

ENI Memory

Le document de vision

Ce document présente les objectifs du projet ENI MEMORY, son périmètre, ainsi que les fonctions de l'application à réaliser.

Les choix formalisés dans ce document font suite à une analyse fonctionnelle réalisée par l'AMOA (Assistance à Maîtrise d'Ouvrage) faite en collaboration avec le client. Toutes les exigences décrites ont été validées par le client. Tout membre de l'équipe projet désirant apporter des améliorations à ce document devra les proposer à son responsable.

1 Présentation du projet

La société ENI souhaite développer pour ses stagiaires une plateforme web leur permettant de jouer à un jeu de memory, de pouvoir sélectionner le type de plateau, la dimension et de s'inscrire puis visualiser leur score et les meilleurs scores.

2 Positionnement

<p>Nos Forces</p> <p>La présence d'un grand nombre d'apprenants répartis sur différents sites en France.</p>	<p>Les opportunités</p> <p>L'accessibilité au web aisée en raison de l'accès aux ordinateurs de bureau et l'utilisation courante des smartphones, tablettes doit permettre de faire vivre la plateforme.</p> <p>La spécialisation informatique de l'ENI doit permettre la réalisation de la plateforme.</p>
<p>Nos ambitions</p> <p>Développer une application responsive et soignée permettant aux apprenants de jouer à des parties de memory, de choisir leur plateau, de s'inscrire et de visualiser leurs meilleurs scores.</p>	<p>Les résultats attendus</p> <p>Permettre de s'amuser et de sauvegarder son meilleur score.</p>

2.1 Description du problème

Mettre en place un jeu de Memory permettant la sélection de différents plateaux comme par exemple la possibilité de jouer avec les lettres du scrabble ou de jouer avec des animaux, des légumes et par la suite de pouvoir rajouter facilement son environnement de jeu.

- Sauvegarder dans le localStorage du navigateur les différents scores et garder les 10 meilleurs affichés.
- Sauvegarder l'inscription de l'utilisateur avec une sauvegarde du score et de ses dernières parties dans le localStorage.
- Mettre en place un formulaire pour l'inscription de l'utilisateur et ensuite pouvoir sauvegarder ses préférences en matière de memory et ses derniers scores.

3 Parties prenantes

ENI	- Désire fournir un jeu de memory
Prestataire informatique (L'apprenant)	- Désirent réaliser une solution logicielle répondant aux besoins exprimés de manière agile

4 Dictionnaire des données

Utilisateur : Une personne qui vient sur le site qui va se connecter ou gérer son profil.

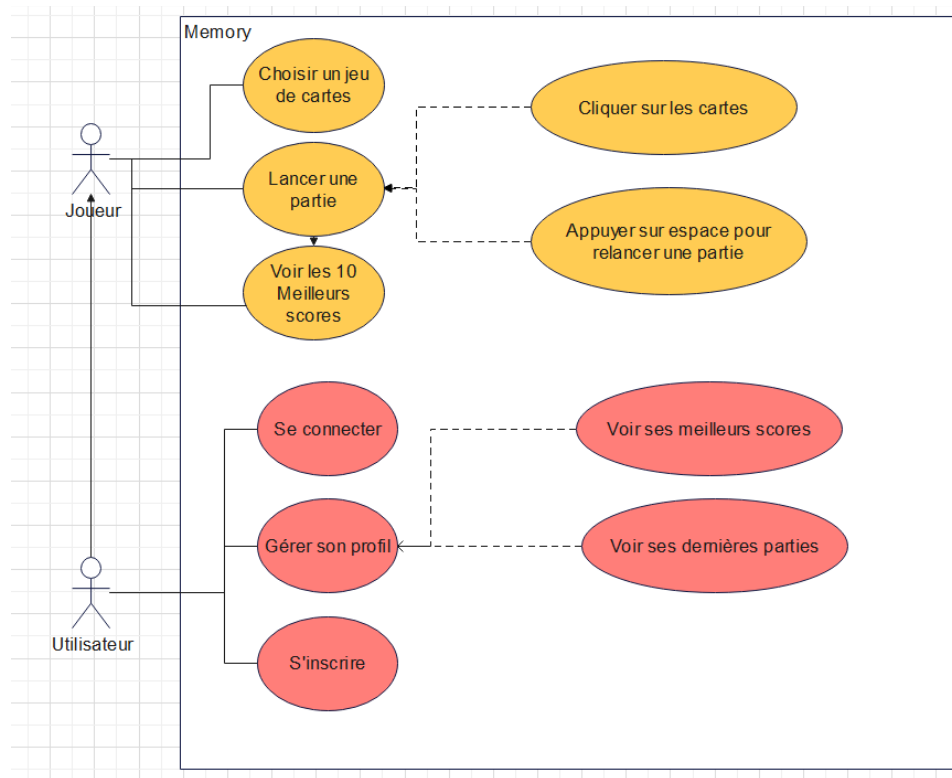
Joueur : Une personne qui s'inscrit et fait une partie de memory

Memory : Jeu de plateau appelé aussi jeu des cartes mémoires, dont le but est de retrouver les paires sur le plateau en un nombre de coups minimum.

AMOA : Assistance à Maîtrise d'Ouvrage, c'est une personne ou une équipe qui assiste le client dans la définition de son besoin.

AMOE : Assistance à Maîtrise d'Œuvre, c'est une personne ou une équipe qui réalise le besoin du client.

5 Fonctionnalités essentielles du produit



Ce diagramme de cas d'utilisation présente une vision globale des fonctions attendues. La liste détaillée des fonctionnalités proposées par l'application est définie dans le fichier **DescriptionProduit-Projet-ENI-HTML-CSS-JS-Memory.ods**

Exemple de rendu :

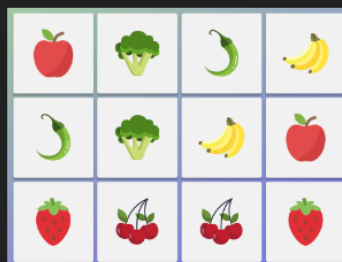
ENI – MEMORY – Accueil

[Accueil](#) [S'inscrire](#) [Se connecter](#) [Profil](#) [Jouer](#)

Bienvenue sur le site du Memory de l'ENI.
Venez jouer avec nous et faites le meilleur score possible.

Règle du Jeu :

- Retournez deux cartes. Si les images sont identiques, le jeu laisse les cartes visibles.
- Si les images sont différentes, les cartes se retournent faces cachées là où elles étaient.
- La partie est terminée lorsque toutes les cartes ont été assemblées par paires.



Si vous voulez vous souvenir de votre score. Inscrivez-vous via le formulaire.
Le jeu garde les **5 meilleurs** scores.
Si vous voulez relancer une partie cliquez sur **la barre d'espace**.

ENI – MEMORY – S'inscrire

[Accueil](#)[S'inscrire](#)[Se connecter](#)[Profil](#)[Jouer](#)

Inscrivez-vous.

Nom d'utilisateur

3 caractères minimum

Entrez votre email

Votre email

Mot de passe

Votre mot de passe

Au moins un symbole, un chiffre, ainsi que 6 caractères minimum.

Confirmez le mot de passe

Confirmez le mot de passe

Création du compte

Annuler

Inscrivez-vous.

Nom d'utilisateur

d



Choisissez un pseudo contenant au moins 3 caractères.

Entrez votre email

Votre email

Inscrivez-vous.

Nom d'utilisateur

ddd



Entrez votre email

dd



Rentrez un email valide.

Entrez votre email

dd@dd.fr



Mot de passe

....



Au moins un symbole, un chiffre, ainsi que 6 caractères minimum.



faible

Mot de passe

.....



Au moins un symbole, un chiffre, ainsi que 6 caractères minimum.



faible

moyen

Mot de passe

.....|

Au moins un symbole, un chiffre, ainsi que 6 caractères minimum.

faible moyen fort

Confirmez le mot de passe

Confirmez le mot de passe

.....|

✓

Mot de passe

.....

Au moins un symbole, un chiffre, ainsi que 6 caractères minimum.

faible moyen fort

Confirmez le mot de passe

.

!

Mot de passe

.....

Au moins un symbole, un chiffre, ainsi que 6 caractères minimum.

faible moyen

Confirmez le mot de passe

.....|

✓

127.0.0.1:5500 indique

L'email dd@dd.fr est déjà utilisé, Veuillez saisir un nouvel email!

OK

ENI - MEMORY - Connecter

[Accueil](#) [S'inscrire](#) [Se connecter](#) [Profil](#) [Jouer](#)

Connectez-vous.

Entrez votre email

Votre email : exemple john@doe.fr

Mot de passe

Votre mot de passe

Se connecter

Annuler

Connectez-vous.

Entrez votre email

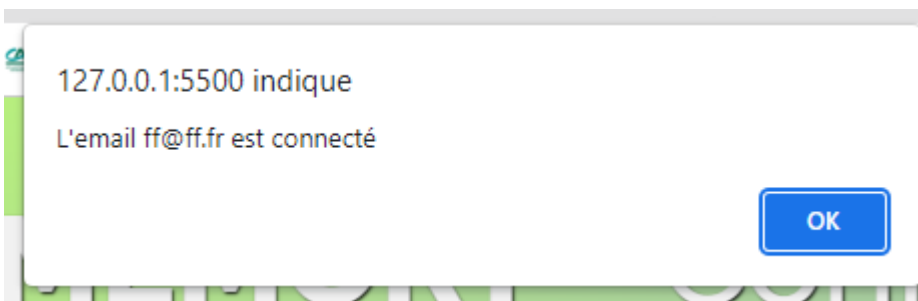
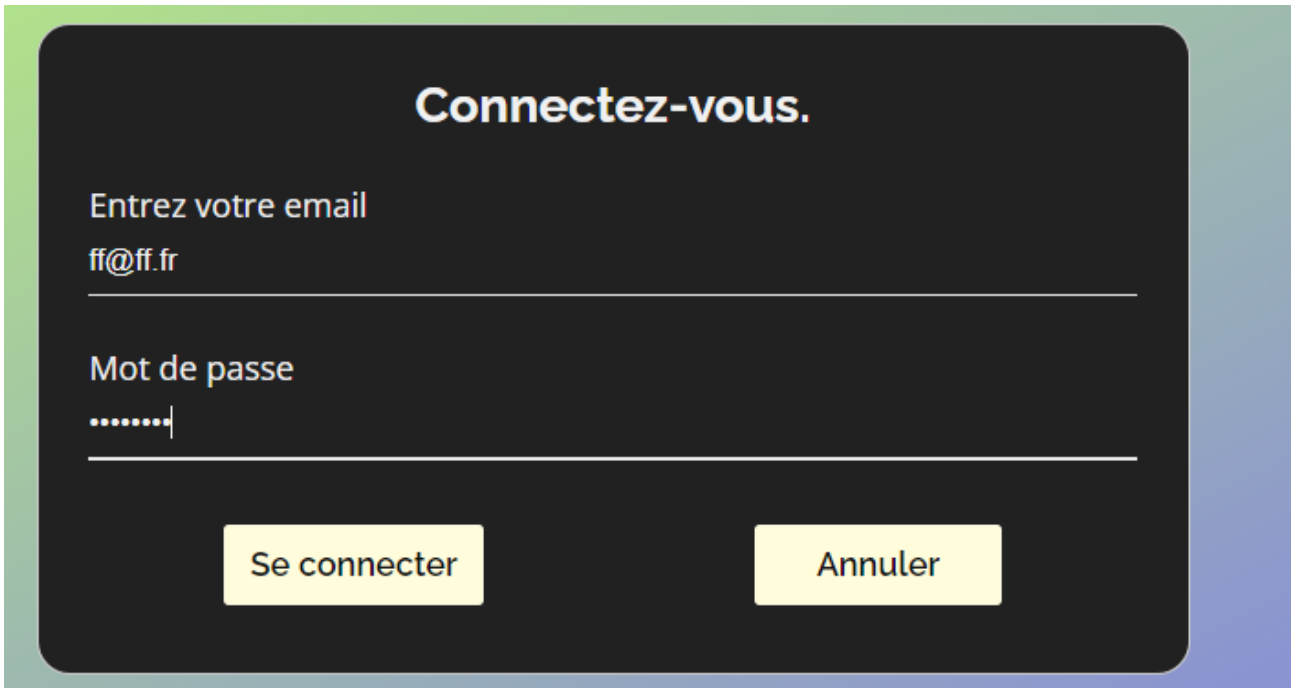
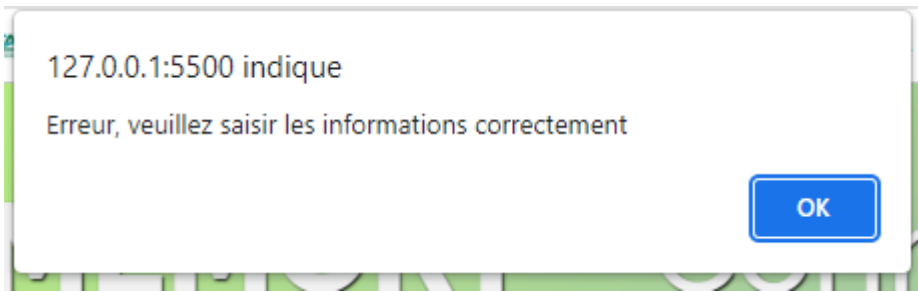
ff@ff.fr

Mot de passe

.....|

Se connecter

Annuler



ENI - MEMORY - Connecter

[Accueil](#) [S'inscrire](#) [Se connecter](#) [Profil](#) [Jouer](#)

Connectez-vous.

Entrez votre email

dd@dd.fr

Mot de passe

.....

Se connecterAnnuler

127.0.0.1:5500 indique

L'email dd@dd.fr est connecté

OK

ENI – MEMORY – Profil

[Accueil](#) [S'inscrire](#) [Se connecter](#) [Profil](#) [Jouer](#)

Profil



Nom d'utilisateur

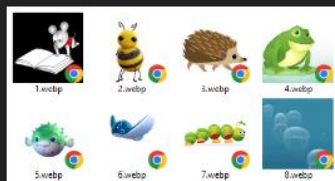
ddd

Email

dd@dd.fr

Choix du Memory

Animaux animés ▼



Taille du Memory

4 * 3 ▼

Enregistrez Option

Profil



Nom d'utilisateur

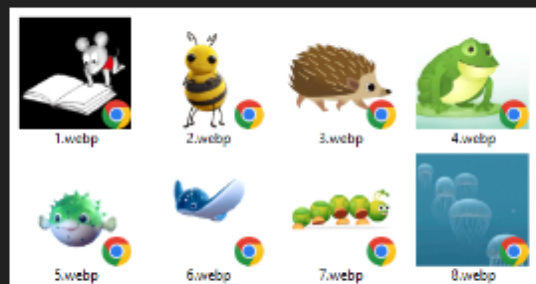
ddd

Email

dd@dd.fr

Choix du Memory

Animaux animés ▼



Taille du Memory

4 * 3 ▼

Enregistrez Option

Derniers Scores :

Pseudo	Score	Taille	Choix Memory	Date
dd@dd.fr	11	4par3	Légumes	14/12/2022

Choix du Memory

Animaux ▼



Taille du Memory

4 * 3 ▼

Enregistrez Option

Choix du Memory

Légumes ▼



Choix du Memory

Animaux Domestiques ▼



ENI - MEMORY - Jouer

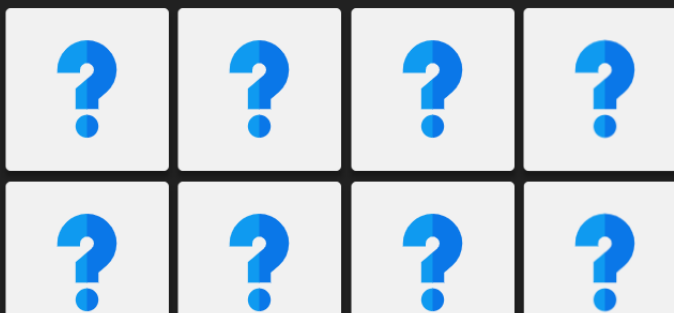
[Accueil](#)
[S'inscrire](#)
[Se connecter](#)
[Profil](#)
[Jouer](#)

Derniers meilleurs scores :

Pseudo	Score	Taille	Choix Memory	Date
ff@ff.fr	9	4par3	Légumes	28/04/2023
ff@ff.fr	10	4par3	Légumes	28/04/2023

Tentez de gagner avec le moins d'essais possible.
Appuyez sur la **barre d'espace** pour relancer le jeu.

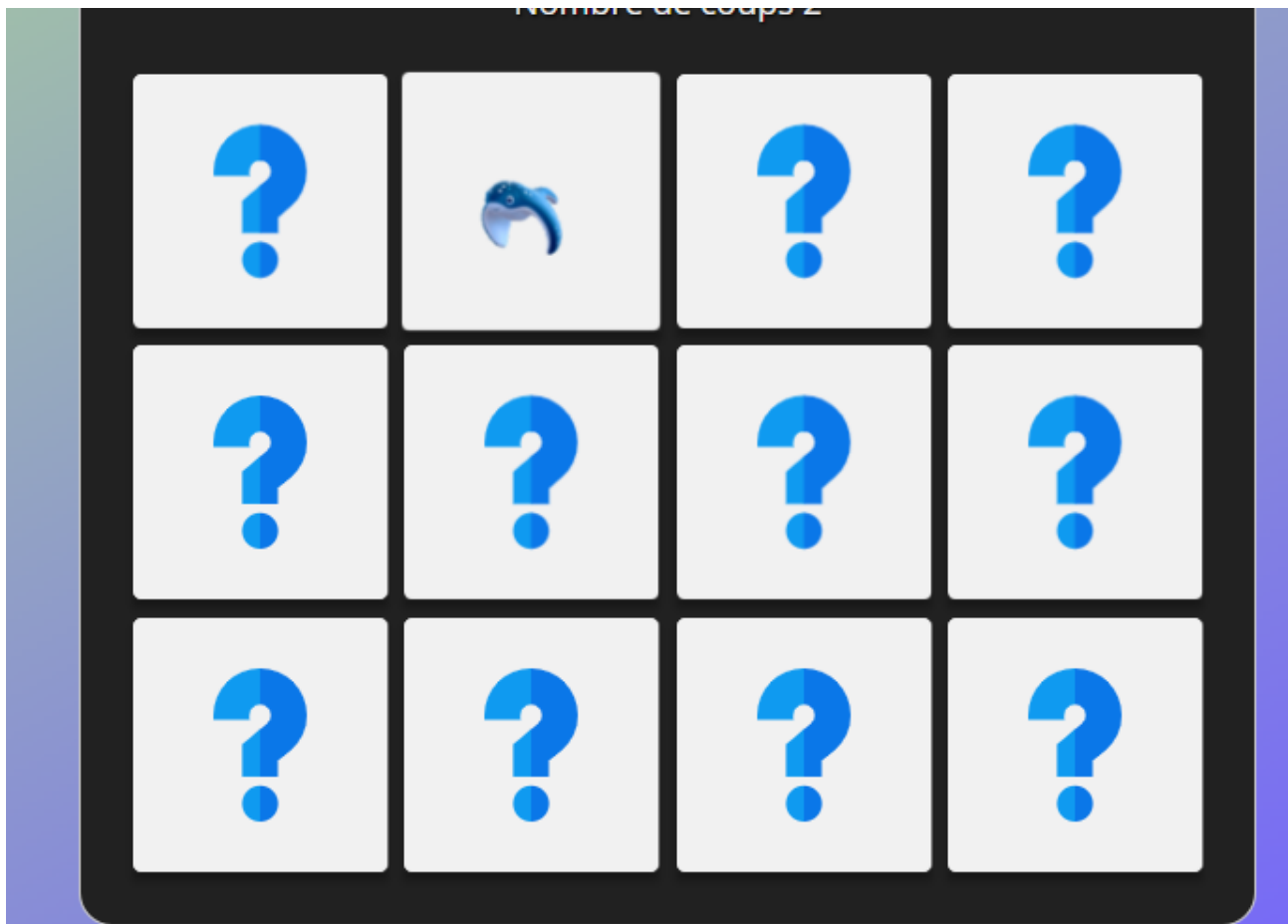
Nombre de coups : 0



Tentez de gagner avec le moins d'essais possible.
Appuyez sur la **barre d'espace** pour relancer le jeu.

Nombre de coups 1

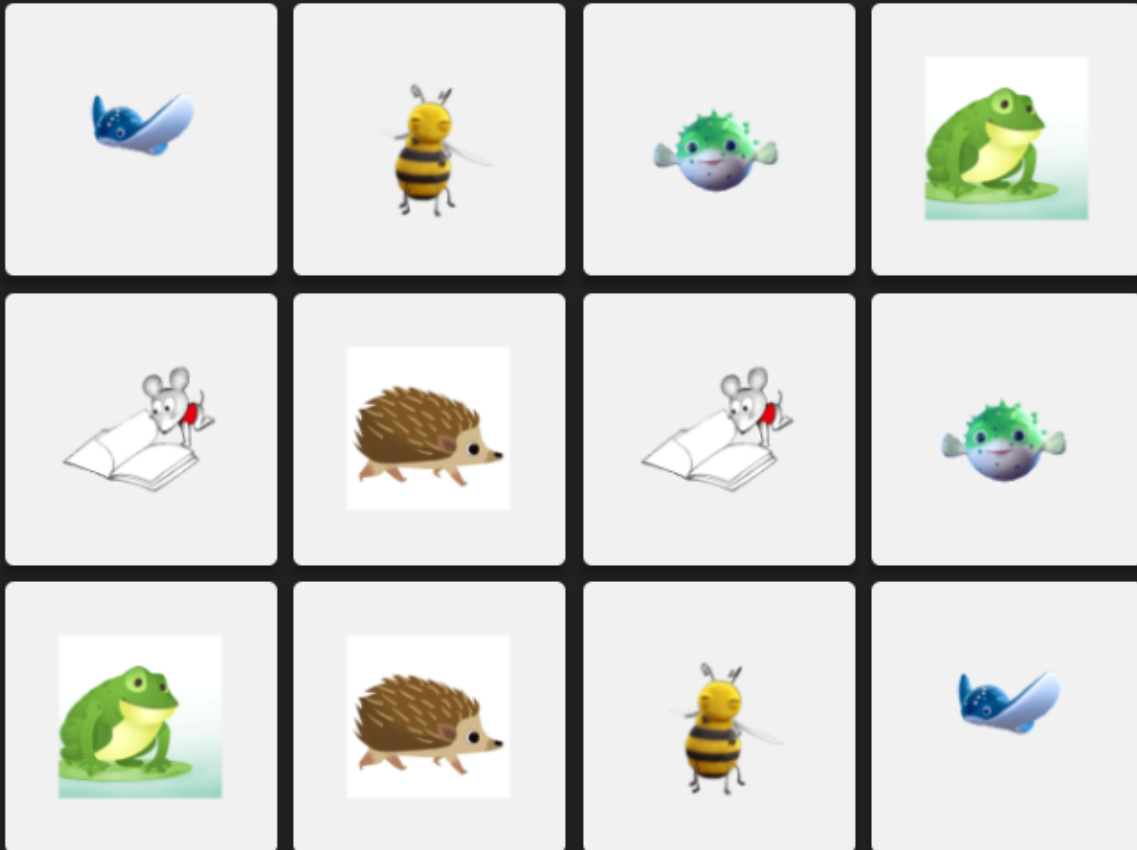




Bravo ! Vous avez gagné !

Appuyez sur la **barre d'espace** pour relancer le jeu.

Votre score final : 10



Derniers Scores :

Pseudo	Score	Taille	Choix Memory	Date
ff@ff.fr	9	4par3	Légumes	14/12/2022
ff@ff.fr	10	4par3	Légumes	14/12/2022
ff@ff.fr	10	4par3	Animaux Domestiques	15/12/2022
ff@ff.fr	10	4par3	Animaux Domestiques	15/12/2022
ff@ff.fr	11	4par3	Légumes	14/12/2022
ff@ff.fr	11	4par3	Lettre Scrabble	15/12/2022
ff@ff.fr	11	4par3	Chiens	15/12/2022
ff@ff.fr	11	4par3	Dinosaures	15/12/2022
ff@ff.fr	12	4par3	Légumes	14/12/2022
ff@ff.fr	12	4par3	Légumes	14/12/2022
ff@ff.fr	12	4par3	Lettre Scrabble	15/12/2022
ff@ff.fr	13	4par3	Légumes	14/12/2022
ff@ff.fr	13	4par3	Animaux	15/12/2022
ff@ff.fr	13	4par3	Dinosaures avec nom	15/12/2022
ff@ff.fr	15	4par3	Légumes	14/12/2022
ff@ff.fr	15	4par3	Légumes	14/12/2022
ff@ff.fr	17	4par3	Légumes	14/12/2022