

SOCIÉTÉ

Cahier des Charges

Marion Randrianasolo - Moordle

09/11/2022

Table des matières

1 Objet du document	2
2 Contexte	2
3 Enjeux, Objectifs et Contraintes	2
3.1 Enjeux	2
3.2 Objectifs	2
3.3 Contraintes	2
4 Etat des lieux / Description de l'existant	2
5 Description du projet	2
5.1 Espace public	3
5.1.1 Description de l'espace public	3
5.1.2 Description des utilisateurs	3
5.1.3 Arborescence	3
5.1.4 Maquettes	3
6 Délais de réalisation souhaités	5

1 Objet du document

L'objet de ce document est de déterminer les fonctionnalités que l'on peut implémenter dans un jeu de type quiz, où l'utilisateur a pour but de déterminer le titre d'une chanson avec une partie des paroles de cette dite chanson avec 5 essais. Ce document doit encadrer le besoin et définir les exigences fonctionnelles de l'application actuelles, ainsi que celles de son éventuelle évolution dans des axes d'amélioration à explorer.

2 Contexte

Le projet s'inscrit dans le cadre de la formation en Bachelor Concepteur Développeur d'Applications. La fonctionnalité primaire consiste à avoir un jeu fonctionnelle et évolutif, et éventuellement de le déployer publiquement à son audience dédiée.

3 Enjeux, Objectifs et Contraintes

3.1 Enjeux

Les enjeux du projet sont d'avoir une interface web livrable ergonomique pour l'utilisateur, la qualité du code et sa clarté, celle des commentaires, de la notice explicative, la réalisation du cahier des charges, la présence des tests unitaires, les perspectives à explorer, ainsi que la pratique de la pep8.

3.2 Objectifs

Les objectifs du projet sont d'avoir un jeu totalement fonctionnel avec la gestion des erreurs, avec la possibilité d'évoluer, et autonome.

3.3 Contraintes

Parmi les contraintes du projet, le nombre d'intervenant qui est de un, peut poser problème s'il en devient complexe avec le temps.

4 Etat des lieux / Description de l'existant

A l'heure actuelle, le fonctionnement est le suivant :

Le programme va proposer une fraction des paroles d'une chanson aléatoire tirée des données. Il pose la question : "What song are these lyrics from ?" suivie des paroles.

Un input vous permet de proposer un titre : "Type your guess : "

L'utilisateur a la possibilité de proposer 5 réponses avant la révélation de la réponse correcte.

Le programme s'exécute pour le moment dans un terminal.

5 Description du projet

Une prestation graphique sera fournie / à prévoir. Celle-ci concerne l'espace public.

5.1 Espace public

5.1.1 Description de l'espace public

Sur l'espace public, l'utilisateur aura un essai par jour. Les données à stocker sont les questions et les réponses. Nous n'avons pas à les sauvegarder en fonction des utilisateurs, puisqu'ils n'auront pas à se connecter pour répondre, puisqu'il s'agit d'une chanson par jour pour tout utilisateur.

Nous pouvons éventuellement indiquer le score moyen du jour comme statistique à fournir.

5.1.2 Description des utilisateurs

Les utilisateurs jouent une fois par jour, il s'agit d'une devinette journalière.

On peut estimer le nombre d'utilisateurs à une dizaine par jour, étant donné que le jeu est spécifique à un public auditeur du groupe *Mamamoo*.

5.1.3 Arborescence

Liste des écrans + hiérarchie pour chaque espace

Il s'agit d'un écran unique, avec la possibilité d'entrer une réponse à la question.

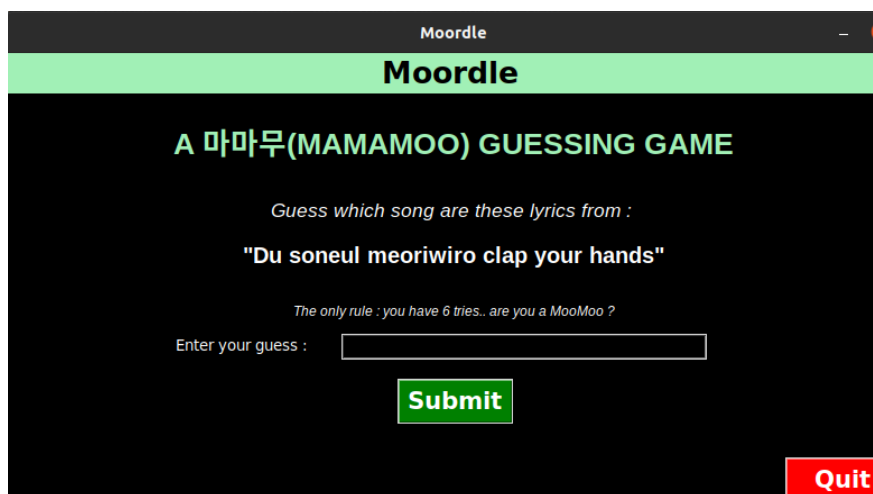
Une pop up apparaît après avoir cliqué sur le bouton "Submit" et indique la réussite ou l'échec à la question.

Au bout de 6 mauvais essais, le nom de la chanson est indiqué sur l'écran principal.

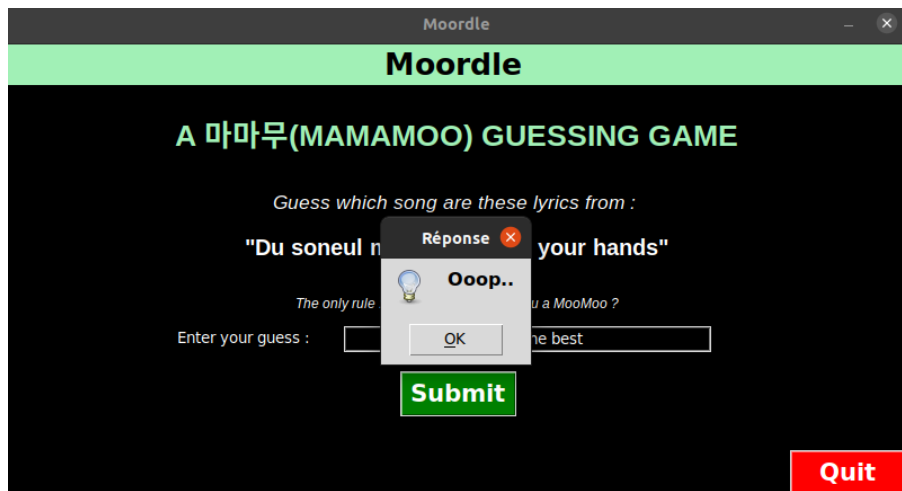
5.1.4 Maquettes

Maquette détaillée de chaque écran

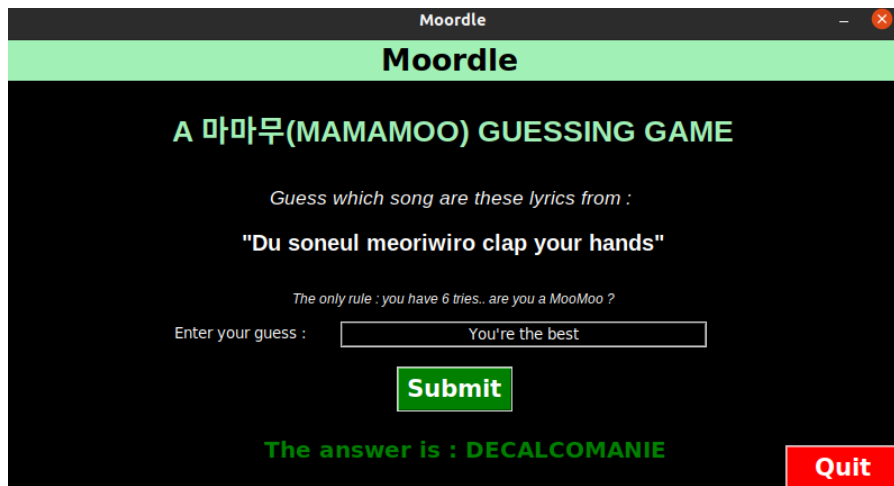
Ecran principal



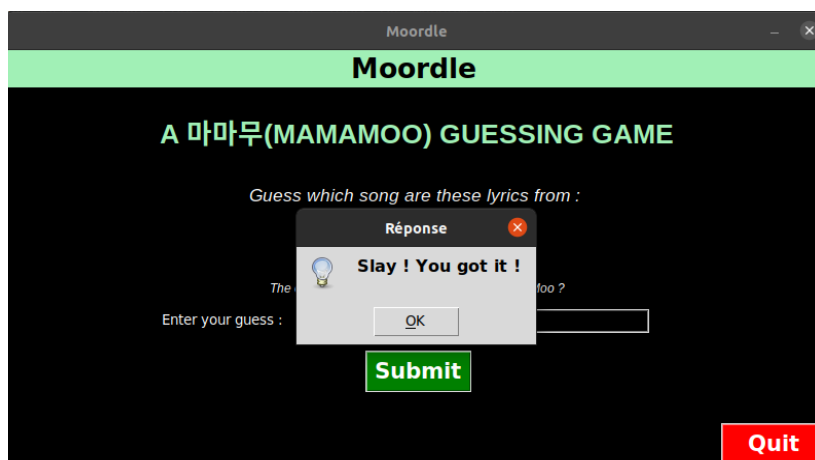
Pop-up d'échec



Réponse au bout de 6 essais



Pop-up de réussite



6 Délais de réalisation souhaités

Délai de mise en test souhaitée : 6 à 5 semaines

Délai de mise en production souhaitée : 6 à 8 semaines