Cahier de charges fonctionnelles

Auteur : Yannis BAYOURI

# PARTIE I : Introduction

## Description

//App mobile multiplateforme de design de jardin en mode permaculture.

## Définition du problème

## Objectif

-Appli simple à utliser

## Définitions

Permaculture

Guilde

# PARTIE II : Contexte

## Contexte

-Succès permaculture aupr

-Produit de qualité

-Jardin chez les gens, localité

## Périmètre

-Pr tous (particulier, entreprise)

-Niveau de complexité

-Multiplateforme

### Cibles

Newbies jardin, grand jardin, exploitation

Concurrence

Etude de marché

Applications existantes

## Partie-prenantes

-Moi

-PY securité

-Alexandre Papin perma

-Alphonse design

-Marc design

-Mere de soussou

# PARTIE III

## Budget

-pas chere,

-kickstarter, ulule,

Modèle économique

## Délai

-1 an

-timeline, retroplanning

## Faisabilité

-Algo prêt

## Analyse fonctionnelle

### Fonctions

#### Principales

-bete à corne

#### Contraintes

-pieuvre

## Technologies utilisées

### Front End

#### Ionic Framework v3

Html5, Css3, Apache Cordova, Typescript, JS,

### Back End

#### REST

#### MongoDB

#### Serveur

## Chartres graphique

## Déploiement

### Mobile

#### Android

#### IOS

#### Windows Phone

## Navigation

Graphique des liens entres pages

## Structure et contenu

Struct de donnée

## Algorithmes

Calcul du placement optimal

Taxonomie des plantes

Crowdsourcing

## Sécurité

## Communication

Réseau sociaux

Campagnes

### Présentation stand

#### Périphériques de présentation

Huawei Y330

Tablette papa

Nexus

PC Papa

## Ressources bibliographiques

[1] Corner paper