

Chapitre 1

Project driver

1.1 The purpose of the project

Le projet consiste à fournir au client un planificateur de séance de sport. Plus concrètement, le planificateur serait une application mobile qui permettrait à son utilisateur d'avoir un suivi sur ses séances de sport et sa progression ainsi que d'avoir ses séances planifiées automatiquement sans qu'il ait besoins des connaissances nécessaires à la bonne pratique du sport.

1.2 Client, customer and other stakeholders

Les clients seront des personnes du public sportif

Dans les parties prenantes de notre système, on retrouve également les grosses chaines comme Basic Fit avec qui on peut établir un partenariat pour financer et promouvoir le projet. Nous pouvons également établir un partenariat avec des marques de sport connus. Dans les sponsors, on retrouvera aussi des investisseurs qui pourront recevoir une part des bénéfices du projet. Les coachs sportif participent également à la réalisation de l'application puisque leur expertise sera nécessaire pour que l'application ai une bonne connaissance du domaine.

Il existe également des parties prenantes négatives qui seront contre un tel projet. Bien que certains coach sportifs devraient partager leur expertise du domaine, beaucoup iront à l'encontre du projet puisqu'il ne sont pas convaincu qu'un tel projet puisse se montrer concluant. De même, les petites salles de sport local sont également contre ce projet pour les même raisons.

1.3 Users of the product

L'application est destiné à toute personne voulant débiter dans un sport sans avoir nécessairement les connaissances. Principalement, on retrouvera des

clients de grosse chaine de salle de sport comme *Basic Fit* ou encore *Jims Fitness*. L'application devrait moins convenir aux personnes ayant déjà une certaine expertise comme les personnes pratiquant le sport depuis un certain temps. De même, l'application ne couvre pas seulement les sports en salle de fitness. Elle cherche à couvrir un maximum de sports individuels.

Chapitre 2

Project constraints

2.1 Mandated constraints

2.2 Naming conventions and definitions

2.3 Relevant facts and assumptions

Chapitre 3

Functional requirements

3.1 The scope of the work

3.2 The scope of the product

3.3 Functional and data requirements

3.3.1 Inscription dans le système

L'utilisateur doit pouvoir s'inscrire à l'aide d'un formulaire en rentrant ses données personnelles telles que son nom, prénom, adresse email, mot de passe ou alors à l'aide de son compte Google ou Facebook. Une fois ses données personnelles enregistrées, il devra ensuite entrer ses propres caractéristiques physique comme son poids et sa taille. Il devra également indiquer ses objectifs en choisissant parmi une liste d'objectifs proposé par l'application.

The figure displays two sequential screenshots of a web application's registration process. The first screenshot on the left shows a form with four input fields: 'Name', 'First Name', 'E-mail', and 'Password'. Below these fields are three buttons: a dark grey 'Sign up' button, a 'Sign in' button featuring the Google logo, and a blue 'Login with Facebook' button with the Facebook 'f' logo. The second screenshot on the right shows the next step in the registration. It includes two input fields: 'Poids' (Weight) and 'Taille' (Height). Below these is a dropdown menu titled 'Quelle est votre objectif ?' (What is your goal?). The dropdown menu is open, showing four options: 'Prise de masse' (highlighted in light blue), 'Perte de poids', 'Sèche', and 'Gain de performance'. At the bottom of this form is a dark grey 'CONFIRMER' button.

FIGURE 3.1 – Interfaces d'inscription

User story : En tant qu'utilisateur, je veux rentrer mes données et caractéristiques personnelles dans le système pour m'inscrire.

3.3.2 Didacticiel

Lorsque le scénario d'inscription est terminé, une séance est générée automatiquement au client selon son type de sport choisi. L'application lui proposera de cliquer sur tous les boutons disponibles, étapes par étapes à l'aide d'indications afin de bien prendre en main l'application. Une fois la séance terminée, l'utilisateur reçoit un badge pour avoir effectué sa toute première séance.

User stories :

- *En tant qu'utilisateur, je veux prendre l'application en main pour pouvoir l'utiliser à bon escient par la suite.*
- *En tant que système, je propose un didacticiel à l'utilisateur pour que celui-ci utilise l'application correctement.*

3.3.3 Utilisation normale (en séance)

L'utilisateur, avant de pouvoir générer une séance de sport, doit préciser le sport, l'intensité et le temps à consacrer pour sa séance. Le formulaire qu'il devra compléter sera pré-rempli en fonction des choix de ses séances précédentes.

The figure shows four sequential screenshots of a mobile application interface for creating a workout session. Each screen displays a form with three main sections: 'Sport', 'Intensité', and 'Combien de temps ?'. The 'Sport' dropdown is set to 'Natation'. The 'Intensité' dropdown is set to 'Normale'. The 'Combien de temps ?' dropdown is expanded in the fourth screenshot, showing a list of time options: '1 heure', '30 minutes', '45 minutes', '1h', '1h15', and '1h30'. Each screen has a 'Générer séance' button at the bottom.

FIGURE 3.2 – Interface de préparation de la séance

Une fois qu'il a confirmé ces informations, la séance est générée en fournissant à l'utilisateur une liste d'exercice à faire. Pour chaque exercice proposé, l'utilisateur pourra cliquer sur un sigle "Help" afin d'en savoir davantage sur l'exercice à réaliser. Ces informations d'aide peuvent être de types différents (vidéo, illustrations, texte). Une fois que l'utilisateur a fini tout les exercices, il doit valider sa séance en appuyant sur un bouton prévue à cette effet.

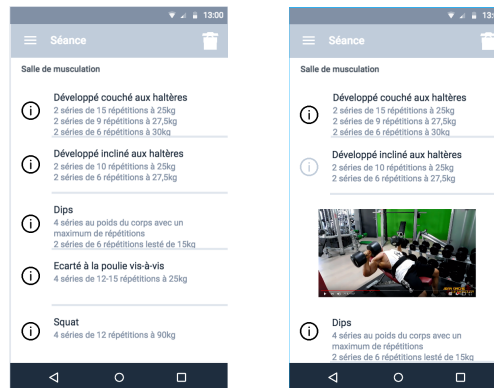


FIGURE 3.3 – Interface de la séance

User story : En tant qu'utilisateur, j'attribue une cotation pour chacun des critères proposés pour améliorer le système dans sa globalité et le contenu des futures séances.

3.3.4 Suppression d'exercices d'une séance

Lors de la génération de la séance, l'utilisateur peut cliquer sur une molette qui permettra de supprimer des exercices. Dans ce cas, une icône apparaît à côté de chaque exercice. Lorsqu'il clique dessus, il peut justifier son choix afin que l'exercice revienne dans les programmes dans plus ou moins longtemps.



FIGURE 3.4 – Suppression exercice

Chapitre 4

Non-functional requirements

- 4.1 Look and feel requirements
- 4.2 Usability and humanity requirements
- 4.3 Performance requirements
- 4.4 Operational requirements
- 4.5 Maintainability and support requirements
- 4.6 Security requirements
- 4.7 Cultural and political requirements
- 4.8 Legal requirements

Chapitre 5

Project issues

5.1 Open issues

5.2 Off-the-shelf solution

5.3 New problems

5.4 Tasks

5.5 Cutover

5.6 Risks

Plusieurs risques sont à prendre à compte

5.7 Costs

Plusieurs coûts sont à envisager :

- Les coûts de conception, d'implémentation de déploiement de l'application
- Les coûts des services des experts qui vont nous aider à développer l'application en partageant leur expertise
- Les coûts de maintenance de l'application
- Les coûts de supports

5.8 User documentation and training

5.9 Waiting room

5.10 Ideas for solutions