
Cahier des charges

Projet stalker

TOP SECRET

Membres du groupe :

AKRATE El Mehdi

COHEN Mehdi

LEBOURDAIS Martin

MOISY Marvin

Licence Informatique

Le Mans Université

7 avril 2018

Sommaire

1	Introduction	2
1.1	Contexte	2
1.2	Objectifs	2
1.2.1	Objectifs pédagogiques	2
1.2.2	Objectifs du projet	2
1.3	Organisation	2
2	Fonctionnalités	3
2.1	Fonctionnalités principales	3
2.2	Maquette	3
3	Besoins	5
3.1	Scénario d'utilisation	5
3.2	Contraintes techniques	5
4	Annexe	6
4.1	Résultats du questionnaire	6
4.2	Résultats du questionnaire	7

1 | Introduction

1.1 Contexte

Ce projet se déroule dans le cadre de l'unité d'enseignement « Architecture Web » de la Licence d'informatique de Le Mans Université. Les étudiants de troisième année sont amenés à travailler sur le développement d'une application utilisant des webs services, avec API REST.

1.2 Objectifs

1.2.1 Objectifs pédagogiques

L'objectif de ce projet est de définir une application Web ayant les caractéristiques suivantes :

- single page application (SPA) ;
- utilisation d'une API REST type réseaux sociaux ou météo (ou plusieurs) ;
- les données manipulées doivent être stockées dans des fichiers JSON ;
- développer une interface Client responsive ;

1.2.2 Objectifs du projet

Tout au long de notre projet, nous avons pu étudier les questions relatives à la protection des données personnelles, au pistage, à la localisation, problème majeur dans notre société actuelle.

De plus, le récent scandale de Facebook intervient au plus mauvais moment pour notre projet qui passe pour une atteinte aux libertés individuelles. Mais notre but était tout autre. Nous avons le désir au début de ce projet de permettre un divertissement différent pour toute une génération de personnes dépendante des réseaux sociaux, et éventuellement de les sensibiliser aux dangers et dérives de ceux-ci.

1.3 Organisation

Ce projet est divisé en plusieurs séances de TP :

- Au cours de la première séance nous avons créé le persona primaire de notre application (cf : Scénario d'utilisation)
- Nous avons ensuite créé un questionnaire d'utilisation (cf : Annexe).
- Lors des séances suivantes, nous avons commencé la réalisation du projet.
- La dernière séance est réservée pour la présentation de ce dernier.

2 | Fonctionnalités

2.1 Fonctionnalités principales

L'utilisateur de notre application doit en premier lieu se connecter sur Facebook pour avoir accès à toutes les fonctionnalités.

Une fois connecté, l'utilisateur est capable de visualiser sur une carte les endroits depuis lesquels ses amis ont émis leurs publications (textes, photos...).

Il peut également, s'il le souhaite, répondre à ces publications depuis l'application.

2.2 Maquette

Ci-dessous, une maquette représentant les différentes phases de notre application :

— L'application nécessite que l'on soit connecté à Facebook pour fonctionner :

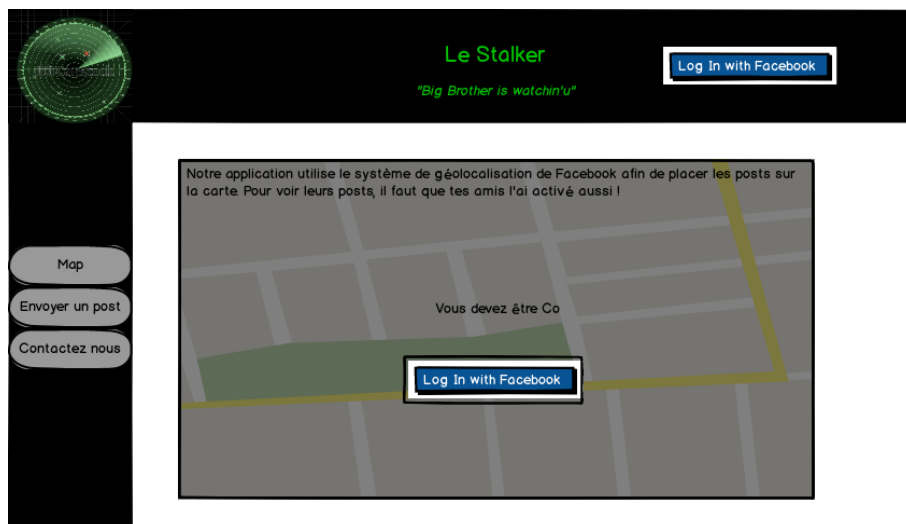


FIGURE 2.1 – Application, sans être connecté à Facebook

— Une fois connecté, voici l’affichage :

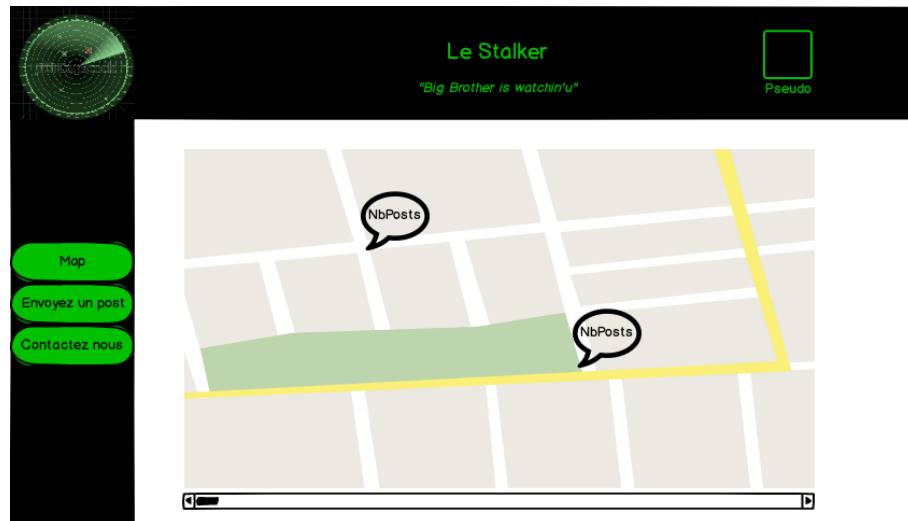


FIGURE 2.2 – Application, une fois connecté à Facebook

— L’application permet également de faire des publications :



FIGURE 2.3 – Envoi de réponses aux publications

3 | Besoins

3.1 Scénario d'utilisation

Ci-dessous, un scénario mettant en oeuvre l'utilisation de notre application pour une tiers personne :

Kimberley Kardachieuse, 23 ans, étudiante en lettre.

Kimberley est très active sur les réseaux sociaux tels que Facebook, Twitter ou encore Instagram. Elle aime parler d'elle, partager chaque instant de sa vie au près de ses amis. Elle n'est pas soucieuse de sa vie privée.

En regardant les publications de ses amis, elle découvre que certains de ses proches partagent le lien d'une application permettant de géolocaliser chaque publication d'un réseau, dans le but de s'amuser à regarder où sont leurs amis. Elle commence donc par se connecter. L'application la prévient que, pour fonctionner correctement, ses amis doivent avoir activé la géolocalisation. Elle est également prévenue qu'elle va elle même être localisée. Kimberley demande donc à son compagnon, Vladimir, de tester l'application avec elle.

Ce dernier poste une publication sur son compte Facebook. Kimberley peut ainsi voir sur une carte où Vladimir a publié. En cliquant sur la publication, elle peut directement y répondre.

3.2 Contraintes techniques

Nous utilisons, pour ce projet, différentes technologies :

- du côté Client :
 - L'API js Facebook ;
 - Bootstrap ;
- du côté Serveur :
 - Node.js : On utilise NodeJS pour remplacer Php lors de la récupération des API. ;
 - SQLite3 : Base de donnée pour stocker l'historique des publications. ON l'utilise principalement pour sa simplicité d'utilisation.

4 | Annexe

4.1 Résultats du questionnaire

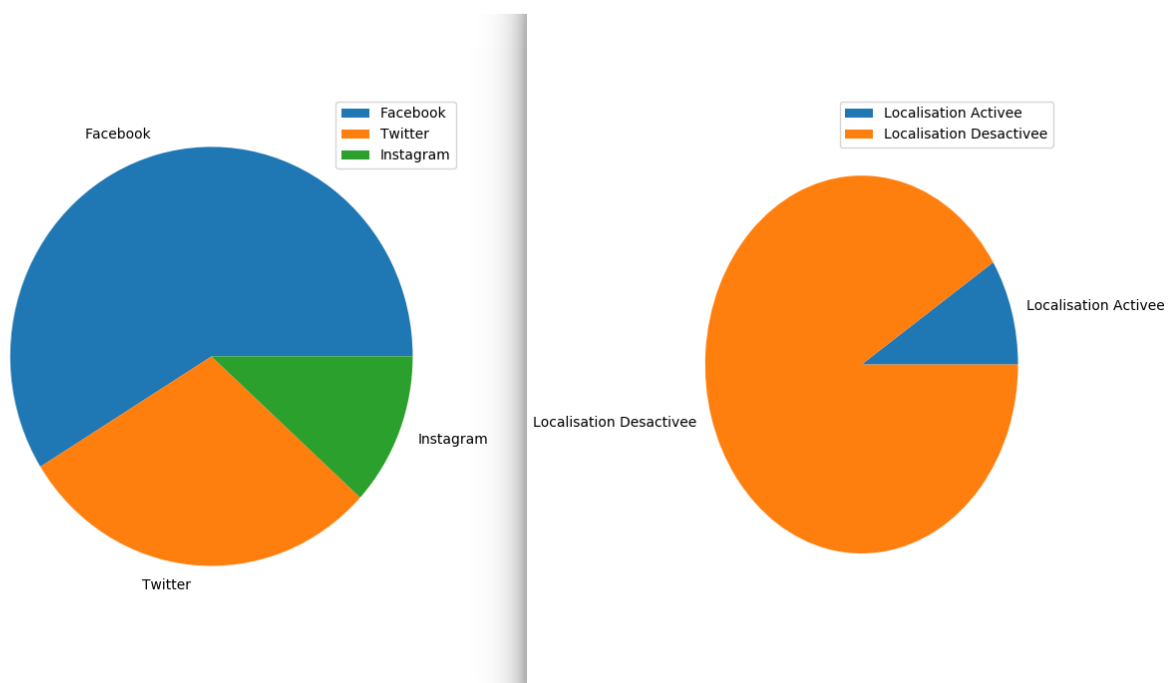
Questions	Réponses
1. Quel est votre sexe ?	<input type="checkbox"/> Homme <input type="checkbox"/> Femme <input type="checkbox"/> Autre ? Précisez :
2. Dans quelle tranche d'âge vous situez-vous ?	<input type="checkbox"/> Moins de 15 ans <input type="checkbox"/> De 15 à 20 ans <input type="checkbox"/> De 20 à 25 ans <input type="checkbox"/> De 25 à 30 ans <input type="checkbox"/> Plus de 30 ans
3. Utilisez vous les réseaux sociaux ?	<input type="checkbox"/> Oui <input type="checkbox"/> Non
4. Quels réseaux sociaux utilisez vous ?	<input type="checkbox"/> Facebook <input type="checkbox"/> Twitter <input type="checkbox"/> Instagram <input type="checkbox"/> Autre
5. Activez-vous la géolocalisation sur vos réseaux ?	<input type="checkbox"/> Oui <input type="checkbox"/> Non
6. A quelle fréquence utilisez-vous vos réseaux ? (publications, etc.)	<input type="checkbox"/> Plusieurs fois par heure <input type="checkbox"/> Toutes les deux heures <input type="checkbox"/> Plusieurs fois par jour <input type="checkbox"/> Rarement

Questions	Réponses
7. Combien d'amis/followers avez-vous ?	<input type="checkbox"/> Entre 0 et 100 <input type="checkbox"/> Entre 100 et 500 <input type="checkbox"/> Entre 500 et 1000 <input type="checkbox"/> Plus de 1000
8. Sur une échelle de 1 à 3, quel est, selon vous, votre niveau d'utilisation de google Maps ?	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3

Quel est votre avis sur l'application ?

4.2 Résultats du questionnaire

Voici les résultats obtenus sur 12 participants :



Ces résultats nous ont permis de nous rendre compte que peu de gens activaient leur géolocalisation pour leurs réseaux sociaux. Nous avons tout de même continué sur ce projet, malgré que ce dernier repose essentiellement sur son activation.