# Cahier des charges

**Reconnaissance de Matches et Gestion des Plannings (Best project ever)**

Projet réalisé par :

**Nadir Satori**

**Abdelkader kouah**

Projet encadré par :

**ALJ ZAKARIA**

**Introduction**:

* Le présent Cahier des Charges vise à définir les spécifications pour le développement d'un site web dédié à la reconnaissance de matchs, à la gestion des plannings sportifs, et à la recherche de matchs disponibles lorsque le nombre de joueurs est insuffisant. L'objectif principal est de créer une plateforme interactive où les passionnés de sport peuvent se connecter, organiser des rencontres, et améliorer leur expérience sportive.

**Contexte du projet :**

* Le projet envisagé consiste en la création d'une plateforme web dédiée à la gestion complète des matchs de football et des terrains associés. L'objectif principal est de faciliter la planification, l'organisation, et la participation à des matchs de football, tout en offrant une solution pratique pour la recherche de terrains disponibles.
* La plateforme comprendra des fonctionnalités clés telles que la création de matchs avec des détails précis sur la date, l'heure, et le lieu. Les utilisateurs auront la possibilité de rechercher des matchs disponibles dans leur région, de recruter des joueurs pour compléter leurs équipes, et de réserver des terrains de football pour des matchs amicaux ou compétitifs.
* Les fondateurs de stades pourront également s'inscrire sur la plateforme, ajoutant ainsi leurs terrains au réseau. La gestion des réservations, la publication des plannings, et la collecte des évaluations pour les terrains seront des aspects clés pour les propriétaires de stades.
* En intégrant des fonctionnalités de notification, de recherche avancée, et de gestion des réservations en ligne, le projet vise à créer une expérience transparente et conviviale pour les amateurs de football. Cette plateforme ambitionne de rassembler la communauté sportive, favorisant ainsi une plus grande accessibilité et une organisation simplifiée des activités footballistiques.

**Le périmètre du projet est défini par les modules suivants :**

Module 1 : **Inscription en tant que Propriétaire de Stad**e.

Module 2 : **Inscription tant que joueur.**

Module 3 : **Ajout de Terrains.**

Module 4 : **Reconnaissance des Matchs.**

Module 5 : **Gestion des Plannings.**

Module 6 : **Recherche des Stades.**

Module 7 : **Réservation Manuelle.**

Module 8 : **Options de Paiement Flexibles.**

Module 9 : **Recherche de Joueurs.**

Module 10**: Demandes de Joueurs.**

Module 11**: Recherche de Matchs Disponibles.**

Module 12**: Recherche et Recrutement de Joueurs.**

Module 13**: Acceptation des Joueurs.**

Module 14**: Alertes et Notifications Personnalisées.**

Module 15**: Messagerie Interne.**

Module 16**: Feedback Utilisateur.**

Module 17**: Statistiques Individuelles et d’Équipe.**

Module 18**: Système de Classement.**

Module 19**: Tournois et Compétitions.**

**Besoins fonctionnels :**

Module 1 :

* **Inscription en tant que Propriétaire de Stade :**
* Les propriétaires de stades peuvent s'inscrire, gérer leurs terrains, et ajouter des réservations manuelles

Module 2 :

* **Inscription tant que joueur :**
* Les utilisateurs peuvent s’inscrire, ajouter des photos et des vidéos, et poste.

Module 3 :

* **Ajouter des Terrains :**
* Les propriétaires de terrains peuvent ajouter leurs installations, détaillant les caractéristiques et disponibilités.

Module 4 :

* **Reconnaissance des Matchs :**
* La plateforme permet la reconnaissance des matchs, identifiant les équipes nécessitant des joueurs supplémentaires et aussi peuvent ajouter au matchs et détailler les informations telles que la date, l'heure, et le lieu.

Module 5 :

* **Gestion des Plannings :**
* Les utilisateurs peuvent gérer leurs plannings de matchs, voir les disponibilités et réserver des créneaux.

Module 6 :

* **Recherche des Stades :**
* Les utilisateurs peuvent trouver des stades dans leur ville ou choisir une ville spécifique pour découvrir les installations.

Module 7 :

* **Réservation Manuelle :**
* Les propriétaires de terrains peuvent effectuer des réservations manuelles, offrant une flexibilité totale.

Module 8 :

* **Options de Paiement Flexibles :**
* Diversifier les options de paiement pour la réservation des terrains, l'inscription aux tournois, etc.

Module 9 :

* **Recherche de Joueurs :**
* Les utilisateurs peuvent rechercher des joueurs en fonction de la ville, du poste, des évaluations, etc.

Module 10 :

* **Demandes de Joueurs :**
* Les joueurs peuvent envoyer des demandes aux autres pour rejoindre un match, avec notification instantanée.

Module 11 :

* **Recherche de Matchs Disponibles :**
* Les joueurs peuvent chercher des matchs disponibles, envoyer des demandes pour participer, et former des équipes.

Module 12 :

* **Recherche et Recrutement de Joueurs :**
* Les utilisateurs peuvent rechercher des matchs disponibles dans leur ville.
* Les équipes incomplètes peuvent inviter d'autres joueurs à se joindre à eux.
* Les joueurs peuvent envoyer des demandes pour participer à un match.

Module 13 :

* **Acceptation des Joueurs :**
* Les joueurs peuvent consulter les profils des autres, accepter des demandes pour compléter une équipe.

Module 14 :

* **Alertes et Notifications Personnalisées :**
* Système d'alertes personnalisées pour informer les utilisateurs des nouvelles correspondances, des mises à jour du planning, etc.

Module 15 :

* **Messagerie Interne :**
* Ajout d'une messagerie interne pour faciliter la communication entre les joueurs, les propriétaires de stades, et les organisateurs de tournois.

Module 16 :

* **Feedback Utilisateur :**
* Les utilisateurs peuvent donner des retours sur les joueurs après les matchs, évaluant leurs performances.

Module 17 :

* **Statistiques Individuelles et d'Équipe :**
* Intégration de statistiques détaillées sur les performances individuelles des joueurs et des équipes.

Module 18 :

* **Système de Classement :**
* Mise en place d'un système de classement des équipes et des joueurs en fonction de leurs performances.

Module 19 :

* **Tournois et Compétitions :**
* Intégration d'une fonctionnalité de création, gestion, et participation à des tournois et compétitions locales.

**📅 Échéancier :**

**Phases de Développement (Conception, Développement, Tests, Déploiement) :**

* Planification détaillée des différentes étapes de développement du projet, englobant la conception initiale, le développement de fonctionnalités, les tests, et la phase de déploiement.
* Dates de Livraison pour Chaque Phase :

Élaboration d'un calendrier de développement précis, spécifiant les dates de livraison pour chaque phase du projet afin de garantir le respect des délais.

* Date de Lancement Prévue du Site Web :

Fixation d'une date de lancement anticipée pour le déploiement du site web de gestion des matchs, assurant ainsi une planification efficace.

**💰 Budget :**

**Estimation des Coûts de Développement :**

* Évaluation approfondie des coûts anticipés pour le développement du projet, englobant les dépenses liées à la main-d'œuvre, l'infrastructure, et la maintenance.

**Budget Alloué pour la Maintenance et les Mises à Jour Futures :**

* Prévision d'un budget dédié à la maintenance continue du site web et aux futures mises à jour, garantissant ainsi son bon fonctionnement à long terme.

**Support et Maintenance :**

Le projet sera livré avec une documentation exhaustive pour simplifier la maintenance et l'évolution de la plateforme.

Un contrat de support et de maintenance sera proposé au client, garantissant le bon fonctionnement à long terme de la plateforme.

**Fonctionnalités Transversales :**

**En plus des fonctionnalités spécifiques à chaque module, la plateforme d'organisation de matchs offrira les fonctionnalités transversales suivantes :**

* Authentification et gestion des utilisateurs avec différents niveaux d'accès.
* Sécurité et confidentialité des données.
* Exportation et importation des données.
* Intégration avec d'autres outils ou applications.
* Interface utilisateur intuitive et conviviale.
* Assistance et support technique.

**Définir les Règles Ergonomiques :**

**Interface utilisateur claire et intuitive :**

* La plateforme sera facile à comprendre pour tous les utilisateurs, avec une navigation fluide.

**Organisation logique des fonctionnalités :**

* La structure sera logique pour faciliter la recherche d'informations.

**Utilisation efficace de l'espace :**

* L'interface exploitera l'espace de manière optimale pour une présentation claire.

**Typographie lisible :**

* Les choix de police et de taille assureront une lisibilité optimale.

**Couleurs et contrastes appropriés :**

* Les couleurs seront choisies pour une lisibilité optimale.

**Accessibilité optimale :**

* La plateforme sera accessible à tous, y compris aux utilisateurs ayant des besoins spécifiques.

**Icônes et boutons explicites :**

* Les éléments visuels seront clairement identifiés pour une utilisation facile.

En résumé, la plateforme d'organisation de matchs sera ergonomique, facile à utiliser et offrira une expérience optimale à tous les utilisateurs, qu'ils soient joueurs ou propriétaires de stades.

**Conclusion du Projet :**

Le projet de gestion d'organisation de matchs représente une solution complète et innovante pour répondre aux besoins de la communauté sportive. Avec une planification méthodique des phases de développement, incluant la conception, le développement, les tests, et le déploiement, le calendrier défini assure une gestion efficace du temps. La date de lancement prévue pour le site web de gestion des matchs marque une étape cruciale dans la concrétisation de cette plateforme.

En ce qui concerne le budget, une estimation minutieuse des coûts de développement, couvrant la main-d'œuvre, l'infrastructure et la maintenance, garantit une allocation financière judicieuse. Le budget dédié à la maintenance continue et aux futures mises à jour témoigne de l'engagement envers la durabilité et l'amélioration continue de la plateforme.

Dans l'ensemble, le projet vise à offrir une expérience utilisateur intuitive et conviviale, en mettant l'accent sur une interface claire, une organisation logique des fonctionnalités, une utilisation efficace de l'espace, et une accessibilité optimale. En combinant ces aspects ergonomiques avec des fonctionnalités innovantes telles que la gestion des terrains, les réservations de matchs, et la recherche de joueurs, le projet s'érige comme une solution complète pour la communauté sportive, favorisant la croissance et l'interaction au sein de cet écosystème dynamique.