



UNIVERSITÉ
PARIS
SUD

FACULTÉ
DES SCIENCES
D'ORSAY

université PARIS-SACLAY

Assistant évènementiel de sorties à Paris

CDC

Cahier des charges

Membres du groupe :

- Mohamed DOUMA
- Jingyi Gao
- Haoyu Zhang

I. Introduction	3
1) Contexte général	3
2) Motivations	3
3) Objectifs	4
4) Prototype Interface Graphique	4

II. Spécifications	
1) Description du projet	5
2) Description fonctionnelle	5
3) Description non fonctionnelle	6
4) Contraintes	7
a. Budget	7
b. Matériel	7
c. Délai	8
d. Méthodologie	8
e. Principes fondamentaux	9
5) Déroulement	10
6) Diagrammes	11
a. Diagramme UML	11
b. Diagramme d'utilisation générale	12

I. Introduction :

1) Contexte général :

Durant notre 3^{ème} année de Licence en informatique, on doit réaliser un projet qui nous a été proposé par l'université Paris-Sud 11.

Nous avons constaté que le temps est une variable importante dans la vie des parisiens. Ils sont organisés et aiment arriver à l'heure à un rendez-vous. Nous leur proposons donc une application capable de les divertir durant un laps de temps qu'ils déterminent, en leur proposant des activités à proximité du lieu où ils se trouvent et en leur assurant d'arriver en temps et en heure à leurs points de rendez-vous.

Ce projet, consiste à développer une application permettant à un groupe d'amis de sortir ensemble tout en respectant les critères de chaque membre du groupe.

En effet, organiser un rendez-vous lorsqu'on est plusieurs prend beaucoup de temps, il faut s'adapter aux préférences alimentaires, des lieux de résidence de chacun et trouver une ou plusieurs activités pour planifier la soirée.

2) Motivations

Cette idée de projet très pertinente dans la société actuelle. Ce service s'adresse à la population parisienne. Elle répond tout aussi bien aux besoins des parisiens que des touristes. Cette application de faire découvrir des quartiers de Paris à ses utilisateurs mais également de leur proposer de nouveaux lieux à visiter.

3) Objectifs :

Pour appliquer les connaissances acquises pendant le cours de Génie Logiciel Avancé et pour aborder les concepts des cours objets, nous sommes amenés à réaliser un projet informatique basé sur la technologie Java, qui organise successivement trois sorties pour plusieurs amis qui veulent sortir à Paris afin de fêter leurs retrouvailles et ont envie de passer une bonne soirée.

4) Prototype Interface Graphique :

PARIS 80

NOM :

PRENOM :

ADRESS :

DATE :

TYPE RESTAURANT :

ADD

RESULTAT :

II. Spécifications :

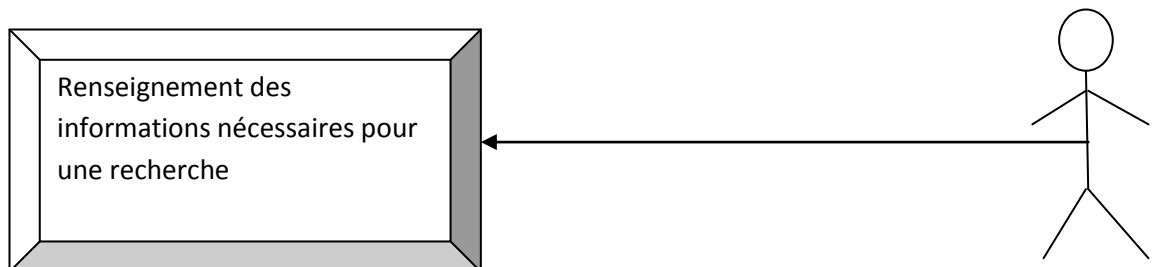
1) Description du projet :

De nombreuses applications ou centre d'informations ou les offices de tourisms parisiens, permettent au grand public de découvrir des lieux et trouver des activités sur Paris. Cependant, notre programme est différent de tout ce qui existe comme applications.

Premièrement, notre programme permet de rechercher un bar, un restaurant et une boîte de nuit, ensuite, selon les préférences alimentaires des utilisateurs, leurs lieux de résidences, le programme trace un itinéraire qui satisfait leurs critères et qui prend en compte les horaires d'ouverture des lieux suggérés.

2) Description fonctionnelle :

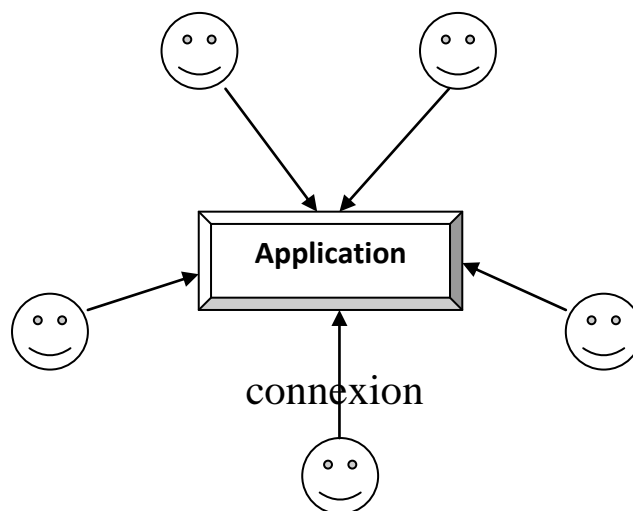
Pour faire une recherche il faut que l'utilisateur remplisse les champs exigés, c'est-à-dire (Nom, Prénom, Adresse, Date, Contraintes) des membres du groupe qui sortent sur Paris.



Le système prend en compte le temps que peut prendre une activité, le temps de déplacement d'un point à un autre et également les horaires d'ouverture des lieux proposés.

3) Description non Fonctionnelle :

- La sécurité : l'application ne pourra pas être utilisée par des robots, mais uniquement par des personnes physiques ayant un compte.
- L'interface : l'application doit être ergonomique, moderne. Son utilisation doit être simple, elle doit répondre au but de l'application.
- La performance : L'application doit satisfaire les utilisateurs dans un délai convenable à chaque demande et supporter un grand nombre de connexions.



4) Contraintes :

a.Budget :

On a décidé d'utiliser le matériel déjà en notre possession et des logiciels gratuits.

b.Matériel :

Au niveau de la conception, il est nécessaire d'installer sur les machines utilisées le conteneur web libre du logiciel Eclipse, il faut également utiliser les API Google.

Les modalités de réalisation (langage de programmation, logiciels, serveurs..) de ce projet n'étant pas imposées, nous avons choisi de réaliser une application en Java qui. A l'aide de logiciels tels que Eclipse, on va utiliser le langage orienté objet déjà étudié (Java).

c. Délai :

Le projet s'étale sur 18 semaines, à partir du 04 janvier 2017. Le déroulement du projet doit s'adapter aux dates de rendus imposées. Ainsi, la réalisation du cahier des charges et d'analyse aura lieu durant les six premières semaines pour être livré le 19 février 2017. Le cahier de conception s'effectuera les quatre semaines suivantes.

Enfin, jusqu'à la livraison du projet, l'équipe se consacrera entièrement à l'implémentation du code et à la présentation finale.

d. Méthodologie :

Un projet est la réalisation d'un ensemble d'activités ou de fonctionnalités, devant répondre à un besoin spécifique, dans un délai fixé et avec une enveloppe budgétaire allouée.

La gestion de projet est l'action de piloter une telle réalisation en la découpant par tâche, en l'organisant, en la planifiant et en mobilisant des ressources identifiées (humaines, matérielles, financières...).

Il existe aujourd'hui de multiples façons de conduire un projet mais on distingue notamment les méthodes traditionnelles et les méthodes agiles.

Les méthodes agiles, bien que pouvant être appliquées à divers projets, sont aujourd'hui très répandues en Informatique et notamment dans le développement logiciel.

Elles se veulent beaucoup plus pragmatiques que les méthodes traditionnelles en impliquant au maximum le demandeur et en permettant une grande réactivité et une forte adaptation à ses demandes. Ces méthodes reposent sur une structure (cycle de développement) commune (itérative, incrémentale et adaptative) et quatre valeurs communes déclinées en douze principes fondamentaux.

e. Principes fondamentaux :

- La plus haute priorité est de satisfaire le client en livrant rapidement et régulièrement des fonctionnalités à forte valeur ajoutée.
- Le changement est accepté, même tardivement dans le développement, car les processus agiles exploitent le changement comme avantage compétitif pour le client.
- Le projet doit impliquer des personnes motivées. Donnez-leur l'environnement et le soutien dont elles ont besoin et faites leur confiance quant au respect des objectifs.
- La méthode la plus efficace de transmettre l'information est une conversation en face à face.
- L'unité de mesure de la progression du projet est un logiciel fonctionnel (ce qui exclut de comptabiliser les fonctions non formellement achevées).
- Les processus agiles promeuvent un rythme de développement soutenable (afin d'éviter la non qualité découlant de la fatigue).
- Les processus agiles recommandent une attention continue à l'excellence technique et à la qualité de la conception.
- La simplicité et l'art de minimiser les tâches parasites, sont appliqués comme principes essentiels.

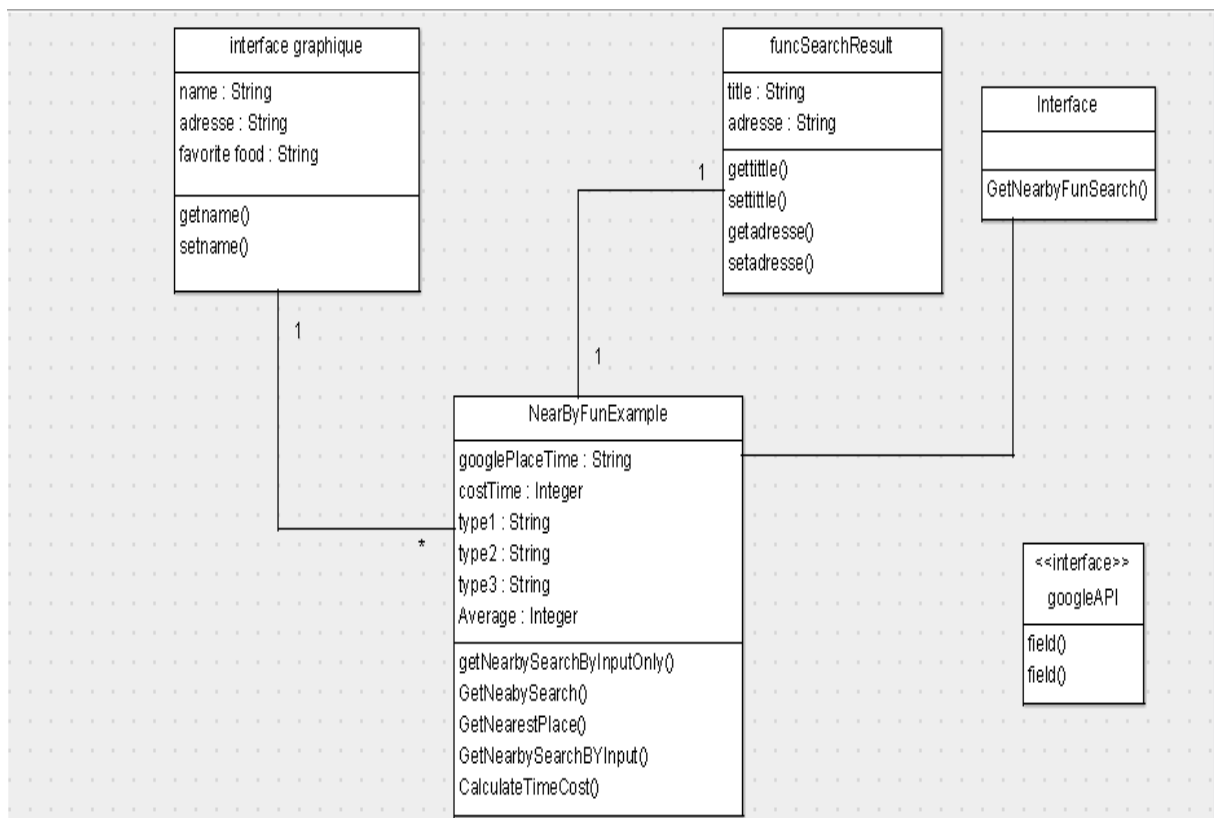
- Les équipes s'auto-organisent afin de faire émerger les meilleures architectures, spécifications et conceptions.
- À intervalle régulier, l'équipe réfléchit aux moyens de devenir plus efficace, puis accorde et ajuste son processus de travail en conséquence.

5) Déroulement :

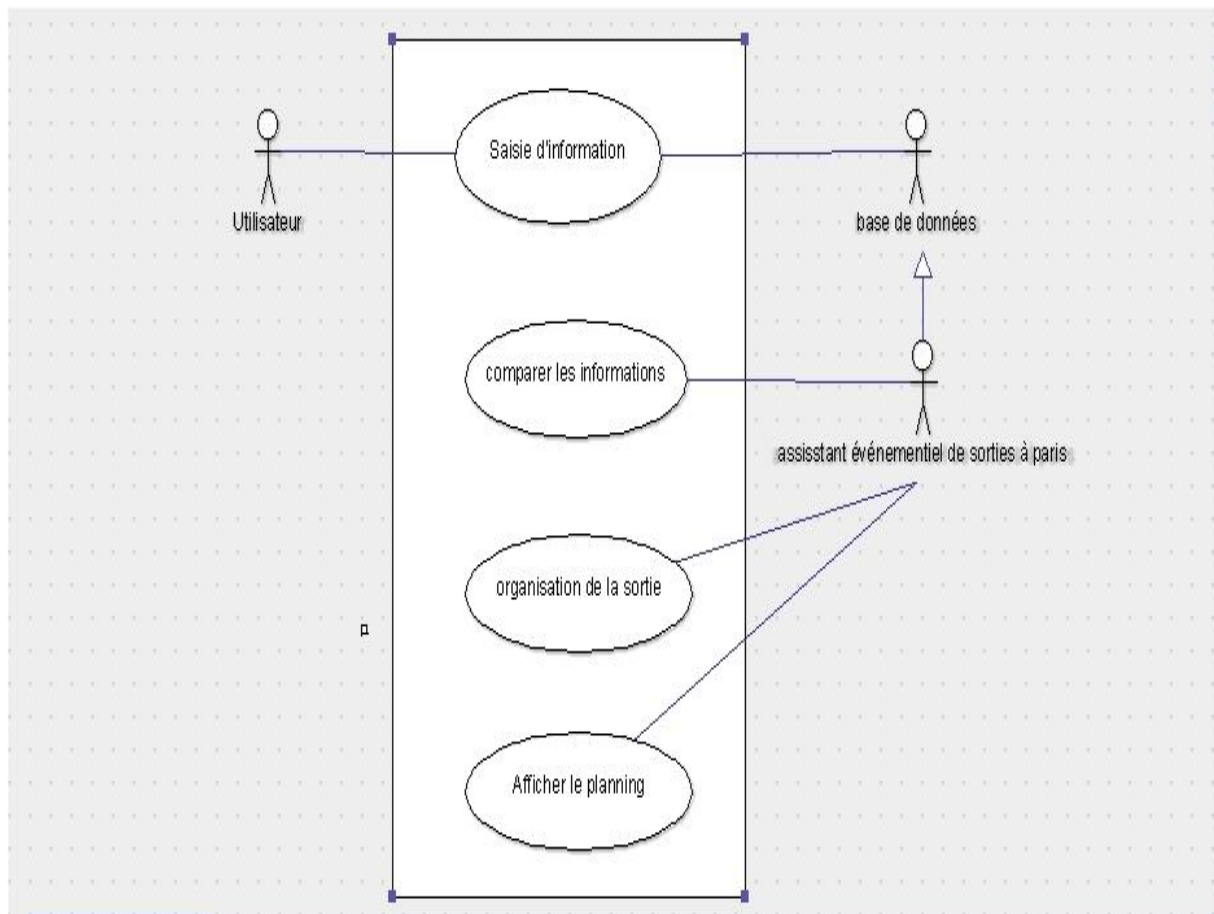
Chaque membre du groupe va s'occuper d'une partie du projet qu'il réalisera tout en communiquant avec les autres membres pour que nous puissions avancer tous ensemble au même rythme et arriver à synchroniser nos tâches.

6) Diagrammes :

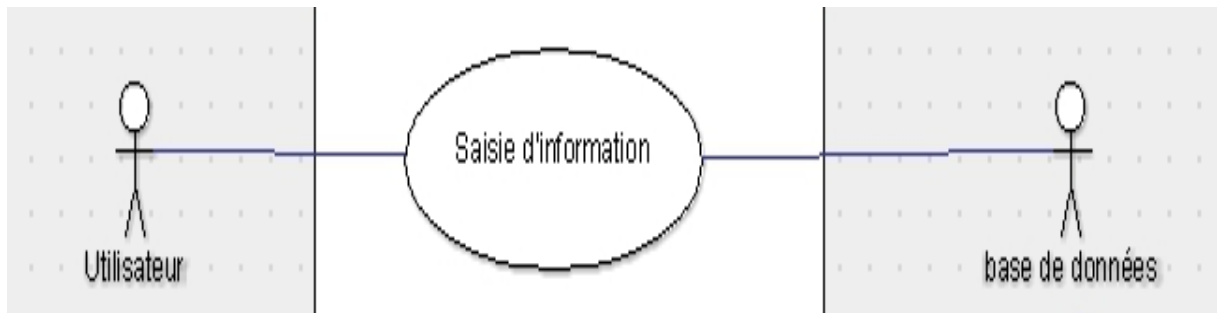
a. Diagramme UML :



b. Diagramme d'utilisation générale :



Saisie d'informations :



Ce cas d'utilisation permet à l'utilisateur de saisir les informations nécessaires pour procéder à une recherche précise.

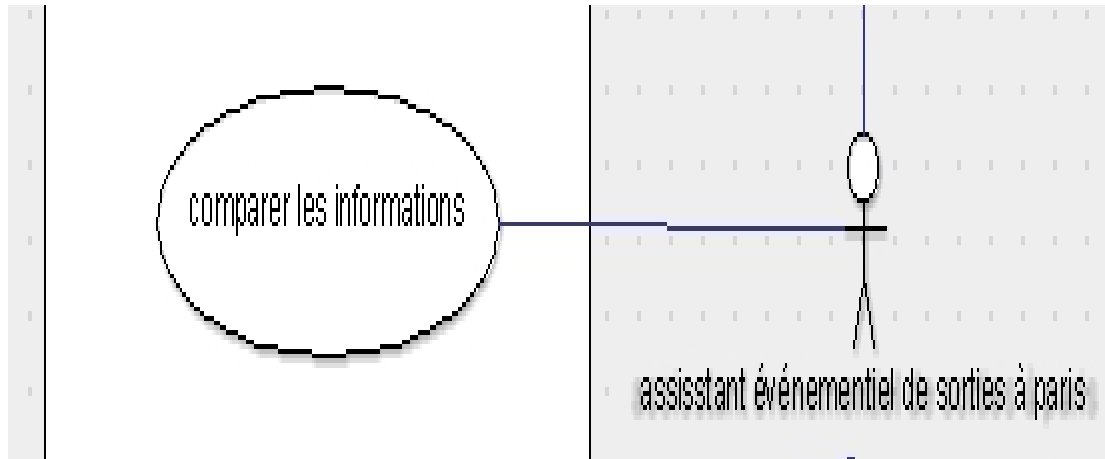
Lors de la première visite sur le site, l'utilisateur doit saisir les informations nécessaires pour accéder aux fonctionnalités du site.

Une fois tous les champs remplis, le système contrôlera la validité des informations.

Scénario alternatif : L'inscription échoue si tous les champs ne sont pas remplis.

Remarques : Pas besoin d'une inscription pour accéder aux fonctionnalités du site.

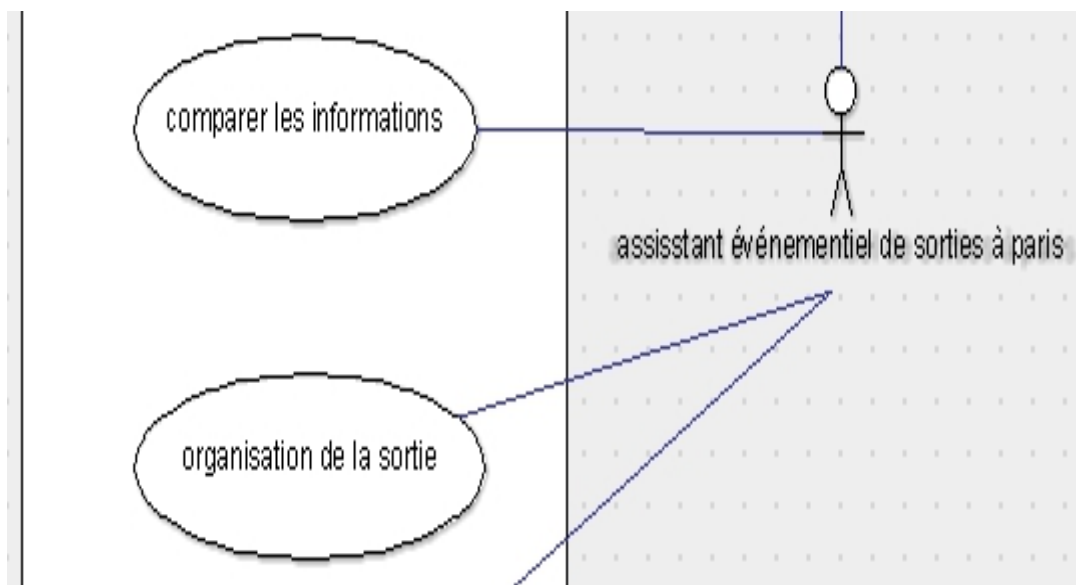
Comparaison des informations :



Le programme compare les données saisies avec les lieux de sorties sur Paris.

Lorsqu'une personne souhaite organiser une sortie, elle doit saisir la date de la sortie, le nombre de personnes présentes, leur ville de résidence et leurs contraintes et/ou préférences alimentaires.

Organiser sortie :



Une fois la demande transmise au système, ce dernier renvoie une liste chronologique de trois adresses correspondant à un bar, un restaurant, et une boîte de nuit. Le système prend également en compte le temps que peut prendre une activité, le temps de déplacement d'un point à un autre et également les horaires d'ouverture des lieux proposés.

Affichage du résultat :



Le programme affiche le planning de la soirée tout en précisant les horaires d'ouverture et fermeture des lieux de sorties et aussi le temps pour s'y rendre pour chaque membre du groupe.