**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

\*\*\*\*\*\*\*A remplir\*\*\*\*\*\*

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