

# **CAHIER DES CHARGES PROJET TP3**

## **DMX Gestion de lumières**

**Nom étudiant 1 :** BERNARD Léa (Chef de Projet)

**Nom étudiant 2 :** DE ALMEIDA Nicolas (Responsable Technique)

**Nom étudiant 3 :** LARIDANT Julien (Développeur)

**Lien Github :** <https://github.com/nicolas-dealmeida/DMX---WebSocket>

---

Note\_\_/\_/\_\_\_

---

### **Sommaire**

1. Objectif du projet :.....	2
2. Description de l'application :.....	2
3. Exigence du projet :.....	2
a. Explication des exigences.....	2
b. Diagramme de cas d'utilisations.....	3
c. Diagramme des exigences.....	4
4. Scénario d'utilisation :.....	4 ,5
5. Répartition des tâches :.....	5
6. MCD de la base de données :.....	6
7. Délais de réalisation :.....	6
8. Guide d'utilisation :.....	6 ,7,8
9. Recette :.....	9

### **1. Objectif du projet :**

Le but de ce projet est d'expliquer et de mettre en œuvre une application de gestion qui permette grâce à une application fonctionnelle et au protocole DMX utiliser sur un réseau de type bus, il transmet des messages aux 3 lampes Sabers ce qui pourra permettre de changer la couleur des lampes, grâce à cela il est possible que les lampes n'ai pas la même couleurs.

### **2. Description de l'application :**

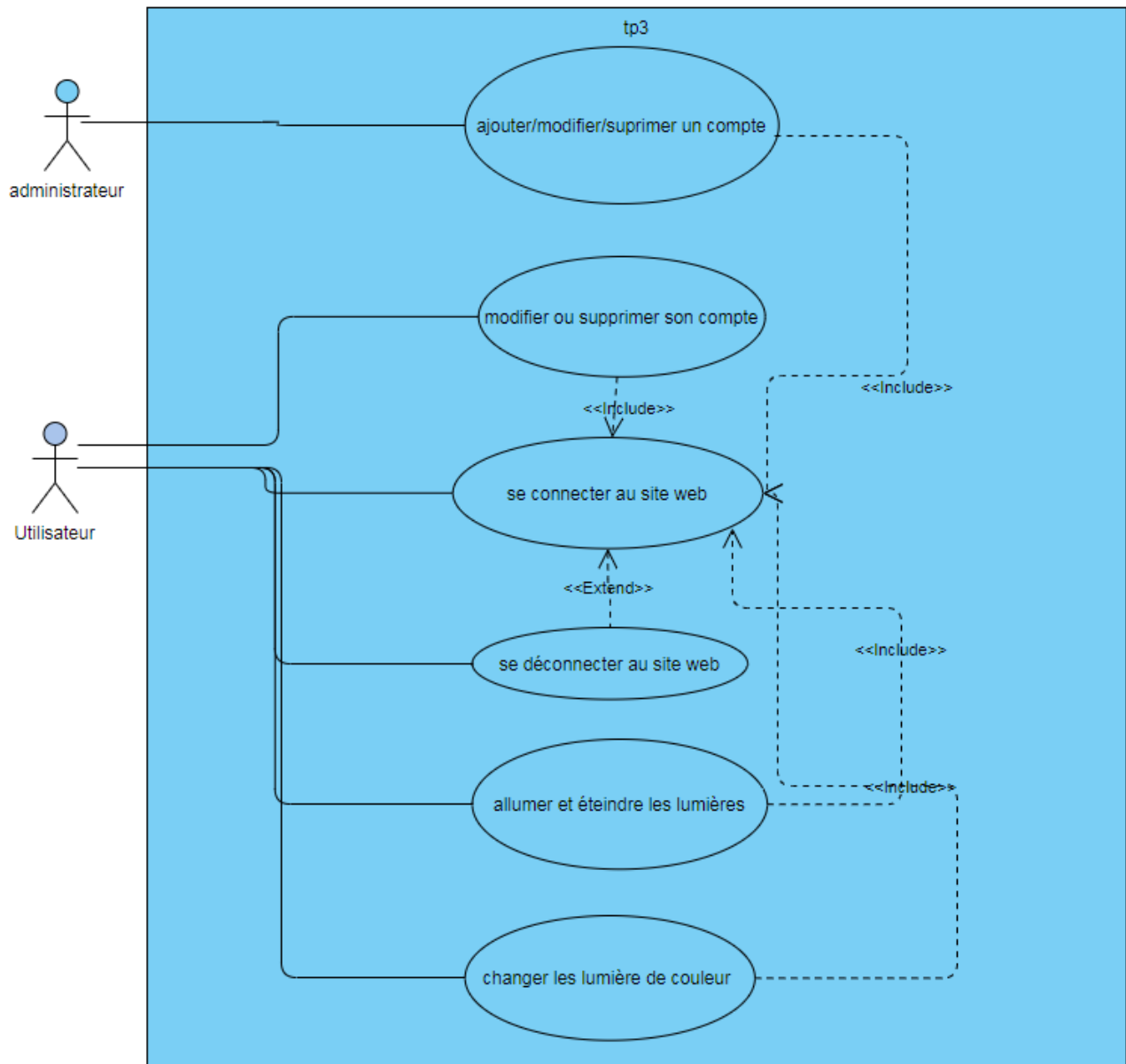
- L'application permet d'allumer et d'éteindre les lumières .
- L'application permet à l'utilisateur de s'inscrire et de se connecter à l'aide d'un login et d'un mot de passe.
- L'application permet à l'administrateur de modifier et de supprimer des utilisateurs.
- L'application permet de changer de couleur les lumières.

### **3. Exigence du projet :**

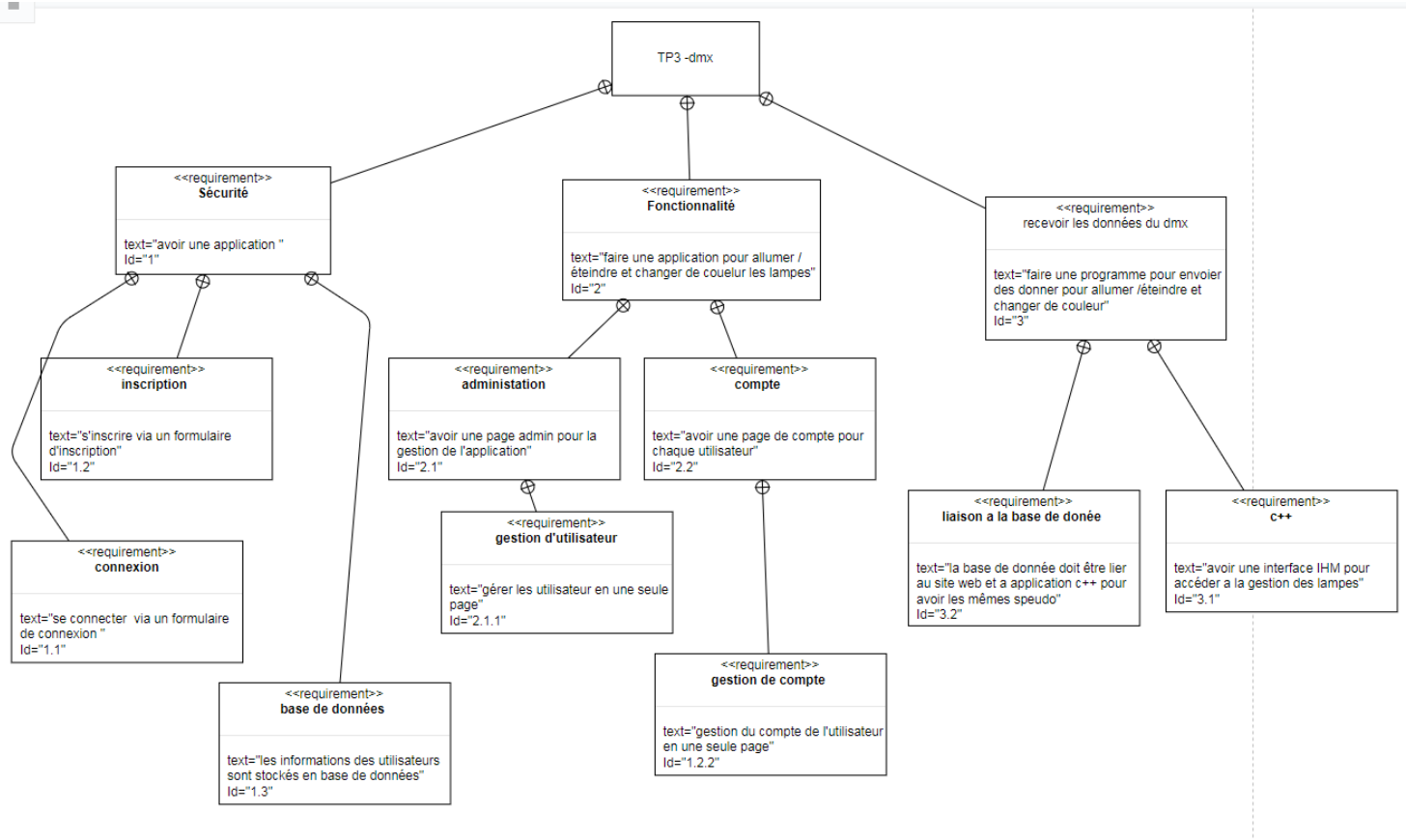
#### **a. Explication des exigences**

L'application doit être sécurisée, l'utilisateur doit avoir un compte, s'il n'en a pas il doit s'inscrire via un formulaire, sinon il se connecte via un formulaire. Il peut aussi se déconnecter de l'application. Les données entrées par les utilisateurs sont stockées en base de données. L'administrateur doit avoir une page d'administration accessible. Une page sera dédiée pour l'affichage des données. La page compte doit permettre à l'utilisateur de gérer son compte (modification du nom d'utilisateur, modification du mot de passe et suppression du compte). La page d'administration doit être sécurisée et permettre de gérer les comptes utilisateurs (ajout de comptes, suppression de comptes, modifications du mot de passe et modifications du nom d'utilisateur). Un utilisateur doit pouvoir gérer les lumières depuis l'application. Ainsi grâce à la connexion l'utilisateur aura accès à la gestion des lampes.

## b. Diagramme de cas d'utilisations



## C.Diagramme des exigences



### 4. Scénario d'utilisation :

#### Scénario 1

1. Paul s'inscrit sur l'application web.
2. Le système lui demande un pseudo et un mot de passe.
3. Paul entre son pseudo et son mot de passe.
4. Le Système affiche que Paul est bien inscrit.
5. Paul peut désormais se connecter.

#### Scénario 2

1. Paul se connecte sur l'application web.
2. Le système lui demande pseudo et le mot de passe qu'il a entré lors de son inscription.
3. Paul entre son pseudo et son mot de passe.
4. Le système regarde dans la base de données si son pseudo et son mot de passe sont identiques à ceux qu'il a entrés lors de son inscription.
5. Le système voit que le pseudo et le mot de passe de Paul sont bien en base de données.
6. Paul est connecté.

7. Paul peut modifier ou supprimer son compte.

### Scénario 3

1. Paul est connecté à l'application web.
2. Paul peut accéder à la console de gestion des DMX.

### Scénario 4

1. Paul est connecté sur l'application web.
2. Paul peut se déconnecter de l'application web.

### Scénario 5

1. Paul est connecté sur l'application web.
2. Paul peut gérer les lampes à distance.

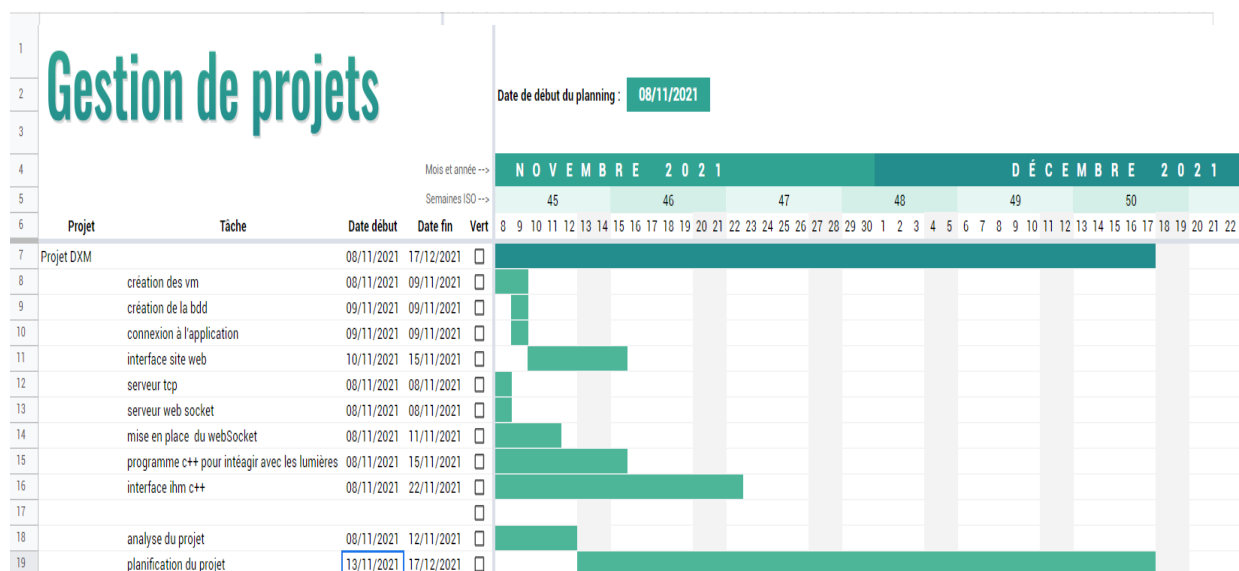
### Scénario 6

1. Paul lance l'application c++
2. Paul peut accéder au logiciel pour contrôler les lampes.

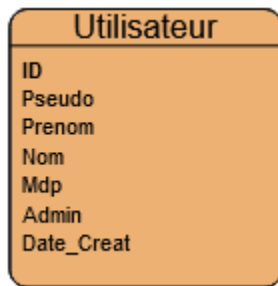
### Scénario 7

1. L'administrateur se connecte à son compte admin.
2. Le système reconnaît le pseudo et le mot de passe de l'administrateur comme admin sur l'application web.
3. L'administrateur peut aussi modifier ou supprimer le compte de Paul.

## 5. Répartition des tâches :



## 6. Diagramme MCD



## 7. Délai de réalisation :

Date de départ : 08/11/2021

Date butoir : 03/01/2022

Temps de réalisation : 42h

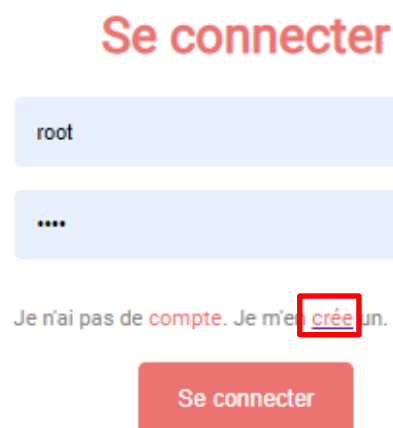
## 8. Guide d'utilisation :

Pour accéder à l'application, rendez-vous à l'adresse : 192.168.64.145

Il faut vous inscrire pour accéder à l'application, si vous avez déjà un compte, entrez votre login et votre mot de passe.



la page de connexion et la page que vous avez en premier en chargeant le site.



Pour s'inscrire il faut cliquer sur " crée ".

**Inscription**

root

name

prenom

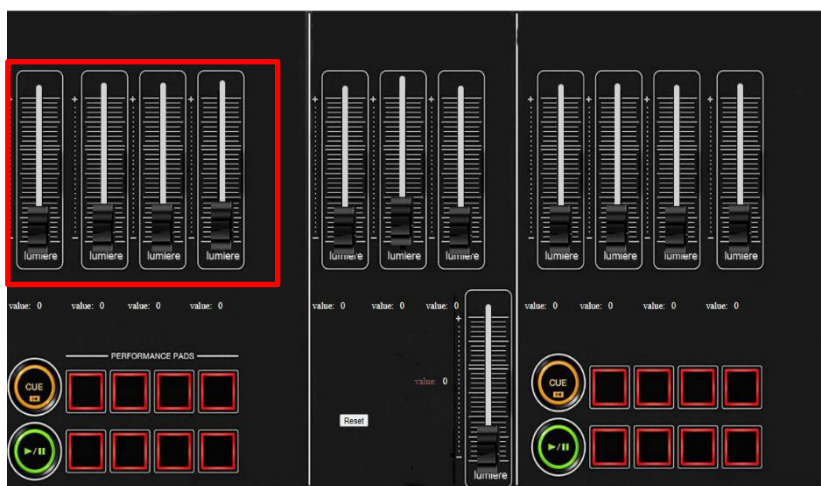
\*\*\*

Confirmation mot de passe





Inscription

J'ai déjà un compte, me [connecter](#)

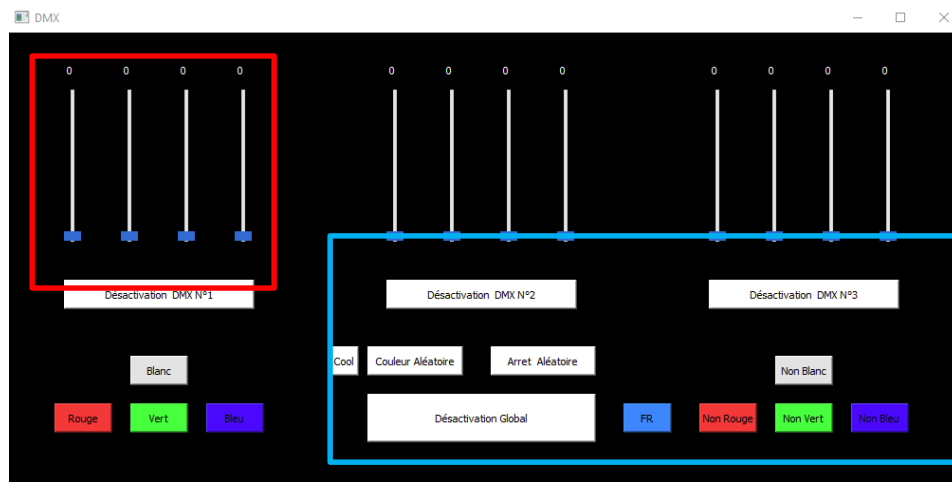
Voici la page d'inscription il faut mettre un Nom ainsi que un mot de passe, pour retourner à la page de connexion cliquer sur "connecter".



Une fois inscrit vous allez accéder à la console de gestion des lumières. Les curseur vous permet de gérer la couleur des lumières lampes. Il y'a plus qu'à tester .

panel administrateur						
Id	Nom	Prenom	Pseudo	Mots de passe	Type Utilisateur	Action
16	root	root	root	root	User	 
17	ok	jojo	çamarche	1234	Admin	 

La page admin et la pour que l'administrateur chère les comptes du site.



L'application C++ permet d'interagir avec les lampes via les slides ou via les boutons. Les boutons en bas à droite et gauche permettent d'allumer ou d'éteindre les différentes LED correspondantes à leurs couleurs, les slides en haut permettent de modifier la valeur des lampes individuellement, les boutons sur le centre vertical permettent d'éteindre chaque lampe individuellement. Les boutons en bas au centre permettent de lancer des paternes automatique ainsi que de les arrêter.



## 9. Recette :

	N°ID	OK / NOK
Formulaire de connexion	1.1	
Formulaire d'inscription	1.2	
Déconnexion de l'application	1.1	
Base de données	1.2	
Page de gestion des DMX	2	
Page Compte	2	
Gestion de compte	2	
Page Administrateur	2.2	
Gestion des utilisateurs	2.2.2	
Application C++	2.1	