

Cahier des charges

SITE WEB DE GESTION DE CABINET MEDICAL.

YH

RAHBANI RAFIK | 93, Bd Massira Khadra, 4ème ETG Casablanca

Table des matières

1. Contexte	2
2. Problématique	2
3. Solution Proposée	2
4. La Cible	2
5. Technologies et Outils	2
5.1. Technologies	2
5.1.1. HTML	2
5.1.1. JavaScript	2
5.1.1. SASS	3
5.1.1. UML	3
5.1.2. PHP	3
5.1.3. MYSQL	3
5.2. Outils	3
5.1.1. FIGMA	3
5.1.1. VS CODE	4
5.1.1. Browser Google Chrome	4
5.1.1. KOALA	4
6. planning	4
7. Maquettage	5
7.1. Charte graphique	5
7.2. Maquette	6

1. Contexte

Nous rencontrons des difficultés d'avoir gérer nos patients dans notre Cabinet Médical. Notre équipe n'est pas suffisante face à la demande croissante, notamment en période de crise sanitaire. Cette contrainte rallonge les délais de réponse et empêche de réagir dans l'urgence.

2. Problématique

Ce site est créé pour renforcer la présence du cabinet médical sur le web, informatiser la gestion de ses patients et faciliter la tâche sur le médecin.

3. Solution Proposée

Notre site web est dédié au docteur Rahbani Rafik pour avoir la possibilité de gérer ses patients (Ajouter , Supprimer et modifier) d'une manière informatisé.

Le site est accessible tous les jours 24h/24h, pour le but de gérer les patients et les répondre en cas d'urgence.

Ce site a deux pages :

- La page publicitaire du Cabinet Médical : pour définir notre médecin et notre cabinet.
- La page de gestion des patients : le médecin a le droit d'ajouter, modifier ou supprimer un patient.

4. La Cible

Ce site est dédié principalement au médecin Rahbani Rafik c'est un docteur traumatologue qui reçoit des patients partout au Maroc quelque soit leurs âges.

5. Technologies et Outils

5.1. Technologies

5.1.1. HTML



HTML est un langage de description de document utilisé sur Internet pour faire des pages Web. Son sigle signifie « HyperText Markup Language » en anglais, littéralement « langage de marquage hypertexte ». Le balisage HTML est incorporé dans le texte du document et est interprété par un navigateur Web.

5.1.1. JavaScript



JavaScript est un langage de programmation qui permet d'implémenter des mécanismes complexes sur une page web. À chaque fois qu'une page web fait plus que simplement afficher du contenu statique — afficher du contenu mis à jour à des temps déterminés, des cartes interactives, des animations 2D/3D, des menus vidéo défilants, ou autre, JavaScript a de bonnes chances d'être impliqué. C'est la troisième couche des technologies standards du web, les deux premières (HTML et CSS) .

5.1.1. SASS



Sass est un langage de génération de CSS, ce qu'on appelle un préprocesseur.

La première limite des CSS qui nous vient à l'esprit est l'inexistence des variables. Nous aurions bien aimé utiliser, par exemple, une variable « couleur » définie pour tout un site Internet. Ceci est possible avec Sass.

L'utilisation de Sass est transparente pour les internautes qui vont voir uniquement le CSS généré sur le site Internet.

Le principal avantage de Sass est que la syntaxe est la même que CSS, à l'exception des nouveautés qu'elle apporte (variables, fonctions), donc il n'y a pas besoin de tout réapprendre pour commencer à travailler avec Sass !

5.1.1. UML



UML (Unified Modeling Language, que l'on peut traduire par "langage de modélisation unifié) est une notation permettant de modéliser un problème de façon standard. Ce langage est né de la fusion de plusieurs méthodes existant auparavant, et est devenu désormais la référence en terme de modélisation objet, à un tel point que sa connaissance est souvent nécessaire pour obtenir un poste de développeur objet.

5.1.2. PHP



Le langage PHP a été inventé par Rasmus LERDORF en 1995 pour son usage personnel (mise en ligne de son CV en l'occurrence). Autrefois abréviation de Personal HomePage devenue aujourd'hui Hypertext Preprocessor, PHP s'impose comme un standard dans le monde de la programmation web par ses performances, sa fiabilité, sa souplesse et sa rapidité.

5.1.3. MYSQL



MySQL est un système de gestion de bases de données relationnelles. Le SQL dans "MySQL" signifie "Structured Query Language" : le langage standard pour les traitements de bases de données.

MySQL est Open Source. Open Source (Standard Ouvert) signifie qu'il est possible à chacun d'utiliser et de modifier le logiciel. Tout le monde peut le télécharger sur Internet et l'utiliser sans payer aucun droit. Toute personne en ayant la volonté peut étudier et modifier le code source pour l'adapter à ses besoins propres. Toutefois, si vous devez intégrer MySQL dans une application commerciale, vous devez vous procurer une licence auprès de MySQL AB.

Ce qui rend MySQL très intéressant pour les Webmasters est le nombre d'API (application program interface) dont il dispose. Vous pouvez en effet l'intégrer dans des applications écrites en : C, C++, Eiffel, Java, Perl, PHP, Python, Ruby et Tcl.

5.2. Outils

5.1.1. FIGMA

Figma is a web-based graphics editing and user interface design app. You can use it to do all kinds of graphic design work from wireframing websites, designing mobile app interfaces, prototyping designs, crafting social media posts, and everything in between. Figma is different from other graphics editing tools.

5.1.1. VS CODE

Visual Studio Code is a streamlined code editor with support for development operations like debugging, task running, and version control. It aims to provide just the tools a developer needs for a quick code-build-debug cycle and leaves more complex workflows to fuller featured IDEs, such as Visual Studio IDE.

5.1.1. Browser Google Chrome

Chrome est un navigateur web développé par Google basé sur le projet. open source Chromium. Google Chrome lui-même n'est pas open-source, les binaires officiels sont eux soumis à un contrat de licence utilisateur final (CLUF). Google Chrome fonctionne sous Windows (Windows XP SP2 et supérieur), Mac OS X.

5.1.1. KOALA

L'outil Koala est un compilateur pré-processeur open source de langage de programmation supportant le LESS (feuille de style CSS dynamique), SASS (feuille de style CSS dynamique), Compass et CoffeeScript. Il support les systèmes d'exploitation Windows, Mac OS X et Linux.

6. planning

Pour être organiser et avoir une vue claire sur les étapes de création du site web, nous vous montrons les phases les plus complexes avec des livrables intermédiaires :

livrable 1 (date du rendu 10/01) : Conception des diagrammes UML (diagramme de class , diagramme de cas d'utilisation, diagramme de séquence) .

Livrable 2 (date du rendu 12/01) : Charte graphique adéquat du site et Maquettage des 2 pages Desktop et Mobile.

Livrable 3 (date du rendu 14/01) : Développement front end avec HTML/CSS et JS .

Livrable 4 (date du rendu 17/01) : Création de la base de données.

Livrable 5 (date du rendu 24/01) : Développement Back end avec PHP et l'intégration avec le front end.

7. Maquettage

7.1. Charte graphique

Rahbani Rafik



Charte Graphique

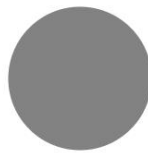
palette de couleurs



#425AE5



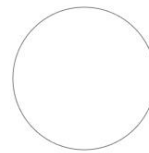
#3181DC



#828282



#4A90DF



#FFFFFF

typographie

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z

a b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u v w x y z

1 2 3 4 5 6 7 8 9 0

Poppins

logographie

Rahbani Rafik



DR.RR



7.2. Maquette