Cahier des charges fonctionnel de QuickMind.

Subscribe

* L’utilisateur doit remplir une formulaire html qui contiendras les informations suivantes :
  + - Pseudo
    - Nom
    - Prénom
    - Email
    - Sexe
    - Country
    - CGU
    - Captcha
* L’utilisateur auras la possibilité de s’inscrire en utilisant son compte Facebook, Twitter ou Google.
* La validation des champs sera faite en Javascript, les champs devrons respectés les règles suivantes :
  + - Pseudo : 4 caractères minimum, aucun espaces.
    - Nom : Uniquement des lettres, pas d’espaces en début de champ.
    - Prénom : Uniquement des lettres, forcément différent du nom, pas d’espace en début de champ.
    - Email : Forcément valide
    - Country : Doit forcément retourner une valeurs comprise dans les propositions suggérés
    - CGU : doit forcément être sélectionner
    - Captcha : Se régénère a chaque tentative échoué, le captcha seras composé de 4 chiffres
* Une fois l’inscription terminé, un mail seras envoyé à l’utilisateurs afin que celui-ci confirme sont inscription, les informations serons envoyés à la BDD par un script PHP puis lors de la confirmations du mail la confirmation de l’inscription se feras sur la BDD grâce à une requête.
* Un token seras générés lorsque le formulaire seras valider celui-ci permettras d’identifier l’utilisateurs sur le mail afin qu’il valide son inscription
* Une fois l’inscription valider par mail l’utilisateur seras redirigé sur le site, il seras alors connecté et auras accès à ses informations sur sa page de profil.

LOG IN

* L’utilisateur doit remplir le formulaire html de connexion afin de pouvoir se connecté :
  + - Pseudo ou Email
    - Mot de passe
* Lors de l’appuie sur le bouton de connexion, nous vérifions si le pseudos ou email existe :
  + - Si il existe nous vérifions le mot de passe
    - Si il n’existe pas nous informons l’utilisateurs qu’il y a une erreur
* La vérifications du mot de passe possède deux alternatives :
  + - Si il s’agit du bon mot de passe l’utilisateurs est connecté un Token lui est donc attribué et celui-ci ce vois redirigé vers la page d’accueil.
    - Si le mot de passe n’est pas bon la tentative est enregistrer dans un fichier texte
* La vérification des champs est effectués par un script PHP.

PROFILE

* La page de profil de l’utilisateur contient les informations suivantes :
  + - Pseudo
    - Nom
    - Prénom
    - Age
    - Email
    - Mot de passe
    - Score
    - Progression
    - Trophées
    - Grade
    - Classement
    - avatar
* Les champs suivants ont la possibilités d’êtres changés par l’utilisateur :
  + - Nom
    - Prénom
    - Email
    - Age
    - Mot de passe
    - Avatar
* Les champs Nom, Prénom, Age, Email serons modifiables sans demande de confirmation.
* Le champ mot de passe demanderas un nouveau mot de passe et une confirmation.
* Le champ Avatar seras une image d’une taille et d’un format fixé au préalable.
* Les champs suivants afficherons des informations relative à l’utilisateurs et ne serons pas modifiable
  + - Score
    - Progression
    - Trophées
    - Grade
    - Classement
* Le Score seras le total de point accumulé au fur et a mesure des parties
* La progressions du joueurs afficheras la courbe de progression du joueur par rapport à ses parties passées
* Les trophées serons de petites images avec un titre qui serons gagnés au fil du temps
* Le grade dépendra du score du joueur.
* Le classement lui indiqueras quel est sa position actuel par rapport a d’autre joueurs, celui-ci afficheras les 10 premiers.

MINDBOX

* La mindbox seras la ou ce déroule la partie, celle-ci seras visible que lors du choix de la partie, les différents choix serons :
  + - Blind test musical
    - Blind test cinématographique
    - Blind test image
* Il seras impossible de lancer plusieurs parties en même temps pour un utilisateur, si celui-ci veux lancer une nouvelle partie il devras forcement abandonner la partie en cour, celui-ci perdras donc les points gagnés au cour de celle-ci.