

**Cahier Des Charges**

Réalisation d’applications « APRIT »

Elaboré par : SegFault

Table des matières

[I. Cadre du projet : 3](#_Toc444008105)

[II. Etude Préalable : 3](#_Toc444008106)

[Introduction 3](#_Toc444008107)

[Analyse du Site pizzabigsmile : 3](#_Toc444008108)

[1. Inconvénients : 3](#_Toc444008109)

[2. Avantage : 3](#_Toc444008110)

[III. Etude de l’existant : 4](#_Toc444008111)

[1. Critique de l’existant : 4](#_Toc444008112)

[2. Solution proposée : 4](#_Toc444008113)

[IV. Etude des besoins : 4](#_Toc444008114)

[1. Objectifs du site : 4](#_Toc444008115)

[a. Cible à atteindre : 4](#_Toc444008116)

[b. Contenu du site : 4](#_Toc444008117)

[c. Rubrique de site : 4](#_Toc444008118)

[2. Identification des acteurs : 5](#_Toc444008119)

[3. Besoins fonctionnels : 5](#_Toc444008120)

[a. L’exposition des produits: 5](#_Toc444008121)

[b. L’inscription du client : 5](#_Toc444008122)

[c. Ajout des produits au panier : 5](#_Toc444008123)

[d. Mode de livraison : 5](#_Toc444008124)

[e. La livraison à domicile : 5](#_Toc444008125)

[f. La confirmation de la commande : 6](#_Toc444008126)

[g. Le payement : 6](#_Toc444008127)

[h. La fin de l’opération d’achat: 6](#_Toc444008128)

[i. Le Service Après-vente (SAV) : 6](#_Toc444008129)

[4. Besoins non fonctionnels : 6](#_Toc444008130)

[a. Fiabilité: 6](#_Toc444008131)

[b. Les erreurs : 6](#_Toc444008132)

[c. Ergonomie et bonne Interface : 6](#_Toc444008133)

[d. Sécurité : 6](#_Toc444008134)

[e. Aptitude à la maintenance et la réutilisation : 6](#_Toc444008135)

[f. Compatibilité et portabilité : 7](#_Toc444008136)

[5. La charte graphique : 7](#_Toc444008137)

[6. Le référencement avant hébergement : 8](#_Toc444008138)

# Cadre du projet :

Durant le sixième semestre au sein de Ecole Supérieure Privée d'Ingénierie et de Technologies, nous sommes appelés à réaliser 3 applications pour le projet intégrée de développement « PIDEV ».

Ce projet portera sur la conception et la réalisation de 3 applications : Desktop, Mobile et WEB pour le compte de l’école ESPRIT Tunisie.

# Etude Préalable :

## Introduction

Il est indispensable avant de se lancer dans la réalisation de tout projet, de bien étudier et analyser des projets similaires pour profiter des avantages et éviter les malveillances dans le présent projet.

Pour cela nous avons choisi l’application linkedIn.

## Analyse de l’application linkedIn:

### Inconvénients :

* Professionnelle
* Ne permet pas de créer des groupes de discussions
* Interactions limités

### Avantage :

* Variétés des produits
* Variétés des modules
* L’exposition des conditions générales de vente
* Montions légales :

-Responsabilité client.

-Responsabilité du vendeur.

# Etude de l’existant :

## Critique de l’existant :

Depuis sa mise en place la procédure existante atteint énormément ces objectifs à l’échelle internationale voir qu’elle concerne un nombre vaste d’utilisateurs.

Tout le monde profite de cette procédure selon ses besoins, ce qui nous amène à trouver plusieurs interfaces compliquées qui ne rendent pas les taches faciles.

Tout ça représente une entrave devant la communication au sein d’une entreprise.

## Solution proposée :

Afin de pallier aux défaillances, nous proposons de réaliser une application amicale dédiée aux employées d’ESPRIT qui assure la communication tout en créant un lien sociale et conviviale au sein de l’école. Il nous est indispensable de préciser à cette étape que notre projet prendra en considération toutes ces contraintes en essayant de présenter les solutions nécessaires tout en respectant les règles des jeux d’une application tels que la simplicité de navigation entre les pages, la bonne ergonomie et la sécurité des données confidentielles des utilisateurs.

# Etude des besoins :

Dans cette section du chapitre, nous nous intéressons aux besoins des utilisateurs traités dans notre projet c’est à dire l’inscription de l’adhérents, le choix de rejoindre un groupe, de participer/créer un évènement… à travers les spécifications fonctionnelles et non fonctionnelles pour aboutir à une application de qualité qui répond aux besoins des utilisateurs.

## Objectifs de l’application:

### Cible à atteindre :

Pour les employées à ESPRIT : enseignants, administration, RH…

### Rubrique de l’application:

* Accueil
* Messagerie
* Evènements
* Communauté :

- forum

- publication

* Entraide
* Votre compte :
* Profile
* Abonnements

## Identification des acteurs :

* **Utilisateur**: ayant accès à toutes les parties visibles (avec obligation d’authentification).
* **L’administrateur**: ayant pour but d’administrer les différents interfaces, les maintenir et les mettre à jour quotidiennement, etc.

## Besoins fonctionnels :

Les besoins fonctionnels se présentent en neuf grandes parties

- Accueil.

- Inscription des adhérents.

- Messagerie.

- Abonnement.

- Communauté.

- Publication.

- Forum.

- Entraide.

- Evénement.

### L’accueil:

Notre application doit disposer d’un accueil auquel l’adhérent peut poster des publications contenant tous types d’information (remarques, détails de sa journée, résumé de ses vacances, évènements, photos…)... que ses abonnés pourront visualiser et commenter. De même, un membre a la possibilité de consulter le profil des autres.

### b. Inscription des adhérents:

L’utilisateur doit s’inscrire, cela se fait uniquement pour la première visite de l’application après, l’employé peut s’authentifier avec son E-mail et son mot de passe pour profiter des services offerts par « APRIT ».

### Messagerie:

Par le biais de sa messagerie, un membre peut consulter ses messages reçus et envoyés. Il a également la possibilité de répondre à ses messages, mais aussi de les supprimer.

### Abonnement:

Un membre possède une liste d’abonnés. Un membre a la possibilité de s’abonner à d’autres employés afin de pouvoir consulter leurs profils/publications.

### Communauté:

Un membre a la possibilité de faire partie d'une ou plusieurs communautés, qui porte sur un thème spécifique, et dans lesquelles il peut poster des messages, proposer des sujets de discussions dans les différents forums. Pour faire partie d’une communauté, il doit s’inscrire dans celle-ci. Il a la possibilité de se désinscrire d'une communauté quand il le souhaite.

### Publication:

Un adhèrent a la possibilité de partager du contenue (statuts, photos, évènements…) avec d’autres membres au sein d’une même communauté ou dans son propre profil.

### Forum:

Les différents membres d’une communauté peuvent provoquer des sujets de discussion entre membres.

### Entraide:

Un employé de l’entreprise peut émettre des avis et de formuler des propositions sur le bien être des adhérents qui nécessite de l’aide, sur le plan globale on peut définir de différentes propositions tel que l’aide financière, covoiturage, vente aux enchères…

### Evénement:

La gestion des événements consiste à offrir au adhérents un ensemble d’activités variées qui seront gérées et suivit régulièrement, chaque événements a une date début et date fin qui peut être partagé par un adhérent.

## Besoins non fonctionnels :

Les besoins non fonctionnels sont importants car ils agissent de façon indirecte sur le résultat et sur le rendement de l’utilisateur, ce qui fait qu’ils ne doivent pas être négligés, pour cela il faut répondre aux exigences suivantes :

### Fiabilité:

L’application doit fonctionner de façon cohérente sans erreurs et doit être satisfaisante.

### Les erreurs :

Les ambigüités doivent être signalées par des messages d’erreurs bien organisés pour bien guider l’utilisateur et le familiariser avec notre application.

### Ergonomie et bonne Interface :

L’application doit être adaptée à l’utilisateur sans qu’il ne fournisse aucun effort (utilisation claire et facile) de point de vue navigation entre les différentes pages, couleurs et mise en textes utilisés.

### Sécurité :

Notre solution doit respecter surtout la confidentialité des données personnelles des utilisateurs qui reste l’une des contraintes les plus importantes dans les applications.

### Aptitude à la maintenance et la réutilisation :

Le système doit être conforme à une architecture standard et claire permettant sa maintenance et sa réutilisation.

### Compatibilité et portabilité :

Une application quelque soit son domaine, son éditeur et son langage de programmation ne peut être fiable qu’avec une compatibilité avec tous les navigateurs web et tous les moyens que ce soit PC, IPAD ou Mobiles.