Que nous faisons le référencement et la promotion sur des réseaux sociaux et sur internet
- Et qu'on commence à voir des gens en dehors de notre cercle l'utiliser ce serait à nos yeux un succès. Ça donnerait possiblement un second élan et l'intérêts de poursuivre avec une phase 2.

## PORTÉE

Entendons-nous :

- La portée est axée sur le "quoi"
- La portée aide à gérer les attentes et à planifier les ressources.
- La portée établit les caractéristiques spécifiques et les limites du projet pour éviter la "dérive du projet".
- La portée précise les fonctionnalités, les tâches, les livrables.

Par exemple :

Pour "Manif", la portée inclura le développement de fonctionnalités spécifiques comme la création de profils d'utilisateurs, la personnalisation des intérêts sociaux, et la création et partage de slogans, tout en excluant initialement des fonctionnalités avancées comme la géolocalisation ou les multimédias.

Voici notre réponse au « Quoi » :

### Phase 1

- 1. Inscription et gestion de profil utilisateur :** Permettre aux utilisateurs de créer un compte facilement.

L'inscription d'un manifestant sera simple. Un nom d'utilisateur inexistant et un mot de passe sans restriction suffiront. Ensuite, ce manifestant pourra entrer des informations sur lui (courriel, numéro de téléphone).

- 2. Personnalisation des intérêts sociaux :** Comme nous allons le répéter à quelque reprise sûrement dans ce document, un des intérêts de « Manif » est sa simplicité d'utilisation pour que le plus grand nombre soit tenté de s'en servir car il fait juste ce pourquoi il a été conçu : monter des manifs rapidement, informer les personnes sensibles et partager des slogans textuel à scander durant l'événement.

Pour ce faire, il faut donner la possibilité aux utilisateurs de dire quel sont leurs intérêts sociaux (comme les grèves, une en particulier, l'environnement, la santé, l'éducation, etc.) pour recevoir des notifications sur les manifs pertinentes.

- 3. Organisation de manifestations :** Permettre aux utilisateurs réguliers de créer des événements de manifestation avec des détails comme le nom, la date, la plage horaire et le lieu de l'événement (fonction plus poussée de géolocalisation en phase 2).
- 4. Création et partage de slogans :** Offrir des fonctionnalités pour créer et partager des slogans textuels que les autres participants pourront utiliser durant les manifestations.

**5. Banque de slogan :** Il y aura aussi deux types de répertoire de slogans : Général et Spécifique.

Lorsqu'on ajoute un slogan dans « Manif » on commencera par le rendre disponible pour une manifestation spécifique. Après usage, si on se rend compte qu'il a bien été reçu, que les gens ont aimé le scandée alors comme organisateur de la manifestation, on voudra le rendre accessible à tous, de manière qu'il puisse servir à nouveau intégralement ou un peu modifié pour les besoins de la cause que nous animera demain.

Mais rien ne nous empêche de rendre un slogan disponible à tous dès le départ.

**6. Système d'alertes :** Envoyer des alertes personnalisées en fonction des intérêts des utilisateurs (et en phase 2 de leur proximité géographique par rapport à un événement).

Disons simplement pour l'instant que les paramètres de configuration des notifications compteront sûrement:

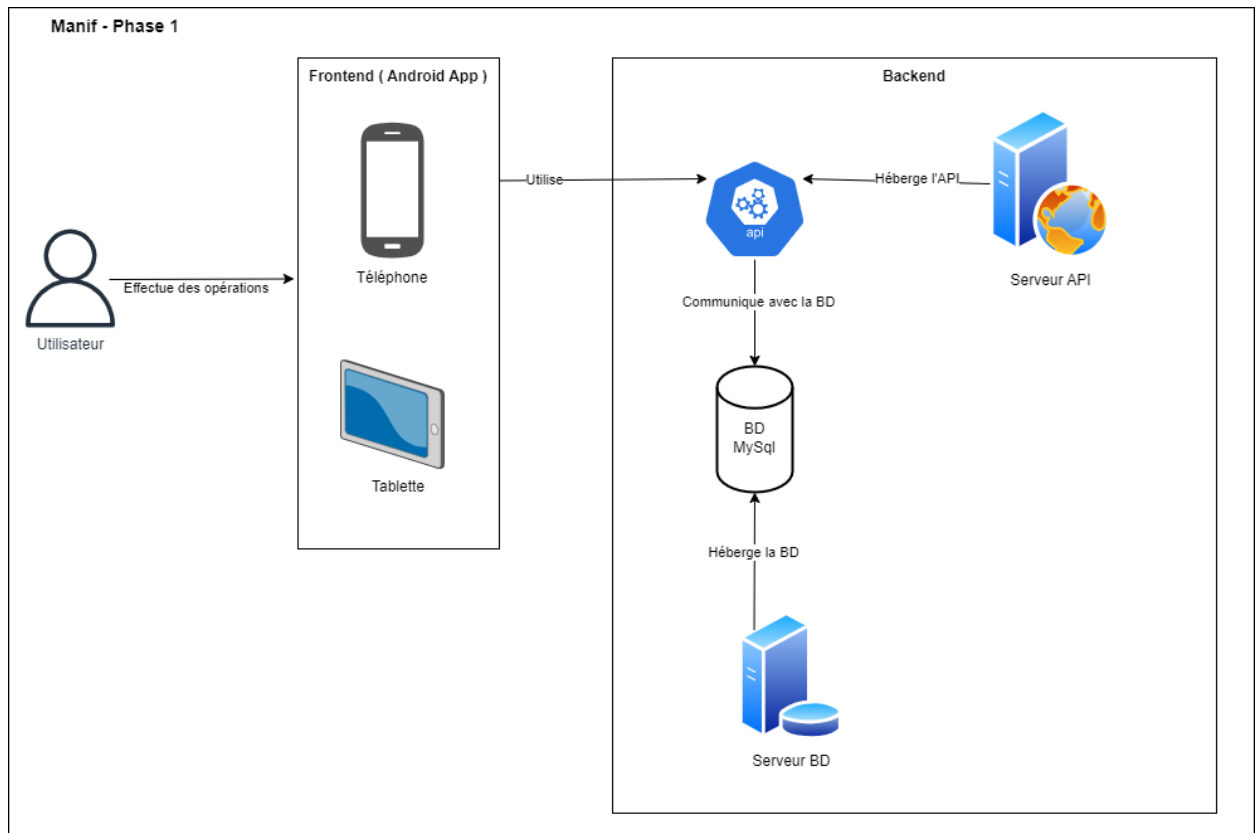
- a. Les champs d'intérêts
- b. Un calendrier spécifique (de telle date à telle date)
- c. Le fait de s'être ajouter comme « manifestant intéressé » pour une manif en particulier
- d. La proximité (évaluer autrement que par géolocalisation car il s'agit d'une fonction phase 2, par exemple par ville)

**7. Interface utilisateur (IU) Android uniquement :** Nous avons choisi un développement natif de l'interface utilisateur car nous croyons que c'est la meilleure manière de rejoindre monsieur et madame tout le monde. Cependant, nous allons adresser la portabilité en deux temps. La phase 1 prévoit uniquement une version Android native de l'interface accessible via le Google Play Store.

**Phase 2 (Fonctionnalités envisagées)**

- Porter l'IU sur iOS
- Ajout de fonctionnalités multimédias (photos et vidéos) liées aux manifestations;
- Système de classement et de catégorisation des contenus partagés;
- Utilisation de la géolocalisation et tout ce que ça l'ouvre comme possibilité (statistiques, alerte de proximité, etc.)
- Mégaphone virtuel;
- Écoute de discours;
- Contourner la censure sur les plateformes existantes.





**Figure 1.** Diagramme de portée du projet

## RÉFÉRENCES

Pour faire le diagramme de portée, on s'est inspiré de la documentation rendu disponible par edrawsoft à <https://www.edrawsoft.com/fr/what-is-scope-diagram.html>

## HYPOTHÈSES & DÉPENDANCES

### HP01 – Les appareils utilisés doivent avoir un accès internet.

Il faut une connexion internet pour naviguer à l'adresse de l'application web.

### DP01 – Le serveur de bases de données est disponible.

S'il ne l'est pas, il sera impossible d'insérer, de lire, de mettre à jour et de supprimer les données.

## POSITIONNEMENT

### Énoncé du problème

Le problème de	La communication lors de manifestations.
Affecte	Organisateurs et participants aux manifestations.
Une bonne solution serait	Permettre une meilleure cohésion entre les manifestants lors des événements.

### Positionnement du produit

Pour	Organisateurs et participants aux manifestations
Qui	Souhaitent avoir un meilleur partage d'information lors des manifestations.
Le (nom de votre produit)	Manif
Qui	Permet de partager de l'information en temps réel entre les manifestants et les organisateurs.
Contrairement à	Tous les autres réseaux sociaux.
Notre produit	Est dédié aux participants de manifestations.

## Description des intervenants et des utilisateurs

### RÉSUMÉ DES INTERVENANTS (PARTIES PRENANTES)

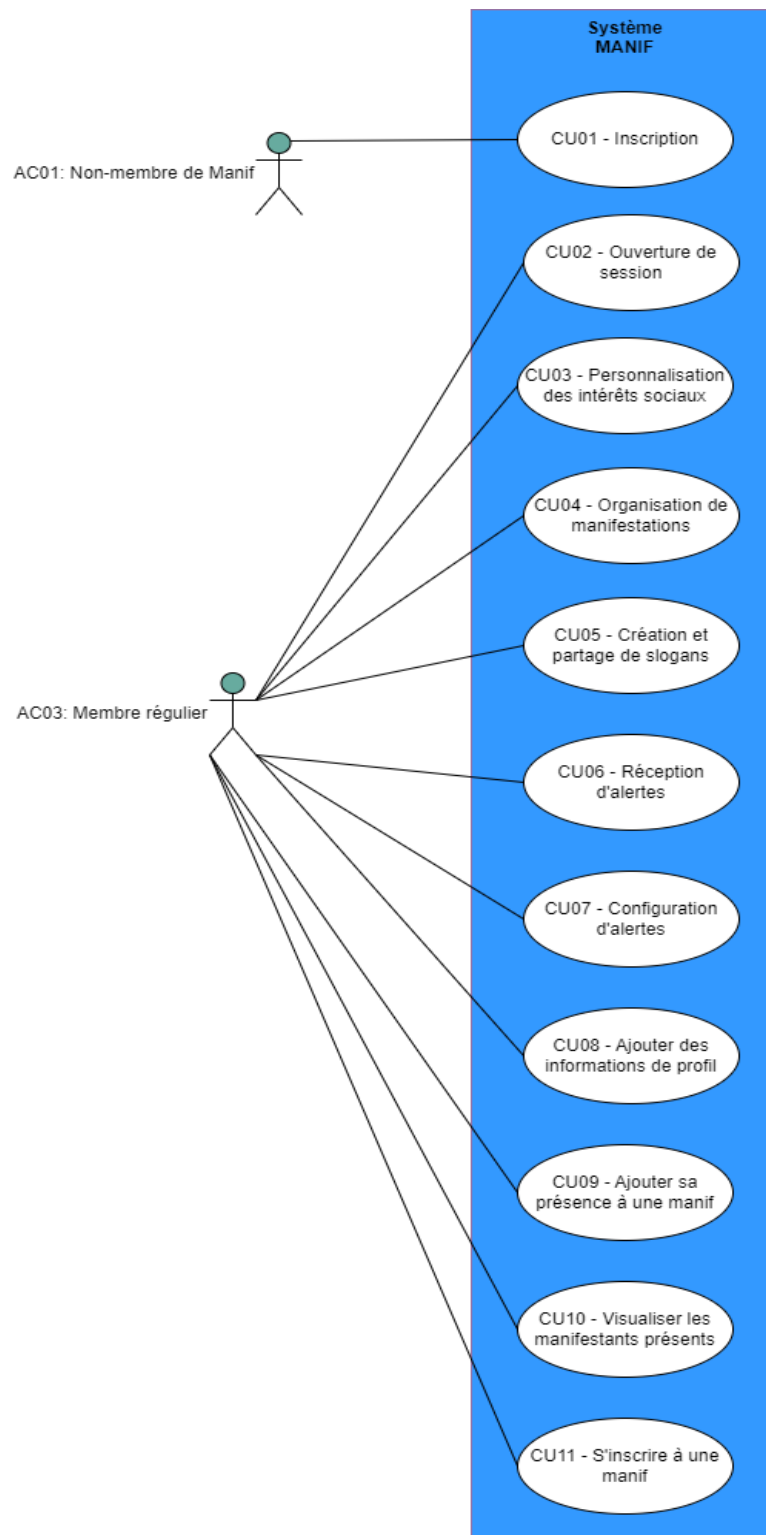
Nom	Description	Responsabilités
Utilisateurs finaux	Ceux qui utiliseront l'application	S'en servir dans le cadre de la loi
L'équipe de développement	Les 3 étudiants de l'équipe, « Les pousseurs de code »	Tout faire pour avoir une application qui adresse les besoins identifiés, qu'elle soit fonctionnelle et disponible au terme du projet

### RÉSUMÉ DES UTILISATEURS

Nom	Description	Responsabilités	Intervenant (on se réfère à qui)
Membres régulier	Membre inscrit avec un usager et un mot de passe	Créer des manifs Mettre du contenu disponible	Utilisateurs finaux

## Survol du modèle des cas d'utilisation

### DIAGRAMME DES CAS D'UTILISATION



**Figure 2.** Diagramme de cas d'utilisation

## **CAS D'UTILISATION**

### **CU01 – INSCRIPTION**

L'interface du système permet à une personne d'ouvrir un compte régulier

### **CU02 – OVERTURE DE SESSION**

Le système permet aux utilisateurs de se connecter.

### **CU03 – PERSONNALISATION DES INTÉRÊTS SOCIAUX**

Le système permet de personnaliser les intérêts de l'utilisateur. Un utilisateur régulier pourra ajouter des intérêts à la liste par défaut.

### **CU04 – ORGANISATION DE MANIFESTATIONS**

Le système permet de créer à un utilisateur régulier de créer une manifestation.

### **CU05 – CRÉATION ET PARTAGE DE SLOGANS**

Le système permet de créer un slogan textuel. Celui-ci peut être ensuite ajouter dans une manif spécifique et/ou partagé globalement.

### **CU06 – RÉCEPTION D'ALERTES**

Le système permet d'envoyer des alertes aux utilisateurs connectés, inscrits pour une manifestation selon et la configuration d'alerte qu'il a défini.

Des alertes peuvent aussi être envoyé aux utilisateurs connectés, non inscrit à une manifestation selon les préférences d'intérêts et la configuration d'alerte qu'il a défini.

### **CU07 – CONFIGURATION D'ALERTES**

Le système permet de configurer si oui ou non on veut recevoir des alertes une fois connecté. Si on active les alertes, on pourra aussi définir le contexte, les conditions.

### **CU08 – AJOUTER DES INFORMATIONS DE PROFIL**

En plus des intérêts, un utilisateur aura un profil qu'il pourra renseigner quand bon lui semble après son inscription.

### **CU09 – AJOUTER SA PRÉSENCE À UNE MANIF**

L'utilisateur qui assiste à une manifestation pourra informer la manif de sa présence sur les lieux manuellement.

### **CU10 – VISUALISER LES MANIFESTANTS PRÉSENTS**

À partir d'une manifestations, on pourra voir la liste des manifestants qui ont informé le système de leur présence.

## Les acteurs

### **AC01 – NON-MEMBRE DU SYSTÈME**

Un non-membre est une personne ne faisant pas encore partie du système Manif.

### **AC02 – MEMBRE RÉGULIER**

Un membre régulier est un client qui possède un compte pour se connecter au système Manif. La distinction entre les deux types de membre est essentiellement le sérieux qu'il porte à employer l'application. Les cas d'utilisation indiquent les différences entre les deux types de membre et ce qu'il peuvent faire dans le système.

## Les exigences

### LES EXIGENCES FONCTIONNELLES

EF ID	Définition de l'exigence
EF01	Inscription des utilisateurs <ul style="list-style-type: none"><li>• Permettre aux utilisateurs de créer un compte en tant que manifestant régulier.</li><li>• Fournir un processus d'inscription simple pour les manifestants réguliers avec un nom d'utilisateur et un mot de passe.</li></ul>
EF02	Gestion de profil <ul style="list-style-type: none"><li>• Offrir aux utilisateurs la possibilité d'ajouter, d'éditer et de rendre publiques ou privées leurs informations personnelles.</li><li>• Permettre aux utilisateurs de gérer leurs informations de contact telles que l'adresse e-mail, le numéro de téléphone, et les identifiants des réseaux sociaux.</li></ul>
EF03	Personnalisation des intérêts sociaux <ul style="list-style-type: none"><li>• Fournir une fonctionnalité permettant aux utilisateurs de sélectionner et de modifier leurs intérêts sociaux dans leur profil.</li><li>• Utiliser les intérêts sociaux pour personnaliser les notifications et les informations relatives aux manifestations.</li></ul>
EF04	Création et gestion de manifestations <ul style="list-style-type: none"><li>• Permettre aux utilisateurs de créer des événements de manifestation avec des détails tels que le nom, la date, l'heure et le lieu.</li><li>• Fournir une interface pour gérer et mettre à jour les détails des manifestations existantes.</li></ul>
EF05	Publication et partage de slogans <ul style="list-style-type: none"><li>• Permettre aux utilisateurs de publier des slogans textuels pour une manifestation spécifique.</li><li>• Offrir des options pour partager des slogans avec d'autres participants de la manifestation.</li></ul>
EF06	Banque de slogans <ul style="list-style-type: none"><li>• Mettre en place un répertoire de slogans où les utilisateurs peuvent ajouter et rechercher des slogans.</li><li>• Offrir la possibilité de rendre un slogan disponible pour usage général après sa création initiale pour une manifestation spécifique.</li></ul>
EF07	Système d'alertes et notifications <ul style="list-style-type: none"><li>• Implémenter un système pour envoyer des alertes personnalisées en fonction des intérêts des utilisateurs et des manifestations à venir.</li><li>• Permettre aux utilisateurs de configurer leurs préférences de notification.</li></ul>
EF08	Interface utilisateur (UI) <ul style="list-style-type: none"><li>• Développer une interface utilisateur intuitive et conviviale pour faciliter la navigation et l'utilisation de l'application.</li><li>• Assurer la cohérence visuelle et fonctionnelle de l'UI sur différentes</li></ul>

	tailles d'écran et orientations d'appareil.
EF09	Sécurité et confidentialité <ul style="list-style-type: none"> <li>Assurer la protection des données personnelles des utilisateurs conformément aux réglementations en vigueur.</li> <li>Mettre en œuvre des mesures de sécurité pour prévenir l'accès non autorisé aux comptes utilisateurs et à leurs informations personnelles.</li> </ul>
EF10	Support technique <ul style="list-style-type: none"> <li>Fournir une assistance technique aux utilisateurs en cas de problèmes d'utilisation de l'application.</li> <li>Mettre en place une fonctionnalité de retour d'information pour que les utilisateurs puissent signaler des bugs ou suggérer des améliorations.</li> </ul>

## LES EXIGENCES NON FONCTIONNELLES

ENF ID	Définition de l'exigence
ENF01	Performance et temps de réponse <ul style="list-style-type: none"> <li>L'application doit fournir un temps de réponse rapide, avec des opérations de base s'exécutant en moins de quelques secondes pour maintenir une expérience utilisateur fluide.</li> </ul>
ENF02	Disponibilité et fiabilité <ul style="list-style-type: none"> <li>L'application doit être disponible 24/7 avec un taux de disponibilité visé à 99,9% pour garantir un accès constant aux utilisateurs, surtout pendant les événements en direct.</li> </ul>
ENF03	Scalabilité <ul style="list-style-type: none"> <li>L'application doit être capable de gérer une augmentation significative du nombre d'utilisateurs, surtout lors des pics d'activité liés à des manifestations majeures.</li> </ul>
ENF04	Sécurité des données <ul style="list-style-type: none"> <li>Toutes les données utilisateur doivent être cryptées en transit et au repos. Des mesures de sécurité robustes doivent être en place pour protéger contre les violations de données.</li> </ul>
ENF05	Conformité aux réglementations <ul style="list-style-type: none"> <li>L'application doit respecter toutes les lois et réglementations applicables en matière de protection des données personnelles, telles que le RGPD pour les utilisateurs européens ou les lois équivalentes dans d'autres juridictions.</li> </ul>
ENF06	Interopérabilité <ul style="list-style-type: none"> <li>L'application doit être conçue pour fonctionner avec différents systèmes d'exploitation mobiles et intégrer des services de tiers (comme les API de réseaux sociaux) sans problèmes de compatibilité.</li> </ul>
ENF07	Facilité de maintenance <ul style="list-style-type: none"> <li>Le code de l'application doit être bien documenté et structuré pour faciliter les mises à jour, la maintenance et l'évolution future de l'application.</li> </ul>





## Contraintes de conception

Les contraintes de conception visent à assurer que l'application "Manif" sera techniquement viable, accessible à un large public et prête pour des évolutions futures sans nécessiter de modifications importantes de son architecture de base.

### **CON01 – COMPATIBILITÉ MULTI-PLATEFORMES**

L'application doit être conçue pour être compatible avec les principaux systèmes d'exploitation mobiles, y compris Android et iOS, pour assurer une large accessibilité.

### **CON02 – INTERFACE UTILISATEUR MULTILINGUE**

L'interface de l'application doit être localisable et soutenir le multilinguisme pour accommoder les utilisateurs dans différentes régions linguistiques, notamment le français et l'anglais.

### **CON03 – CONFORMITÉ AUX STANDARDS DE L'INDUSTRIE**

La conception doit adhérer aux standards et aux bonnes pratiques de l'industrie du développement mobile, y compris les directives de conception matérielles pour Android et les directives de conception humaine pour iOS.

### **CON04 – INTÉGRATION DE L'API DE GÉOLOCALISATION**

Bien que la géolocalisation ne soit pas intégrée dans la première phase, la conception doit tenir compte de l'intégration future de services de localisation sans nécessiter une refonte majeure.

### **CON05 – ACCESSIBILITÉ**

L'application doit être accessible et utilisable par les personnes ayant différents handicaps. Cela comprend le respect des directives d'accessibilité comme WCAG pour les éléments visuels, auditifs et tactiles de l'application.

## Interfaces

### **INTERFACE UTILISATEUR**

IU01 : Inscription

IU02 : Ouverture de session

IU03 : Intérêts

IU04 : Manifestation

IU05 : Slogans

IU06 : Alertes

IU07 : Profil utilisateur

### **INTERFACES MATÉRIELLES**

Les interfaces matérielles pour l'application "Manif" se réfèrent aux exigences physiques et aux spécifications des appareils sur lesquels l'application sera utilisée. Voici une définition sommaire :

IH01 : Compatibilité des appareils

L'application doit être compatible avec les smartphones et les tablettes disposant des systèmes d'exploitation Android les plus courants, y compris les versions récentes et certaines versions antérieures pour assurer une large couverture d'utilisateurs.

IOS et les Watch seront adressés en Phase 2 ou 3

IH02 : Ressources système

L'application doit être optimisée pour fonctionner de manière efficace sans surconsommation des ressources système comme la mémoire vive (RAM) et le processeur.

IH03 : Périphériques de saisie

L'application doit être utilisable avec les périphériques de saisie standards des appareils mobiles, y compris les écrans tactiles, les claviers virtuels et les dispositifs d'entrée vocale.

IH04 : Fonctionnalités de communication

L'application doit pouvoir interagir avec les fonctionnalités de communication des appareils, notamment le Bluetooth pour les fonctionnalités de mégaphone virtuel et les connexions réseau pour l'accès Internet.

IH05 : Capteurs et services de localisation

Bien que non utilisés dans la phase initiale, l'application doit être préparée pour intégrer les capteurs GPS pour la géolocalisation et d'autres services de localisation pertinents dans les phases futures.

Ces interfaces matérielles définissent comment l'application "Manif" interagira avec le matériel et les capteurs des appareils des utilisateurs. Elles visent à garantir une expérience utilisateur

cohérente et fiable, indépendamment des variations matérielles entre les différents modèles de smartphones et de tablettes.

### **INTERFACES LOGICIELLES**

Les interfaces logicielles pour l'application "Manif" décrivent comment l'application interagit avec d'autres systèmes logiciels et services. Voici une définition très sommaire :

#### **IL01 : Systèmes d'exploitation**

L'application doit être compatible avec le système d'exploitation mobile, Android, et leurs versions spécifiques supportées.

IOS et les Watch seront adressé en Phase 2 ou 3

#### **IL02 : Intégration des API externes**

L'application doit pouvoir se connecter à des API externes, comme les services de cartographie pour les fonctions de localisation futures ou les plateformes de réseaux sociaux pour le partage d'informations.

#### **IL03 : Services de notification Push**

Utilisation de services de notification push intégrés comme Firebase Cloud Messaging pour Android et Apple Push Notification Service pour iOS pour envoyer des alertes aux utilisateurs.

#### **IL04 : Base de données**

Connexion à une base de données distante, probablement via une API RESTful pour la gestion des données utilisateurs, des événements et des slogans.

Ces interfaces logicielles assurent que l'application "Manif" peut fonctionner et communiquer efficacement dans l'écosystème logiciel des appareils mobiles et des services cloud.

### **INTERFACE DE COMMUNICATION**

Les interfaces de communication pour l'application "Manif" concernent les méthodes et protocoles utilisés pour permettre l'échange d'informations entre l'application et les utilisateurs ou d'autres systèmes.

#### **IC01 : Protocole de transfert de données**

L'application doit utiliser des protocoles standard comme HTTP/HTTPS pour la communication sécurisée avec le serveur backend et les services de données.

#### **IC02 : Connexion réseau**

Doit supporter les connexions réseau via Wi-Fi, 4G/5G, et autres standards mobiles pour permettre aux utilisateurs de recevoir et d'envoyer des données en temps réel.

#### **IC03 : Interfaces utilisateur**

Inclut les interfaces graphiques et auditives à travers lesquelles les utilisateurs interagissent avec l'application, y compris les notifications push et les alertes.

IC04 : Échange de données avec les réseaux sociaux

Capacité à partager des informations avec les plateformes de réseaux sociaux via leurs API respectives pour le partage de contenu lié aux manifestations.

Ces interfaces de communication sont essentielles pour garantir que l'application peut interagir efficacement avec ses utilisateurs et d'autres services en ligne, facilitant ainsi une expérience utilisateur cohérente et interactive.

## Gamme de qualité

Voici l'ordre de priorité en termes de qualité pour l'application « Manif ». Nous avons mis les 5 gammes proposée mais si on devait couper et ça arrivera assurément, on coupe en partant du bas.

### **FIABILITÉ (PRIORAIRE)**

Nous avons défini un nombre minimum de fonctionnalité pour la première phase de Manif. Donc ses services doivent fonctionner. Il n'y a pas de marge d'erreur sinon on perdra le peu d'utilisateur qu'on pourrait avoir et le bouche à oreille ne fonctionnera pas.

### **UTILISABILITÉ (PRIORAIRE)**

Manif s'adresse à messieurs-madame tout le monde. On ne peut supposer de rien concernant les connaissances techniques des utilisateurs sinon qu'il on un téléphone et l'application d'installer. Alors, l'évidence du fonctionnement de l'application est cruciale pour qu'elle serve.

### **PORTABILITÉ**

Nous pensons qu'avant d'ajouter les fonctionnalités proposées en phase 2, l'application devrait être portée sur iOS.

### **EXTENSIBILITÉ**

Comme nous prévoyons garder plusieurs fonctionnalités intéressantes pour la phase 2 et les suivante, une conception modulaire extensible est importante et sera privilégié.

### **MAINTENABILITÉ**

Tout est important mais ici nous acceptons d'avoir un peu plus d'ouvrage. De plus, comme nous avons privilégié la fiabilité de la première livraison nous livrerons un allons livrer une version stable dès le départ.

### **PERFORMANCE**

La fiabilité clairement, la performance oui mais plus pour les futures versions qui intégrerons possiblement des fonctions de temps réel.

## Exigences de documentation

### **MANUEL DE L'UTILISATEUR**

Nous allons bien sûr produire un manuel d'utilisation étant donnée notre audience varié et potentiellement novice en terme technologique.

## Glossaire – Définitions et acronymes

Diagramme de portée	<p>En anglais « scope diagram »</p> <p>Un <b>diagramme de portée</b> est utilisé pour fournir une description conceptuelle de haut niveau du processus en cours d'examen et ainsi élaborer les questions associées au processus (souvent appelé processus de la portée). Ce diagramme commence par focaliser sur le processus en question, puis affiche toutes les parties prenantes (personnes ou groupes) et tous les processus externes qui interagissent avec.</p> <p>En d'autres termes, un diagramme de portée illustre la représentation de tous types de données. La deuxième étape consiste à évaluer ces données, à savoir si leur interaction avec les facteurs externes et internes est acceptable, discutable ou insuffisante.</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Dépeint immédiatement les portées et les limites d'un système avec d'autres systèmes.</li><li>• Le jargon technique n'est ni nécessaire, ni supposé l'être pour comprendre ces diagrammes.</li><li>• Simple à dessiner et à modifier car la notation est minimale et élimine le problème de la complexité.</li><li>• Facile à étendre à travers différents niveaux de diagrammes de flux de données.</li><li>• Compréhension large du public, notamment les parties prenantes, les analystes de l'entreprise, les analystes de données et les développeurs.</li></ul>
IU	Interface utilisateur. En anglais, UI



## Annexes — Spécifications des cas d'utilisations

CU01 — Inscription	
<b>Description</b>	Un non-membre doit être en mesure de s'enregistrer au système.
<b>Acteurs</b>	AC01 – Non-membre
<b>Pré-conditions</b>	Le non-membre ne possède pas de compte.
<b>Post-conditions</b>	Le membre est maintenant inscrit à l'application.
<b>Flux de base</b>	<p>1 – Le non-membre appuie sur le bouton « s'inscrire ».</p> <p>2 – Le non-membre remplit les champs demandés.</p> <p>3 – Le non-membre clique sur le bouton « soumettre ».</p>
<b>Flux alternatifs</b>	S. O
<b>Exigences particulières</b>	Les informations doivent être renseignées par l'AAD

CU02 – Ouverture de session	
<b>Description</b>	Les membres peuvent ouvrir une session
<b>Acteurs</b>	AC02 – Membre
<b>Pré-conditions</b>	Le membre s'est déjà enregistré; il a un compte actif.
<b>Post-conditions</b>	Le membre est connecté à son compte.
<b>Flux de base</b>	<p>1 – Le membre inscrit son nom d'utilisateur.</p> <p>2 – Le membre inscrit son mot de passe.</p> <p>3 – Le membre clique sur le bouton « Entrer ».</p>
<b>Flux alternatifs</b>	<p>1a – Le membre inscrit un mauvais identifiant.</p> <p>2a – Le membre inscrit un mauvais mot de passe.</p>
<b>Exigences particulières</b>	S. O

<b>CU03 – Personnalisation des intérêts sociaux</b>	
<b>Description</b>	Un membre peut définir ses intérêts
<b>Acteurs</b>	AC02 – Membre
<b>Pré-conditions</b>	Le membre est connecté.
<b>Post-conditions</b>	Le membre a choisi zéro à plusieurs intérêts
<b>Flux de base</b>	Le membre choisi dans une liste prédéfini des sujets ceux qui le passionne
<b>Flux alternatifs</b>	
<b>Exigences particulières</b>	S. O

<b>CU04 – Organisation de manifestations</b>	
<b>Description</b>	Un membre peut créer une nouvelle manifestation
<b>Acteurs</b>	AC02 – Membre
<b>Pré-conditions</b>	Le membre est connecté.
<b>Post-conditions</b>	Le membre a créé une manifestation
<b>Flux de base</b>	1 – Le membre entre le nom, la description, la ville, le point de rendez-vous, la date et l’heure de début et la fin de la manifestation  2- Le membre peut lier la manif à un intérêt  3- Le membre peut lier la manif à un slogan
<b>Flux alternatifs</b>	
<b>Exigences particulières</b>	S. O

<b>CU05 – Création et partage de slogans</b>	
<b>Description</b>	Un membre peut créer un slogan textuel
<b>Acteurs</b>	AC02 – Membre
<b>Pré-conditions</b>	Le membre est connecté.
<b>Post-conditions</b>	Un slogan est créé et disponible pour tous
<b>Flux de base</b>	1 – Le membre entre le titre et le texte du slogan  2- Il peut aussi saisir à quel intérêt il est lié
<b>Flux alternatifs</b>	
<b>Exigences particulières</b>	S. O

CU06 – Réception d'alertes	
<b>Description</b>	Un membre peut recevoir des alertes
<b>Acteurs</b>	AC02 – Membre
<b>Pré-conditions</b>	Un membre peut recevoir des alertes seulement s'il se connecte
<b>Post-conditions</b>	Un membre reçoit des alertes selon la configuration qu'il a défini
<b>Flux de base</b>	Si une alerte est envoyée à un membre selon ses options d'alerte, il pourra les voir dans sa boîte d'alerte.
<b>Flux alternatifs</b>	
<b>Exigences particulières</b>	S. O

CU07 – Configuration d'alertes	
<b>Description</b>	Un membre peut configurer des options d'alertes
<b>Acteurs</b>	AC02 – Membre
<b>Pré-conditions</b>	Le membre est connecté.
<b>Post-conditions</b>	Un membre reçoit des alertes selon la configuration qu'il a défini
<b>Flux de base</b>	1 – Le membre informe qu'il désire ou non, recevoir des alertes via l'interface pour le faire
<b>Flux alternatifs</b>	
<b>Exigences particulières</b>	S. O

## Annexes — Échéancier

19-déc-2023 à 18:00	Cahier des charges fonctionnel
20-déc-2023 à 14:00	Rencontre (MH et JNT) pour élaborer les diagrammes de classe du frontend
21-déc-2023 à 15:00	Rencontre (tous) pour créer le .zip à remettre sur Léa Parler de l'échéancier et du Kanban
21-déc-2023 à 23:55	Documents de conception <ul style="list-style-type: none"> <li>- Modélisation de la base de données (JT)</li> <li>- Diagramme de classe (MH et JNT)</li> <li>- Maquette en fil de fer (JNT)</li> </ul>

08-jan-2024 à 18:00

Échéancier et tableau Kanban sur GitHub

Suivre l'échéancier et tableau Kanban pour faire le suivi de l'avancé du code, des tests unitaires, des tests d'intégration, bâtir la présentation et la produire devant les profs

18-19-jan-2024

Fin du cours