

Cahier des charges

Données des candidats (groupe)	Données de l'enseignant (qui joue le rôle du client)
Nom(s) : <i>Reymond</i> <i>Sobreira Amorim</i> Prénom(s) : <i>Nicolas</i> <i>Romario</i>	Nom : Beney Prénom : Alec E- Mail :

Titre du projet
Clock Radio « Dream Machine »

Objectifs du projet
Le projet consiste à simuler le fonctionnement du réveil « Dream Machine » fourni avec sa documentation avec le langage de programmation C#.

Description détaillée de la liste des fonctionnalités
Affichage / réglage de l'heure : Le programme affichera l'heure exacte dans le même format que le produit réel. Les boutons DISPLAY/CLOCK et TIME SET + seront utilisés pour régler cette dernière.
Affichage / réglage de la date : Le programme affichera la date configurée dans le même format que le produit réel. Le bouton DATE/TIME ZONE est utilisé pour afficher ou configurer la date. Le bouton TIME SET + / - est utilisé pour choisir le fuseau horaire.
Affichage de la température : Le programme simulera la température ambiante. Une température fictive sera affichée sur l'interface.
Sélection d'un son de nature : Le programme simulera le choix d'un son de nature et l'affichera sur l'interface pour simuler le son joué. Les boutons seront affichés dans l'interface, comme sur le vrai modèle.
Réglage de deux réveils : Le maintien des boutons ALARM ON/OFF + TIME SET (-/+) permettra de régler l'heure de l'alarme auquel il est relié. Les deux alarmes auront un bouton ALARM ON/OFF utilisé pour activer/désactiver ces derniers.
Réglage du volume : De manière fictive, un bouton permettra d'augmenter le volume, tandis qu'un autre le diminuera.

Un affichage numérique sera utilisé pour illustrer le niveau de ce dernier.
Le réglage du volume est globale.

Boutons d'arrêt de l'alarme :

Le bouton SNOOZE (pour un arrêt temporaire).
Le bouton OFF (pour un arrêt complet).

Réglage de la luminosité :

Si aucune alarme ne sonne, le bouton SNOOZE est utilisé pour simuler la configuration de la luminosité.
La luminosité du programme sera simulé par l'affichage numérique du niveau.

Fonctionnalité SLEEP :

Le bouton SLEEP permet d'activer la simulation de ce dernier.
La fonctionnalité SLEEP sera simulée par un affichage d'un texte sur l'interface.

Inventaire des étapes du projet

Jours (8h)	1	2	3	4	5	6	7	8
Immersion	X							
Analyse fonctionnelle	X	X						
Analyse organique		X	X					
Développement			X	X	X	X		
Tests							X	X
Débogages							X	X
Carnet de bord	X	X	X	X	X	X	X	X
Documentation	X	X	X	X	X	X	X	X

Inventaire du matériel

Un ordinateur sous Windows 10
Un ordinateur sous Linux Kubuntu

Inventaire des logiciels

- Windows 10
- Kubuntu
- Visual Studio
- Google Drive
- OpenOffice
- Git → Github

Livrables (documents à restituer)

- Code source complet
- PDF de documentation technique
- PDF du carnet de bord
- PDF du cahier des charges

Signatures

Date :

Date :

Candidat(s) :

Enseignant :