

CAHIER DES CHARGES : Projet Kot

Redigé par :

Moers Simon

Brice kouetcheu

El-Ajmi Mosbah

PRÉSENTATION DU CLIENT

Madame Dumont étudie à l'université de Louvain-La-Neuve et loge dans un kot avec une dizaine de colocataire.

CONTEXTE

De nos jours, les kots sont de plus en plus utilisés entre étudiants mais la gestion de ceux-ci est une autre affaire. De plus, le nombre de colocataires du kot de notre client risque d'augmenter. La gestion des partages de frais et des repas, notamment pour les repas communautaires risque de devenir de plus en plus compliquée.

OBJECTIF DU PROJET

L'objectif du projet consistera à mettre en place une application qui gardera les traces des repas ainsi que leurs coûts parmi lesquelles chaque personne constituant le Kot aura consommée. Cette application permettra aussi de définir les dates pour lesquelles les personnes s'occuperont de la cuisine.

PUBLIC CIBLE

Nous avons comme utilisateur du produit final madame Dumont et l'ensemble de ses colocataires. Néanmoins, le produit peut être utilisé par n'importe quel autre kot.

PRÉSENTATION DES INTERVENANTS

Le client est le demandeur du projet, à l'occurrence ici c'est Madame Dumont et éventuellement ses colocataires et nous, étudiants 2TI de l'Ephec sommes les prestataires.

DESCRIPTION DES BESOINS FONCTIONNELS

Fonctionnalité 1 : Enregistrement des colocataires.

Objectif : Enregistrer les informations sur chaque nouveau colocataire souhaitant partager les repas

Description : Grâce à un petit formulaire on entrera les informations sur chaque personne.

Fonctionnalité 2 : Connexion des colocataires.

Objectif : Ici nous souhaitons donner la possibilité à un utilisateur de s'inscrire ou se désinscrire à un repas, suivre ses dépenses mensuelles, donner un avis sur un repas...

Description : L'application disposera de deux champs « Nom d'utilisateur » et « Mot de passe ».

Fonctionnalité 3 : répartition des jours de repas

Objectif : Établir un planning des différents repas de façon alphabétique

Description : L'application disposera d'un bouton « voir le planning » dans la page d'accueil afin de pouvoir consulter la liste des repas à venir, la personne désignée pour la cuisson et la date.

Fonctionnalité 4 : Inscription à un repas

Objectif : Permettre à tous habitants du kot de signaler si oui ou non il souhaite manger avec les autres.

Description : Suite à un accès à son compte, chaque utilisateur aura la possibilité de voir les dates de repas à venir et de s'y inscrire via un bouton « je suis de la partie ».

Fonctionnalité 5 : Désinscription à un repas

Objectif : Permettre à tous habitants du kot de se rétracter en cas d'autres occupations ou autre chose.

Description : Suite à un accès à son compte, chaque utilisateur aura la possibilité de voir les dates de repas à venir et de s'y inscrire via un bouton « Désinscription ».

Fonctionnalité 6 : Encodage des repas

Objectif : Permettre au responsable d'encoder les ingrédients du repas choisi ainsi que les prix.

Description : L'utilisateur chargé du repas devra via un mini formulaire encoder les différents ingrédients nécessaires à la cuisson et les prix estimés.

Fonctionnalité 7 : Reporting

Objectif : Permettre à tous les utilisateurs d'avoir un aperçu mensuel ou hebdomadaires des repas qui ont été cuisinés, les personnes chargées de le faire et de la facture totale du repas.

Description : Dans la page d'accueil, nous disposerons d'un bouton « Consulter historique » permettant d'afficher un tableau contenant la date, la description du repas, la personne chargée et la facture totale du repas.

CHARTE GRAPHIQUE ET ERGONOMIQUE

Le client n'étant pas un informaticien, nous mettrons donc à sa disposition une interface graphique afin qu'il puisse facilement interagir avec l'application

CONSTRAINTES TECHNIQUES

L'application devra être réalisée en langage python en suivant les règles de la PEP8.

PLANNING

L'échéance finale est prévue pour mi-décembre pour une période de deux mois. Plusieurs réunions seront prévues avec le client de sorte que celui-ci donne son avis sur

les différentes fonctionnalités. Ces réunions seront prévues par itérations de 2 semaines. Ces itérations seront l'occasion de faire une démonstration de l'état d'avancement de l'application. Une maquette sera présentée sous maximum trois semaines.

CADRE BUDGETAIRE

En prenant en compte les différentes demandes du client et le temps minimum estimé qui est de 6 semaines, le budget alloué au projet s'élèvera à 5000 euros.

DESCRIPTION DU MVP

- Le programme contient déjà les données de 10 personnes, leurs nom, prénoms et mot de passe
- Tout le MVP se déroulera sur la console
- L'utilisateur choisi au début si il veut quitter le programme ou s'il veut se connecter
- Lors de la connexion , l'utilisateur introduit le nom et le mot de passe
- Si l'un d'entre eux est faux ou inexistant, le programme renvoie un message d'erreur.
- Une fois connecté, si l'utilisateur est le cuisinier, il a le choix de passer son rôle ou alors de quitter le programme
- Si il choisit de passer son rôle, il doit introduire le nom de la personne