**{EPITECH.}**

09

**Cahier des charges**

**Nom du projet…**

**{EPITECH.}**

Table des matières

[1. Présentation du projet 3](#_Toc241738696)

[1.1. L’objet du projet 3](#_Toc241738697)

[1.2. Les acteurs du projet 3](#_Toc241738698)

# Présentation du projet

## L’objet du projet

Le but de ce projet est la réalisation d’une bibliothèque logicielle multiplateforme orientée objet et offrant a l’utilisateur des composants telle que les interfaces graphiques, la gestion des connexions réseaux, des fils d’exécutions, des bases de données... Cette libraire sera développée dans les langages les plus en vogue actuellement, à savoir le C++, le java ainsi que le c#.

Elle permettra la portabilité des applications que ce soit sur ordinateur ou mobile qui n’utilisent que ses composants simplement en recompilant le code source sur le système d’exploitation souhaité afin que les utilisateurs de cette bibliothèque puissent diffuser leurs programmes sur les différentes plateformes mentionnées ci-dessous sans difficultés.

Le développement d’applications sur les mobiles sera ainsi simplifié, si l’application développée dans un langage n’est pas portable sur une plateforme (par exemple Symbian si application initialement développée en c++), il suffira de porter le code dans le langage approprié (dans ce cas le java).

Les environnements supportées seront Windows, Mac OS, Iphone, les distributions Linux (Gentoo, Fedora, Red Hat , Ubuntu…), les distributions BSD (OpenBSD, FreeBSD, NetBSD…) ainsi que les systèmes dérivés basés sur le noyau UNIX (Solaris, System V).

Notre librairie utilisera les API native de chaque système. Par exemple en c++, elle sera codée en win32 sous Windows, en XLib sous UNIX et en Cocoa sous macOS, afin d’exploiter toutes les possibilités de chaque système. Nous utiliserons le moins possible de librairie externe afin de conserver la rapidité du langage (en réduisant les appelle de fonctions). Les seules bibliothèques utilisées seront libre de droits. Nous utiliseront notamment openssl pour le SSL car il nous sera difficile de faire mieux en terme de performance que celle-ci.

La librairie sera composée de deux parties, une partie concernant tout ce qui a attrait au visuel et un autre qui touchera a tout ce qui est système.

Cote système, voici une brève description des classes déjà implémentées : gestions des threads, mutex, processus, chaines de caractères, libraires dynamiques, conteneurs, traitement d’images, fichiers, répertoires, Dates, Temps, Musique, parseur XML, réseaux (UDP, TCP, SMTP, POP…), Volumes, etc…

Cote graphique, nous trouveront tout ce qui ce fait de basique en visuel, fenêtres, boutons, champs de texte…

Une documentation détaillée de la bibliothèque sera disponible sur un site internet ainsi que sous forme de « man » sous les systèmes UNIX.

Notre réel objectif est d’uniformiser le développement entre les différentes plateformes et les différents langages et de créer un SDK complet et fonctionnel.

## Le contexte du projet

Depuis quelques années, la croissance du marché des communications fixes et mobiles ne cesse d’augmenter. En effet, en ce début de siècle, le téléphone mobile et l’informatique sont les outils de communication les plus utilisés.

Secteur incontournable et aujourd'hui indispensable, la communication à travers l'outil informatique  est une réelle valeur ajoutée aux applications qui la propose. Tout le monde y a recours, quel que soit le secteur, les entreprises ne peuvent plus se passer de l’outil informatique.

## Public-cible du projet

Cette offre s’adressera en premier lieu aux sociétés de développements logiciels, aux développeurs individuels ainsi qu’à toute personne désireuse d’apprendre la programmation sans avoir à apprendre les spécificités des API natives de chaque système d’exploitation.

## Les acteurs du projet

## Nos concurrents

Le seul concurrent à la hauteur est QT, développé initialement par Trolltech, et racheté récemment par Nokia, en effet QT a de l’ancienneté et commence a être assez conséquent et connus.