

USERS STORY

ESPORTIFY

SOMMAIRE

Rédaction des Users Story	2
Identifier les utilisateurs.....	2
User Story 1	2
User Story 2	2
User Story 3	3
User Story 4	3
User Story 5	4
User Story 6	4
User Story 7	4

Rédaction des Users Story

Identifier les utilisateurs

Nous avons quatre types d'utilisateurs sur notre application.

Le visiteur, personne qui n'est pas identifié sur la plateforme, elle peut se déplacer sur la page d'accueil ainsi que celles affichant les événements sur une vue générale ou détaillé de l'un d'eux. Elle peut se créer un compte ou s'identifier.

Le joueur, utilisateur ayant créé un compte sur la plateforme et s'étant identifié. Il peut s'inscrire aux événements, faire des propositions pour de prochains événements, et il a accès à un espace personnel.

L'organisateur, hérite des droits du joueur, il peut en plus créer et modifier des événements puis les gérer et les modérer, une fois qu'ils ont été validés par un administrateur.

L'administrateur, hérite des droits de l'organisateur, il peut affecter les droits utilisateurs, passer un joueur en organisateur d'événement, il peut modérer et gérer tous les événements de la plateforme. Il a tous les droits.

User Story 1

Page d'accueil

Utilisateurs concernés : Visiteur, Joueur, Organisateur, Administrateur

Composition :

- Présentation de l'entreprise
- Diaporama d'images
- Les événements E-Sport à venir et en cours, validé par un administrateur

User Story 2

Menu de l'application

Utilisateurs concernés : Visiteur, Joueur, Organisateur, Administrateur

Composition :

- Retour vers la page d'accueil
- Accéder à tous les événements
- Connexion ou Mon Espace, si connecté
- Contact

D'autres catégories peuvent être ajoutés si nécessaire

User Story 3

Vue globale de tous les évènements

Utilisateurs concernés : Visiteur, Joueur, Organisateur, Administrateur

L'affichage sera différent pour chaque utilisateur

- Visiteur => Vue globale des évènements. Pas d'inscription possible aux évènements
- Joueur => Vue globale des évènements. Inscription / Désinscription à un évènement
- Organisateur => Hérite des droits du joueur. Créer, modifier un évènement
- Administrateur => Hérite des droits de l'organisateur. Administrer les utilisateurs et les évènements (modération des évènements)

Composition :

- Titre de l'évènement
- Nom du jeu
- Date et heure de début et de fin
- Nombre de joueurs

Un filtre asynchrone permettra de filtrer les évènements par nombre de joueurs, date et heure ou organisateur.

Les détails de l'évènement sont visibles en cliquant dessus, l'intégralité des informations de l'évènement seront alors visibles.

- Titre de l'évènement
- Nom du jeu
- Plateforme
- Nombre de joueurs
- Date et heure de début et de fin
- Pseudo de l'organisateur
- Description
- Visibilité
- Images

User Story 4

Espace personnel Joueur

Utilisateurs concernés : Joueur

Composition :

- Évènements ajoutés aux favoris (Mes évènements), présentera les évènements auxquels s'est inscrit le joueur. Au jour et à l'heure de début de l'évènement, un bouton "Rejoindre" s'affichera à côté de l'évènement.

- Bouton “Soumettre un évènement”, via un formulaire le joueur pourra proposer un évènement qui devra être validé par un administrateur et confié à un organisateur. Une fois soumis l’évènement apparait dans l’espace personnel avec le statut “En attente de validation”. En cas de validation le statut passera à “Validé” et sera visible sur la plateforme. Au contraire, en cas de refus le statut sera “Non validé”.
- Historique des évènements proposés consultable via le bouton “Mes suggestions d’évènement”. Les évènements seront modifiables mais seront renvoyé pour une nouvelle validation par un administrateur.
- Historique des scores obtenus lors des précédents évènements auxquels il a participé.

User Story 5

Espace personnel Organisateur

Utilisateurs concernés : Organisateur

Composition :

- On retrouvera les mêmes éléments composant l'espace personnel du joueur.
- Dans Historique des évènements proposés, il pourra en plus d’apporter des modifications, gérer les inscriptions à ses évènements. Il peut refuser un joueur inscrit, la réinscription sera impossible.
- 30 minutes avant la date et l’heure prévu pour l’évènement, un bouton “Démarrer l’évènement” s’affichera pour permettre le lancement.

User Story 6

Espace personnel Administrateur

Utilisateurs concernés : Administrateur

Composition :

- On retrouvera les mêmes éléments composant l'espace personnel de l’organisateur.
- L’affichage de tous les évènements de la plateforme, il pourra les visualiser et les modérer.
- Il pourra supprimer un évènement à tout moment, même si celui-ci a été validé, si l’utilisateur le modifie.
- Gestion des droits utilisateurs, passer un joueur à organisateur et inversement.

User Story 7

Évènement

Utilisateurs concernés : Joueur, Organisateur, Administrateur

Composition :

- Après le clic sur le bouton “Rejoindre” de l’évènement débuté, l’utilisateur sera redirigé vers la page de l’évènement en cours.