**PRÉAMBULE DU PROJET**

QUESTIONNAIRE

1. Y a-t-il des obligations à respecter au niveau du design de l’interface de l’inventaire ?   
Le plus facile à utiliser possible, doit se gérer avec une souris et avec un petit cours de 10minutes pour leur montrer comment ça marche, ils aiment ça quand qu’il y a des boutons.

1. Programmes distincts qui gèrent interfaces et inventaire de façon différentes ?

L’application et l’inventaire c’est une seule et même application. Les jeux vidéo utilisent le même engine. On élimine la partie graphique de la section physique pour l’appliquer à celui des jeux.

1. Comment l’entrepôt est fait ? tablette horizontal et vertical?

C’est un genre d’hangar d’avion, la tablette d’en bas n’a pas de contrainte, elles sont recto verso. Les étagères on ne les comptes pas dans l’inventaire. Il y a quatre rangés recto verso.

1. Comment est structurer l’inventaire au niveau des différents jeux (Assassin’s Creed / Flappy bird) ?

Ils ont différents contenants (sac, mules, poches). Les tailles ne sont pas les mêmes. Toujours des formes carrés (N \* N). Il y a des stacks maximales par item mais pas de limite de poids.

1. Est-ce qu’on peut avoir des items en arrière de d’autres items?

Oui.

1. Faut-il que le client sache la position des items sur la tablette?

Il faut qu’il connaisse la ranger, rack, tablette numéro de boîtes. Il n’y a pas d’ordre en tant que tel.

1. Est-ce qu’on peut ajouter des nouveaux items dans le catalogue existant?

Il faut permettre de pouvoir ajouter ou remplacer des items au catalogues. L’application doit être capable d’importer le vieux catalogue dans le nouveau.

1. Mettre items coller ensemble sur une étagère ou laisser un espace?

On ne mesure pas les caisses, on a une échelle, par ordre de grandeur : petite, moyenne, grande, caisse et palette. On ne doit pas à avoir à gérer l’espace entre les boîtes. On ne peut pas avoir plus de x boîtes sur une tablette. L’inventaire doit avoir un algorithme pour gérer plus de x caisses.

1. Est-ce qu’on peut empiler des boites?  
   Oui, mais on ne gère pas la hauteur des tablettes
2. Quelles plateformes sa doit être compatible?

Il n’y a pas d’application mobile, ni web. On veut une application native Windows. Les interfaces pour les jeux se ne sont pas nous qui les réaliserons mais il faut que la base de données soit applicable partout.

1. Avez-vous un langage que vous préfèreriez ?  
   Non pas nécessairement, il ne nous impose pas de langage. Leurs machines à leur bureau sont sur Windows 7 et 10, bientôt ils n’auront plus de Windows 7. On peut faire notre base de données sur Linux mais il faut que l’inventaire fonctionne en Windows. Ce qu’ils veulent c’est un langage qui vieillit bien.
2. Open Source?

Il n’est pas fermé à cela, mais il faut sauver des coûts et si on a besoin de librairies ça peut être une éventualité.

1. Est-ce qu’on fait une gestion pour les items perdus

Il faut que ça crée un avertissement.

1. Quel est priorité doit?

L’ajout, le déplacement et la suppression d’items. Aussi gérer quand deux personnes modifient la quantité d’inventaire en même temps pour pas que ça rentre en conflit. Pas besoin de commencer par l’interface.

1. Doit-on déplacer faire la migration de la base de données déjà existante?

Dans notre contexte non mais dans un contexte dans le monde du travail oui il faudrait le prendre en compte.

1. Si on a plusieurs personnes qui vont dans l’inventaire (un a l’entrepôt, et un à la réception) en même temps.   
   Il y a des items qui apparaissent ou disparaissent. Si les deux enregistrent en même temps ça va faire planter l’application.
2. Quel est la raison qui les ont poussés à changer le système d’inventaire?  
   C’est surtout à cause des glitch, de l’interface, la version commence à être désuète (Windows Serveur 2000), leur inventaire n’est pas dynamique alors il faut modifier le code à chaque fois qu’un inventaire augmente.