



INSTAR

Cahier des charges

Projet : Construction

Table des matières

Chapitre 1 : Présentation du projet	
1.1 Introduction	
1.2 Présentation de la thématique	
1.3 Description du projet	
1.4 Etude de l'existant : askAndy	
1.4 Etude de l'existant : Groupe Facebook	
Chapitre 2 : Spécifications des besoins et conception	
2.1 Introduction.	
2.2 Identification des acteurs	
2.3 Spécification des besoins	
2.3.1 Besoins fonctionnels	
2.3.2 Besoins non fonctionnels	

Chapitre 1

Présentation du projet

1.1 Introduction

Dans ce chapitre, nous allons présenter le cadre général du projet. En effet, nous commencerons par la présentation de la thématique et la description du projet.

1.2 Présentation de la thématique

Comment un internaute peut faire les travaux de finition englobent le revêtement intérieur (entre autres la peinture, le revêtement de sol et mur, la plomberie, l'électricité, le chauffage, la menuiserie et l'aménagement de la cuisine) et le revêtement extérieur et les professionnels qu'il recherche dans un délai minimal et ce pour satisfaire un besoin bien déterminé ?

1.3 Description du projet

Notre projet consiste en une application V-Commerce mobile basée sur la technologie de réalité augmentée. Cette application permettra aux utilisateurs de visualiser, tester et commander des produits de construction tels que la faïence, le parterre et le parquet, le tout depuis le confort de leur domicile. Elle offre également une plateforme de mise en relation entre les clients et les professionnels de divers secteurs, comme les électriciens et les médecins, prêts à fournir leurs services au moment opportun.

1.4 Etude de l'existant :

askAndy :

“askAndy” est une application mobile qui permet à l'utilisateur de choisir et de contacter le professionnel.

Groupe Facebook:

Il est vrai que facebook demeure aujourd'hui l'un des moyens les plus connus et accessibles par les utilisateurs mais ceci n'empêche qu'il n'est pas la manière la plus efficace pour demander et/ou offrir un service.

Chapitre 2:

Spécifications des besoins et conception

2.1 Introduction :

Dans le cadre d'analyse de fonctionnalités du projet nous essayerons d'étudier les différentes phases de notre projet.

2.2 Identification des acteurs :

Les acteurs sont :

Administrateur.

Prestataire de services.

Utilisateur.

Fournisseur

Système.

2.3 Spécification des besoins :

2.3.1 Besoins fonctionnels :

Administrateur (application web):

Gérer son profil : ce cas consiste à permettre à l'administrateur de consulter et

Modifier son profil.

Gérer les comptes d'utilisateurs : ce cas permettra à l'administrateur de consulter,

Désactiver, supprimer et ajouter un compte d'utilisateur.

Utilisateur (application mobile):

Gérer son profil : ce cas consiste à permettre à l'utilisateur de consulter et modifier son profil ou le supprimer.

Gérer les Commandes : ce cas consiste à permettre à l'utilisateur d'ajouter, consulter et supprimer une Commande.

Gérer les chats : ce cas consiste à permettre à l'utilisateur d'envoyer, recevoir et supprimer chat.

Scanner une surface : ce cas consiste à permettre à l'utilisateur de scanner et valider une surface.

Tester un produit : ce cas consiste à permettre à l'utilisateur de Tester et valider un produit dans la surface scanner.

Payement en ligne

Demander un service : ce cas consiste à permettre à l'utilisateur de chercher un service d'envoyer une demande de service.

Prestataire de services (application mobile):

Gérer son profil : ce cas consiste à permettre au Prestataire de services de consulter et modifier son profil.

Gérer les chats : ce cas consiste à permettre à Prestataire de services d'envoyer, recevoir et supprimer chat.

Gérer les demandes : ce cas consiste à permettre au Prestataire de services d'accepter ou refuser une demande.

Fournisseur (application web):

Gérer son profil : ce cas consiste à permettre au Fournisseur de consulter et modifier son profil.

Gérer les Commandes : ce cas consiste à permettre au Fournisseur consulter une Commande.

Gérer marketplace : ce cas consiste à permettre au Fournisseur de consulter et ajouter des produits dans son marketplace.

Système :

Calculer et donner une estimation du coût : ce cas consiste à permettre au Système de faire une estimation de coût.

2.3.2 Besoins non fonctionnels :

Un autre type de besoin spécifie quelque chose sur le système lui-même, et de quelle manière il exécute ses fonctions. Répond aux exigences suivantes :

La Sécurité : l'application devra être sécurisée. Cette application n'est accessible qu'avec un compte et un mot de passe.

Performance : L'application doit être rapide en termes de temps de réponse, de

Temps de chargement des pages, d'ouverture d'écran et de délais de rafraîchissement.

La maintenance : Les différents modules de l'application doivent être faciles à maintenir, par conséquent, le code doit être lisible et bien structuré.

La consistance : L'application doit toujours donner des résultats corrects à l'utilisateur en se référant au contexte de l'application

Pour récapituler, l'application doit être sécurisée, rapide, consistante et facile à utiliser.