



# CAHIER DES CHARGES

PRÉPARÉ PAR

**DOS SANTOS YOHANN  
GRIBAL CLÉMENT  
MAHAMAT BRAHIM  
ABDRAMAN  
BELKHITER MEDHI  
MOK ILHAME  
NESTOR RAPHAEL**

---

[HTTPS://GITHUB.COM/A-MAHAMAT/PR\\_STEAM](https://github.com/A-MAHAMAT/PR_STEAM)  
[HTTPS://WWW.YOUTUBE.COM/WATCH?V=T8G82ICRVAV](https://www.youtube.com/watch?v=T8G82ICRVAV)



CONSOLES



SERVICES



CLOUD GAMING



ÉVÉNEMENTS



JEUX

# CONTEXTE

- Enjeux :

Permettre à n'importe quel utilisateur, de rechercher, de commenter, d'émettre des avis sur un jeu ou un type de jeu, interagir dans un espace de discussions dans une application/site de manière fluide et ergonomique.

- Stratégie :

Créer une application/site web permettant à l'utilisateur d'affiner ses recherches grâce à des filtres et des champs qu'il pourra activer/désactiver. Observer des données et informations pour une recherche plus approfondie.

- Domaine d'application :

L'application/le site se concentre sur un ensemble de jeux sortis entre 2000 et 2020 afin d'avoir une base de données assez importante pour effectuer de nombreux tests.





CONSOLES



SERVICES



CLOUD GAMING



ÉVÉNEMENTS



JEUX

# ANALYSE DE L'EXISTANT

## L'ENVIRONNEMENT

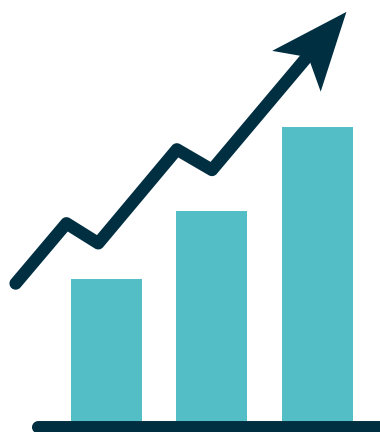
Afin d'utiliser au mieux l'application/le site, l'utilisateur doit au moins posséder un appareil électronique de type smartphone ou ordinateur et d'une connexion internet stable.

L'application/le site devra être capable de supporter un nombre important d'utilisateur dans un seul serveur.

OBJECTIF :

**15 %**

UTILISATEURS HORS  
FRANCE  
MÉTROPOLITAINE





CONSOLES



SERVICES



CLOUD GAMING

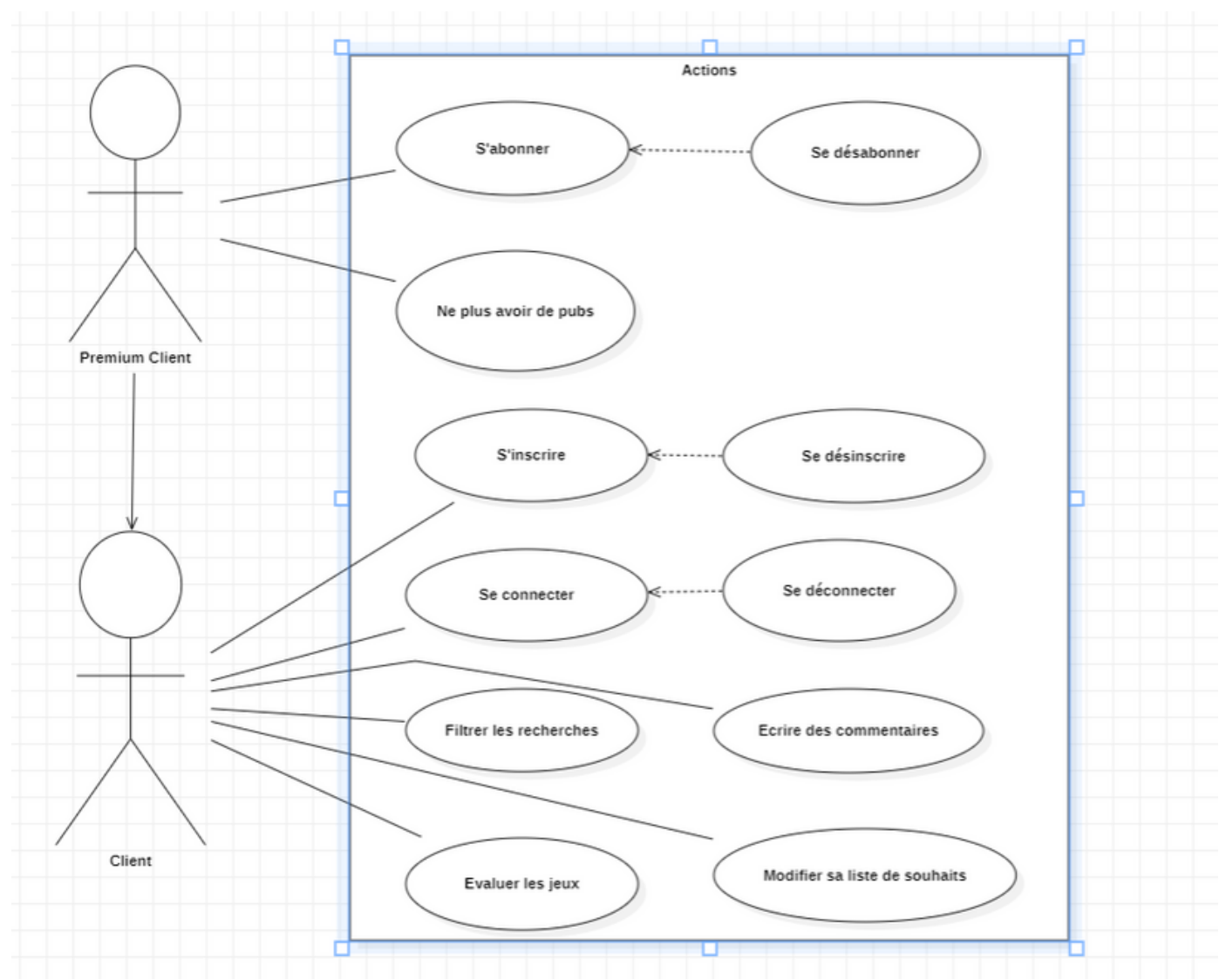


ÉVÉNEMENTS



JEUX

# CAS D'UTILISATIONS





CONSOLES



SERVICES



CLOUD GAMING



ÉVÉNEMENTS



JEUX

# OBJECTIFS ET BESOINS

- Objectifs :

Permettre à travers la conception d'une application/site des recherches agréables que ce soit visuel ou technique pour l'utilisateur avec voir sans le moindre bug possible.

- Expression des besoins :

## Besoins fonctionnels :

Connaître les préférences des utilisateurs en termes d'interface, avoir un espace de discussion avec les utilisateurs mais aussi les admins. Répondre aux attentes et aux questionnement des utilisateurs.

## Besoins non fonctionnels :

Application disponibles sur safari, chrome, firefox...

Nécessite une connexion stable si le nombre d'informations affichées et importantes.



CONSOLES



SERVICES



CLOUD GAMING



ÉVÉNEMENTS



JEUX

# USERS STORIES

### Création de persona 14

- Draft  
En tant que John, je veux pouvoir me connecter afin d'accéder au site
- Draft  
En tant que John, je veux pouvoir me déconnecter afin de quitter le site
- Draft  
En tant que Tibo, je veux pouvoir m'inscrire afin d'accéder aux fonctionnalités du site
- Draft  
En tant que Tibo, je veux pouvoir me connecter afin d'accéder au site
- Draft  
En tant que Sarah, je veux pouvoir avoir accès à toutes les pages web du site pour naviguer sur le site de manière ergonomique
- Draft  
En tant que Sarah, je veux pouvoir filtrer mes recherches afin de faire des recherches plus précises
- Draft

+ Add item

### git 3

- Draft  
19/10 : Mettre le projet en commun sur git
- Draft  
ajout du fichier .gitignore
- Draft  
Création du paire de clés SSH

+ Add item

### Maquettage 7

- PR\_Steam #2  
La page d'accueil
- Draft  
La page Contact
- Draft  
La page liste de Souhaits
- Draft  
La page de connexion
- Draft  
Recherche de jeux
- Draft  
Formulaire de contact
- Draft  
Formulaire d'avis Client

+ Add item



CONSOLES



SERVICES



CLOUD GAMING



ÉVÉNEMENTS



JEUX

# PLANNING USERS STORIES

Pour les users stories l'ordre idéal en ce qui concerne ce projet serait :

- L'accès au site et aux données
- Effectuer des recherches sur le site (filtres)
- Contact d'un support en cas de problème
- Le login afin de pouvoir commenter
- Émettre des avis sur les jeux et/ou commentaires
- Contact d'un support en cas de problème
- Créer sa liste de souhaits







CONSOLES



SERVICES



CLOUD GAMING



ÉVÉNEMENTS



JEUX

# CONTRAINTES ET CALENDRIER

- Contraintes :

Les nombreuses informations sur chaque jeux peuvent possiblement causer des problèmes de mauvaises information sur un jeu, comme mettre le mauvais type de jeu, etc...

- Calendrier :

semaine 1/

- Recherche des idées

semaine 2 à 3/

- Importation des données

semaine 4 à 5/

- Conception du projet

semaine 6 à 8/

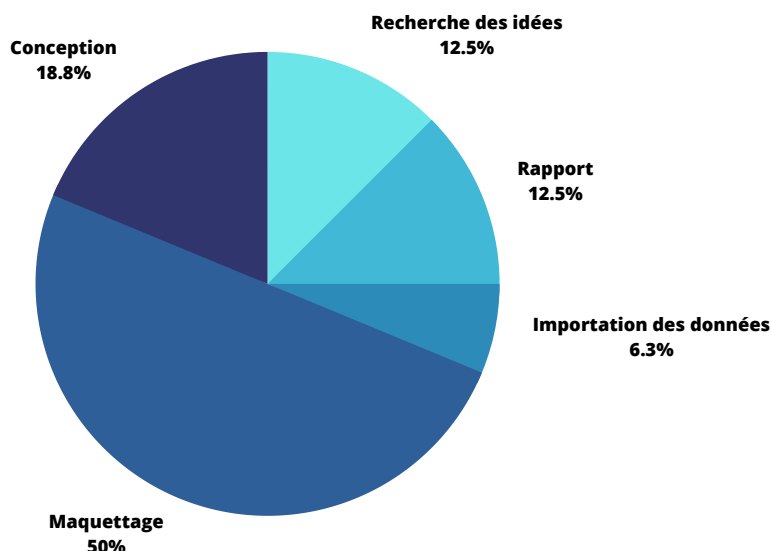
- Maquettage/Conception

semaine semaine 9 à 12/

- Maquettage/rapport

semaine 13/

- Finalisation du rapport



- Clause juridique :

Les informations du site/application sont libre d'accès.