**1. Introduction Générale**

### **1.1. Contexte du projet**

À l’ère du numérique, les fans de sport souhaitent vivre leur passion bien au-delà du terrain. Ils veulent s’informer, s'équiper, interagir, et ce, de manière simple, rapide et sécurisée. Le basketball, notamment grâce à la NBA, est un sport mondialement suivi. Les Los Angeles Lakers, en tant qu’équipe mythique, possèdent une base de fans énorme, notamment parmi les jeunes générations.

C’est dans ce contexte que nous avons imaginé une **plateforme web immersive dédiée aux supporters des Lakers**, offrant des fonctionnalités modernes : actualités, boutique officielle, statistiques, profils joueurs, etc.

Ce projet s’inscrit dans notre formation en développement web full stack, et représente la mise en œuvre de l’ensemble des compétences techniques et méthodologiques acquises durant notre parcours.

### **1.2. Problématique**

Comment développer une plateforme web dynamique, responsive et performante, capable de répondre aux besoins spécifiques des fans d’une équipe sportive, tout en assurant une expérience fluide et intuitive ?

Plus précisément :

* Comment structurer une application permettant l’intégration de plusieurs modules (actualités, boutique, comptes utilisateurs) ?
* Quels choix technologiques et organisationnels adopter pour livrer un projet complet dans un temps limité ?
* Comment garantir la sécurité, la performance et l’évolutivité de la plateforme ?

**1.3. Objectifs du projet**

#### **Objectif principal :**

Concevoir et développer une **plateforme web full stack** (React & Laravel) dédiée aux fans des Los Angeles Lakers, intégrant une boutique en ligne, une section actualité, une gestion des comptes et un espace d’administration.

#### **Objectifs spécifiques :**

* Créer une interface utilisateur intuitive, moderne et responsive.
* Permettre aux visiteurs de consulter les actualités, les produits, le calendrier des matchs.
* Intégrer un système de gestion de panier et de commande avec un **paiement sécurisé en ligne via carte bancaire**.
* Offrir une interface d’administration pour gérer les produits, les utilisateurs, les actualités.
* Structurer le projet de façon modulaire et conforme au modèle MVC.

**1.4. Méthodologie Adoptée**

Pour organiser et gérer le projet, nous avons choisi **la méthodologie Agile Scrum**, qui se base sur des itérations appelées "sprints". Chaque sprint a un objectif précis et une durée définie.

| **Sprint** | **Intitulé** | **Durée estimée** | **Objectifs clés** |
| --- | --- | --- | --- |
| 1 | Analyse & Conception | 3 jours | Rédaction du cahier des charges, création des diagrammes UML |
| 2 | Base de données | 2 jours | Conception et création des tables avec Laravel Migrations |
| 3 | Développement Back-End | 4 jours | Authentification, gestion des produits, commandes et utilisateurs |
| 4 | Développement Front-End | 4 jours | Intégration des pages en React, liaison avec l’API Laravel |
| 5 | Tests & Améliorations | 2 jours | Tests, corrections des bugs, optimisation UI/UX |

**Organisation en Sprints**

**2. Analyse des besoins**

**2.1. Présentation du Cadre du Projet**

Ce projet a été développé dans le cadre de notre formation à l’OFPPT, au sein du module "Projet de Fin de Formation". Il vise à simuler un besoin client réel et complexe dans un contexte web professionnel.

Nous avons choisi de travailler sur une plateforme dédiée à un **club sportif emblématique**, en l’occurrence les **Los Angeles Lakers**, pour combiner aspects e-commerce, actualité sportive, gestion d’utilisateurs et design moderne.

Cette plateforme peut également être utilisée comme une base adaptable à d’autres clubs ou thématiques similaires.

**2.2. Cahier des Charges Fonctionnel**

Le présent cahier des charges fonctionnel a pour but de définir toutes les fonctionnalités attendues de la plateforme dédiée aux fans des **Los Angeles Lakers**. Il couvre les **besoins métiers**, les **règles fonctionnelles**, les différents **rôles utilisateurs**, et les **contraintes techniques liées aux fonctionnalités**. Cette section sert de base au développement de l’application web.

1. ***Acteurs du système***

Les utilisateurs de la plateforme sont répartis en trois rôles principaux :

* **Visiteur** : personne non authentifiée, qui peut seulement consulter le contenu public.
* **Utilisateur inscrit (fan)** : utilisateur possédant un compte, pouvant interagir avec le contenu, gérer son panier et passer des commandes.
* **Administrateur** : responsable de la gestion de la boutique, des utilisateurs et des actualités via une interface d’administration sécurisée.

1. ***Fonctionnalités par profil utilisateur***

***1. Visiteur***

* Consulter les actualités de l’équipe sur la page d’accueil.
* Visualiser les produits disponibles dans la boutique sans pouvoir les acheter.
* Voir les fiches des joueurs et les statistiques de l’équipe.
* Accéder à la page "À propos" pour comprendre l’objectif de la plateforme.
* Accéder aux boutons d’inscription et de connexion.

***2. Utilisateur inscrit***

* Se connecter à l’aide d’un e-mail et mot de passe.
* Modifier ses informations personnelles (nom, mot de passe, adresse e-mail).
* Ajouter un ou plusieurs produits au panier.
* Modifier la quantité ou supprimer des produits du panier.
* Valider une commande (la commande est enregistrée, sans paiement en ligne).
* Visualiser l’historique de ses commandes passées.
* Se déconnecter en toute sécurité.

***3. Administrateur***

* Accéder à un tableau de bord sécurisé après authentification.
* Ajouter, modifier ou supprimer un produit de la boutique.
* Gérer les catégories de produits (t-shirts, casquettes, accessoires, etc.).
* Publier, modifier ou supprimer des articles d’actualité.
* Gérer les comptes utilisateurs (afficher, supprimer, désactiver).
* Consulter les commandes passées et leur contenu.
* Modifier le statut des commandes (ex : en cours, livrée).
* Consulter des statistiques globales (nombre d’utilisateurs, produits, commandes…).

1. ***Contraintes fonctionnelles***

L’interface utilisateur doit être **responsive**, c’est-à-dire adaptée à toutes tailles d’écran (mobile, tablette, desktop).

* Les mots de passe doivent être stockés de manière sécurisée dans la base de données (hashés).
* Les utilisateurs ne doivent pas pouvoir accéder à l’espace d’administration.
* Chaque commande doit être enregistrée avec un identifiant unique.
* Un produit doit afficher une image, un nom, une description, un prix et une quantité en stock.
* Le panier doit être lié à un utilisateur connecté, et réinitialisé après validation de commande.
* La boutique doit permettre une recherche ou un filtrage des produits par nom ou catégorie.
* Le backend (Laravel) doit exposer des routes/API sécurisées, consommées par le frontend (React).

***IV. Parcours utilisateur simplifié***

* Le **visiteur** arrive sur le site, explore les pages publiques, puis s’inscrit ou se connecte.
* L’**utilisateur inscrit** parcourt les produits, ajoute au panier, valide une commande, consulte ses infos.
* L’**administrateur** accède à son tableau de bord pour gérer les produits, utilisateurs et actualités.