**SRS**

**Par**

Okitapoy Koy Christian

OKIK08078702

**Dans le cadre du cours**

INM5151

**Pour**

Jacques Berger

16 juillet 2020

1. Survol du document

Ce document (SRS) a pour but de donner une description globale d’un logicielle qui sera développé durant la session d’été 2020 dans le cours INM5151. Le document suivra la norme ISO 29148. La liste ci-dessous fournie les sujets qui seront abordés dans ce document. Les sujets sont classés par ordre d’apparition dans le document et cet ordre suit la norme ISO 29148.

* Objectif
* Portée
* Perspective du produit
* Fonctionnalités du produit
* Caractéristiques des utilisateurs
* Limitations
* Hypothèses et dépendances
* Répartition des exigences
* Exigences particulières
* Interfaces externes
* Fonctionnalités
* Exigence d’utilisabilité
* Exigences de performances
* Exigences de base de données
* Contraintes de conception
* Conformité
* Attributs du système logiciel
* Vérification
* Information complémentaire

2. Objectif

Faire une pige de cadeaux de façons traditionnelle implique l’utilisation de papiers, de crayons et surtout la présence des participants. Cette méthode a beaucoup de contraintes, car les participants doivent trouver le temps de se regrouper pour inscrire leurs listes de cadeaux souhaités sur un papier et faire la pige ensemble. Chaque participant doit garder le papier de la personne qu’il a pigée et peut ainsi risquer de perdre ce papier ou même risquer de divulguer le nom de la personne qu’il a pigée par erreur.

Un système de pige électronique vient ainsi faciliter le processus de piges et donne une flexibilité aux participants, car ils ne sont pas obligés de se rencontrer pour faire la pige et la liste de cadeaux reste enregistrée, donc il n’y pas de risque de la perdre. De plus, l’anonymat est mieux géré et on peut même communiquer avec la personne qui nous a pigés sans divulguer les noms, donc on peut décider de changer de cadeaux et envoyer un message à la personne qui nous a pigés pour lui en aviser, et ceci en restant anonyme.

L’objectif de ce système est d’automatiser certaines tâches liées à une pige de cadeaux et aussi rendre une pige de cadeaux entièrement électronique.

3. Portée

3.1 Identification du logiciel

Le nom du logiciel à développer est OKI-PIGE.

OKI-PIGE est une application web qui permettra à des groupes de personnes de participer à une pige de cadeaux.

3.2 Service offert

OKI-PIGE est un logiciel qui permettra d’effectuer une pige de cadeau entre membres d’un groupe d’abonnés. En gros, les utilisateurs devront se créer un compte et pourront ainsi participer à une pige de cadeaux. Les piges sont faites de façon privée, donc il faudra être membre d’un groupe de participants pour participer à une pige. Pour ce faire, un utilisateur devra créer un groupe et inviter d’autres utilisateurs pour participer à la pige. Lorsque la pige sera effectuée, chaque membre pourra voir les cadeaux de la personne qu’il a pigée.

3.3 bénéfices et buts

OKI-PIGE est un logiciel qui permettra aux individus d’effectuer une pige de cadeaux sans se déplacer et ainsi éviter des contraintes de temps et de lieux. De plus, Comme une pige traditionnelle implique l’utilisation de papiers et de crayons, ce logiciel sera bénéfique pour l’environnement, car l’utilisation de papiers et de crayons ne sera pas nécessaire.

4. Perspective du produit

4.1 Interfaces systèmes

Note : cette section ne s’applique pas.

4.2 Interface utilisateurs

4.2.1 Page d’accueil

La barre de navigation de la page d’accueil (figure 1).

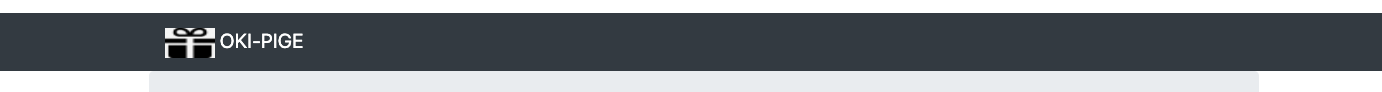


Figure 1.

La barre de bas de page qui sera affichée au bas de toutes les pages du site (figure2).



Figure 2.

Au milieu de la page d’accueil, un formulaire sera fourni à l’utilisateur pour enter ces informations et se connecter à son profil, l’utilisateur doit être un membre déjà inscrit (figure 3).

A screenshot of a cell phone

Description automatically generated

Figure 3.

Un utilisateur non-membre pourra créer un compte en sélectionnant l’option qui sera fournie juste en bas du formulaire pour se connecter (figure 4).

A picture containing knife

Description automatically generated

Figure 4.

Un utilisateur qui sélectionne l’option « créer un compte (voir figure 4) » aura une fenêtre qui s’affichera et pourra remplir un formulaire pour s’inscrire (figure 5).

A screenshot of a cell phone

Description automatically generated

Figure 5.

Aperçu de la page d’accueil avec toutes les sections (figure 6)

A screenshot of a cell phone

Description automatically generated

Figure 6.

4.2.2 Page de profil

Barre de navigation de la page de profil avec un message de bienvenue au membre (figure 7).

A screenshot of a cell phone

Description automatically generated

Figure 7.

La page de profil aura une section qui affichera les informations du membre connecté (figure 8).

A picture containing drawing

Description automatically generated

Figure 8.

La page de profil aura aussi une section qui affichera tous les groupes où le membre connecté est un participant, il y aura aussi une option pour créer un groupe (figure 9).

A picture containing screenshot

Description automatically generated

Figure 9.

Lorsqu’un membre sélectionne l’option « créer un groupe (voir figure 9) », une fenêtre sera affichée pour permettre au membre de créer un groupe de pige (figure 10).

A screenshot of a cell phone

Description automatically generated

Figure 10.

Aperçu de la page de profil d’un membre (figure 11).

A screenshot of a cell phone

Description automatically generated

Figure 11.

4.2.3 Page d’un groupe de pige.

L’organisateur de la pige aura une section en haut de la page du groupe qui affichera les informations de la pige. Comme l’utilisateur est l’organisateur, il aura une option pour modifier les informations de la pige et une option pour effectuer la pige (figure 12).

A screenshot of a cell phone

Description automatically generated

Figure 12.

Un participant de la pige aura une section en haut de la page du groupe qui affichera les informations de la pige. Comme l’utilisateur n’est pas l’organisateur, il n’aura pas les options de gérer la pige (voir figure 12 pour les options de gestion de la pige). Le participant pourra juste voir les informations (figure 13).

A screenshot of a cell phone

Description automatically generated

Figure 13.

Tous les participants du groupe auront une section pour ajouter les cadeaux qu’ils souhaitent avoir. Les participants pourront ajouter jusqu’à cinq cadeaux. Une option pour ajouter un cadeau sera au bas de la section et une option pour enlever un cadeau sera présent pour chaque cadeau (figure 14).

A screenshot of a cell phone

Description automatically generated

Figure 14.

En sélection l’option « Ajouter un cadeau (voir figure 14) », une fenêtre s’affichera pour permettre à l’utilisateur d’entrer les détails du cadeau souhaité (figure 15)

A screenshot of a cell phone

Description automatically generated

Figure 15.

Tous les participants auront une section qui affichera tous les participants du groupe de pige. L’organisateur aura des options en plus dans cette section, l’organisateur pourra ajouter des participants et il pourra aussi enlever des participants (figure 16).

A picture containing screenshot

Description automatically generated

Figure 16.

Un membre qui n’est pas l’organisateur pourra voir la liste des participants, mais ne pourra pas ajouter ou enlever des participants (figure 17).

A close up of a logo

Description automatically generated

Figure 17.

En sélection l’option « Ajouter un participant (voir figure 16) », une fenêtre s’affichera pour permettre à l’utilisateur d’entrer le courriel d’un membre du site pour l’ajouter dans le groupe (figure 18).

A screenshot of a cell phone

Description automatically generated

Figure 18.

Après que l’organisateur aura effectué la pige, La section d’informations de la pige (voir figure 12 et 13) sera modifiée pour indiquer que la pige a été effectuée. Toutes les options de modifications seront retirées (figure 19, figure 20).

A screenshot of a cell phone

Description automatically generated

Figure 19.

A close up of a logo

Description automatically generated

Figure 20.

Après que l’organisateur aura effectué la pige, L’organisateur ne pourra plus ajouter ni enlever des participants(figure 21).

A close up of a logo

Description automatically generated

Figure 21.

Après que l’organisateur aura effectué la pige, une section apparaitre en dessous de la section des informations de la pige pour indiquer qui le participant a pigé et afficher les cadeaux que le participant a pigé (figure 22).

A screenshot of a cell phone

Description automatically generated

Figure 22.

4.3 Interfaces matérielles

Ce logiciel n’inclut pas d’interface matérielle.

4.4 Interface logicielle

Comme le logiciel est une application web, un navigateur web fera parti de l’interface logiciel. Ce navigateur web devra être capable de gérer du HTML5 et CSS3.

4.5 Interfaces de communication

Le protocole de sécurité HTTPS sera utilisé dans le but de sécurisé les échange de données. Comme les utilisateurs devront s’inscrire pour participer à des piges, ils devront fournir des informations personnelles qui devront être gérées avec précaution et c’est pour cette raison que le protocole HTTPS sera nécessaire pour les échanges de données.

4.6 Contraintes de mémoire (<https://devcenter.heroku.com/articles/dyno-types>)\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

4.7 Operations