



CKR FOOT

Cahier des charges

Rédigé le 22/09/2022
Dernière mise à jour : **26/09/2022**



Des questions au sujet de votre cahier des charges ?

Contactez nos développeurs pour en discuter :

- aurelien.carray@uphf.fr
- estebann.koenig@uphf.fr
- engueran.raout@uphf.fr

Sommaire

I- Descriptif du projet	3
II- Équipe du projet	3
III- Outils techniques	4
1 – Langage et base de donnée	4
2- Organigramme fonctionnel	4
IV- Avancée du projet	5
1- Fait	5
2- A venir	
V- Répartition des tâches	6

I- Descriptif du projet

Pour notre projet de fin d'études de 3ème année de Licence Informatique, nous avons décidé de créer un site de pari sur les matchs de Ligue 1 (Championnat français). Le but sera de parier sur chaque journée de championnat, les scores des 10 matchs hebdomadaires. Suite aux résultats des différents matchs, les joueurs remporteront un certain nombre de points en fonction de leurs paris. Les joueurs devront rejoindre ou créer une communauté afin de parier entre eux et ainsi décrocher la première place.

II- Equipe du projet

Nom – Prénom	Rôle projet	E-mail de contact
CARRAY Aurélien	Développeur	aurelien.carray@uphf.fr
KOENIG Estebann	Développeur	estebann.koenig@uphf.fr
RAOUT Enguéran	Développeur	engueran.raout@uphf.fr

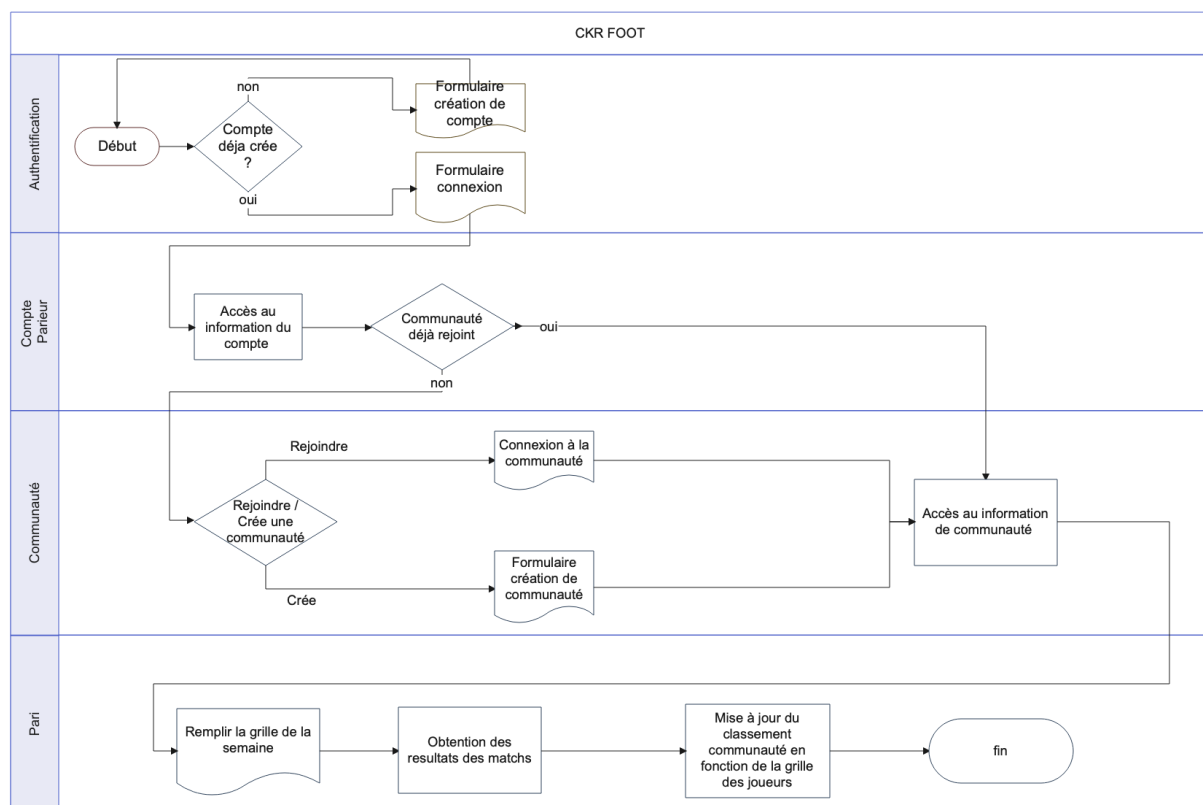
III- Outils techniques

1- Langage et base de donnée

Nous utilisons un framework de Javascript : Angular.

De plus, nous utilisons Firebase, une base de donnée qui nous permet de gérer la base des utilisateurs ainsi que la base de toutes les données concernant les paris (matches, scores, points...).

2- Organigramme fonctionnel



IV- Avancée du projet

1- Fait

- Page pour créer son compte :
 - * formulaire de création de compte (pseudo / email / mdp)
 - * utilisateur créé dans la base de donnée avec 0 point
- Page pour se connecter :
 - * formulaire de connexion (email / mdp)
- Page pour consulter les matchs :
 - * voir certains matchs
- Page de classement :
 - * affiche le classement des joueurs avec leur rang, leur pseudo et leur nombre de points
- Pop-up contact :
 - * formulaire de contact (email / description)
 - * message stocké dans la base de donnée
- Réorganisation de l'architecture du projet :
 - * architecture de composants complètement indépendants les uns des autres
 - * Une fois le composant principal chargé, il analyse ensuite la vue HTML correspondant à celui-ci et détecte s'il comporte des composants imbriqués. Si c'est le cas, Angular va trouver toutes les correspondances et exécuter le code lié à celles-ci. On peut imbriquer autant de composants que l'on souhaite.
 - * L'architecture d'Angular se divise en trois parties :
 - * Un component : Il sert à générer une partie de code html et fournir des fonctionnalités à celle-ci. C'est pour cela qu'un composant est constitué d'une classe dans laquelle on pourra définir la logique d'application pour ce composant avec des propriétés, des méthodes, etc...
 - * Un service : C'est une classe qui contiendra une logique que l'on va pouvoir utiliser un peu partout dans notre application. L'injection de dépendances va nous permettre ainsi d'injecter nos services seulement aux endroits souhaités et éviter de répéter du code logique dans chaque composant.
 - * Une route : Elle permet de gérer le routage côté client.
- recevoir les matchs avec une API
 - * L'objectif est d'avoir les matchs de ligue et recevoir les résultats, pour cela on passe par un code en php qui permet de récupérer les informations du site <https://www.maxifoot.fr/>
- afficher les matchs en fonction de la journée de Ligue 1
 - * les résultats des matchs s'affichent journée par journée et s'actualise toutes les 2 minutes grâce au système Cron.

2- A venir

- faire une page d'accueil
- ajouter et modifier les scores des différents matchs
- ajouter le système de communauté et ajout d'amis

V- Répartition des tâches

Nous avons décomposé le projet en 3 grandes parties :

- une partie API qui a pour but de récupérer les résultats et les scores des matchs de Ligue 1
- une partie traitement des données qui a pour but de traiter toutes les informations sur le site
- une partie affichage des données qui a pour but d'afficher toutes les informations sur le site

Chaque grande partie du projet sera traité par un des membres du groupe. Les tâches sont détaillées dans la partie « Avancé du projet » du cahier des charges.

Voici la répartition des tâches :

Enguéran Raout	Partie API
Aurélien Carray	Partie traitement des données
Estebann Koenig	Partie affichage des données