

CAHIER DES CHARGES

ESPORTIFY

SOMMAIRE

| | |
|---|---|
| Présentation d'ensemble | 2 |
| Présentation de l'entreprise | 2 |
| Objectifs du site..... | 2 |
| La cible | 2 |
| Objectif quantitatif | 3 |
| Périmètre du projet..... | 3 |
| Flexibilité et évolutivité | 3 |
| Descriptions de l'existant | 3 |
| Description graphique et ergonomique..... | 4 |

Présentation d'ensemble

Présentation de l'entreprise

Notre client, la start-up française Esportify, spécialisée dans le domaine du eSport depuis sa création, le 17 mars 2021. Elle a su se faire ça place dans le milieu en organisant divers événements dédiés à la compétition autour de l'univers des jeux vidéo.

L'ensemble de la plateforme étant administré avec un fichier Excel et un CMS WordPress, ce qui diminue considérablement le rendement et les possibilités d'accroissement de la structure.

Elle désire offrir à ses joueurs une expérience plus claire et fluide, leur permettant de s'inscrire facilement et de participer à des tournois ou compétitions ainsi que de suivre leurs records à ses événements.

Objectifs du site

L'objectif principal avec les changements dans l'administration de la plateforme de la start-up Esportify est de permettre une meilleure gestion des événements et des utilisateurs avec la création d'une base de données relationnelle apportant une structure solide.

Le site permettra l'affichage de photos d'évènements organisés par la start-up via un carrousel d'images, mais aussi de mettre en avant les derniers événements proposés par les utilisateurs. La start-up pourra également communiquer sur qui ils sont et permettre aux utilisateurs d'entrer en contact avec eux en cas de besoin.

La gestion et la modération des événements et des utilisateurs sera simplifiée et permettra de garantir un environnement sain à tous les utilisateurs. Les utilisateurs inscrits et identifiés pourront s'inscrire aux événements validés par l'administration de la plateforme.

L'ajout des dépendances en front permettront de fluidifier l'affichage des informations sur le navigateur. Pour le back, la gestion des données sera plus facile et permettra surtout de conserver et de proposer beaucoup plus d'évènements.

La cible

Le site de Esportify ciblera tout le public du monde vidéo-ludique, que ce soient des joueurs invétérés ou de nouveaux aspirants voulants voulant intégré la grande fratrie du jeux vidéo en multijoueur. Où qu'ils résident ils pourront se retrouver sur la plateforme et partager ensemble sur les plateformes et jeux qu'ils affectionnent.

Objectif quantitatif

Le site Wordpress dont disposait la start-up finit par montrer ses limites. L'objectif étant de rassembler encore plus de monde et de proposer encore plus d'évènements eSport à la communauté. Avec la nouvelle structure, la plateforme pourra accueillir plus de monde, stocker plus d'informations et les restituer plus rapidement.

Par la suite il sera intéressant de mettre en place un système de communication entre les utilisateurs inscrit à un même évènement et durant le déroulement de l'évènement.

Périmètre du projet

Le projet sera exclusivement en langue française et sera conçu selon une approche mobile first, tout en restant accessible sur tablettes, PC et ordinateurs portables.

Par la suite, il sera envisageable d'étendre le site pour inclure d'autres langues et d'ajouter des fonctionnalités supplémentaires, permettant ainsi une adaptation continue aux besoins des utilisateurs et à l'évolution du marché autour de l'eSport.

Flexibilité et évolutivité

Dès la conception, la réflexion d'extensions futures pour le site web s'est faite, afin d'accompagner l'évolution et les besoins de la start-up Esportify. Bien que la version initiale ne prévoie pas de chat asynchrone, cette fonctionnalité pourra être intégrée ultérieurement sans nécessiter une refonte complète du site. La structure et l'architecture du site seront suffisamment flexibles pour faciliter l'ajout de nouvelles fonctionnalités, telles que le chat asynchrone sous forme de forum ou l'ajout de photo de profil pour les utilisateurs ayant un compte.

En ce qui concerne les contenus textuels (présentation de l'entreprise, FAQ, À propos, etc.), bien qu'ils soient intégrés par le développeur dans un premier temps, le site évoluera pour permettre au client d'effectuer ces mises à jour de manière autonome via un panneau d'administration simplifié. Cette capacité à intégrer des modifications ultérieures est conçue pour que l'entreprise puisse adapter son site à ses besoins futurs sans contrainte technique.

Descriptions de l'existant

La version précédente du site était gérée par un fichier Excel couplé à un CMS WordPress, limitant l'efficacité et la possibilité d'expansion de la plateforme. Il nous faudra reprendre le nom de domaine existant pour faire mettre en ligne la nouvelle version du site, sur l'hébergeur que le client préférera, après discussion des solutions techniques disponibles.

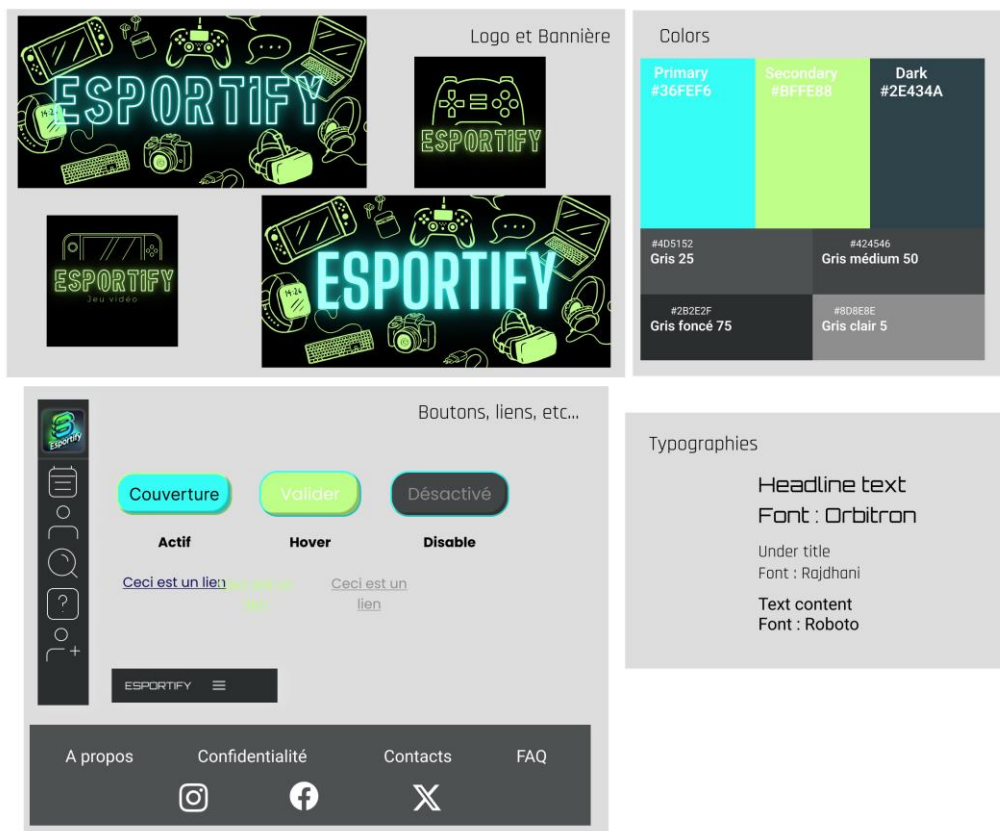
Les textes du site devront être fournis par le client avant le déploiement, actuellement ne voulant pas les gérer par lui-même. Toutefois, une extension future pourrait permettre la gestion de ces contenus en autonomie si le client l'envisage et en sens la nécessité.

Une formation complète ainsi qu'un accompagnement pour l'intégration des contenus seront prévus avec le client. L'intégration des données (gestion et modération des événements, gestion des droits utilisateurs, etc..) sera simple via le panneau d'administration.

Description graphique et ergonomique

Charte graphique

La charte graphique peut également être consultée dans le répertoire Assets/Documentation/Charte_Graphique du Git du projet :



https://github.com/Alkgorth/ECF-Esportify/tree/main/Assets/Documentation/Charte_Graphique

Design

Le site sera conçu en flat design, avec une approche épurée qui reflète l'univers des jeux vidéo. Des éléments animés seront intégrés de manière subtile pour ajouter du dynamisme et améliorer l'expérience utilisateur, tout en préservant une interface claire et intuitive.

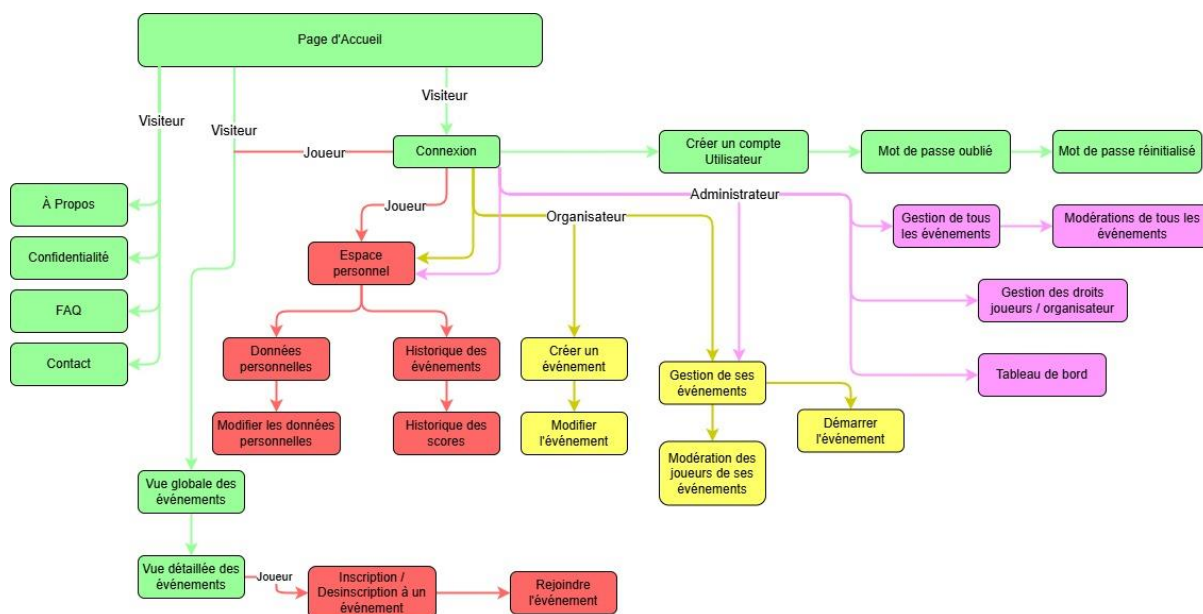
Maquettes

Pour une meilleure lisibilité, les maquettes et wireframes sont disponibles dans le répertoire Assets/Documentation/Maquettes/JPEG du Git du projet. Cela permettra une meilleure visualisation de la structure et des designs prévus pour le site.

<https://github.com/Alkgorth/ECF-Esportify/tree/main/Assets/Documentation/Maquettes/JPEG>

Description fonctionnelle et technique

Arborescence du site



Ce fichier est également disponible dans le dossier Assets/Documentation/Arborescence du Git du projet :

<https://github.com/Alkgorth/ECF-Esportify/tree/main/Assets/Documentation/Arborescence>

Description fonctionnelle

Un visiteur (personne non identifiée sur la plateforme) devra pouvoir consulter la liste des différents événements proposés sur la plateforme, avec des filtres permettant d'afficher

uniquement les résultats pertinents sans rechargement de la page. Il aura également la possibilité de voir la liste des événements qui ont lieu en ce moment. Il pourra se créer un compte joueur sur la plateforme en fournissant un nom, un prénom, une adresse électronique, un pseudo ainsi qu'un mot de passe.

Les joueurs auront accès à leur espace personnel dans lequel il pourra modifier ses informations renseignées lors de la création de son compte. Via un bouton "Soumettre un événement" il a la possibilité de proposer des événements sur la plateforme. Il pourra également voir la liste des événements qu'il a proposé via le formulaire de soumission et voir leur statut, qui peut être en attente, validé, refusé ou annulé. Dans le cas où l'événement passe à l'état validé, il sera alors visible par tous les utilisateurs de la plateforme. Toute proposition soumettra l'événement à la validation d'un administrateur, toute modification de l'événement renverra l'événement pour une nouvelle validation. Il verra aussi l'historique des scores pour les événements auxquels il a participé.

Les organisateurs ont les mêmes droits que les joueurs et également accès à leurs données personnelles qu'ils peuvent modifier. En plus de cela ils peuvent modérer les événements qu'ils ont créés ou sur lesquels ils sont assignés. Pour tous les événements, 30 minutes avant la date et l'heure de début prévues un bouton "Démarrer l'événement" sera disponible.

Les administrateurs, qui sont des employés de la start-up, peuvent visualiser et modérer les demandes d'événements. Ils peuvent suspendre un événement à tout moment. Ils ont également la possibilité de gérer les droits des utilisateurs de la plateforme. Ils disposent donc de tous les droits et peuvent effectuer les mêmes actions que tous les autres utilisateurs.

Informations relatives aux contenus

Les contenus du site comprendront des textes descriptifs et des images, aucun contenu téléchargeable ne sera proposé. Ces éléments devront être fournis par le client avant le déploiement, celui-ci ne voulant à l'heure actuelle ne pas les mettre à jour lui-même. Le client désire pouvoir modérer les utilisateurs de la plateforme et les événements via une interface intuitive dans son espace d'administrateur. Une formation sera fournie à cet effet, mais il est envisageable, dans l'avenir, de rendre tous les contenus modifiables directement par un administrateur si cela est souhaité.

L'administrateur devra avoir la possibilité de modifier les textes et images qui auront été ajouté par le joueur ou l'organisateur pour la création d'un événement, ainsi que de le supprimer ou d'en créer un nouveau via le formulaire prédéfini.

Le code HTML du site devra respecter les standards SEO en matière de balise de titres et de méta-informations, afin d'optimiser la visibilité du site dans les moteurs de recherche.

La gestion des évènements et des utilisateurs sera effectuée à l'aide de la base de données MySQL version 8.0.42 en local via Docker. Les évènements auront leur table dédiée, chaque évènement aura un champ dédié indiquant son identifiant, son nom, la plateforme, le jeu-vidéo, le statut, l'utilisateur à qui il est rattaché, les dates et heure de début et de fin, une description, le nombre de joueurs pouvant participer, une image de couverture et éventuellement un diaporama et la visibilité qui lui a été assigné. Pour les utilisateurs ils auront aussi leur table dédiée, avec chacun un champ dédié pour un identifiant, son nom, son prénom, son mail, son pseudo, son mot de passe, ainsi que son rôle. Le tout sera synchronisé en temps réel avec la plateforme.

La sécurité

La sécurité des données sur le site Esportify est une priorité. Toutes les données sensibles seront stockées dans un fichier .env situé à la racine du site, protégé par un fichier .htaccess et des droits stricts.

Les mots de passe doivent respecter les recommandations de l'ANSSI, avec un minimum de 12 caractères, incluant au moins une majuscule, une minuscule, un chiffre et un caractère spécial, afin d'assurer une sécurité renforcée.

Les formulaires ont un token CSRF (Cross-Site Request Forgery) généré pour renforcer la protection contre les failles de sécurité.

Le contrôle des fichiers pouvant être envoyé par l'utilisateur pour la soumission de formulaire entrainera une vérification stricte sur le type du fichier, son contenu, sa taille, pour être sûr du contenu du fichier qui va être uploadé sur la plateforme et éviter l'exécution de scripts malveillants.

Contraintes techniques

- Technologies utilisées :
 - HTML, CSS3, SASS avec Bootstrap 5.3
 - JavaScript
 - PHP 8.3.14 avec PDO
 - Docker 28.1.1 avec Docker Desktop 4.41.2
- Base de données :
 - BDD SQL : MySQL
 - BDD NoSQL : MongoDB
- Déploiement :
 - A venir

Le site devra être compatible avec tous les navigateurs récents et adapté pour une utilisation sur tablette et mobile. Le coût de l'hébergement ainsi que celui des bases de données seront pris en charge par le client.

Modalités envisagées

Prestations attendues

Les prestations attendues dans le cadre de ce projet incluent les éléments suivants :

- Développement
- Design
- Intégration
- Formation à la gestion du site
- Maquettage
- Maintenance et mise à jour
- Élaboration de la charte graphique
- Accompagnement en webmarketing
- Déploiement du site

Planning

Le rendu final pour le projet est prévu pour le 20 février 2025. Ce délai me permettra de m'assurer que toutes les fonctionnalités soient intégrées et testées afin de garantir un lancement réussi du site.

Méthodologie de suivi

La gestion du projet sera effectuée sur Trello, à l'aide d'un tableau Kanban, qui sera accessible au client pour qu'il puisse suivre l'avancement des tâches.

Des préproductions intermédiaires seront réalisées afin de permettre au client de visualiser l'évolution du site.

Des réunions auront lieu tous les jours, d'une durée de 15 minutes, ainsi qu'une réunion hebdomadaire de 1 heure pour faire le point sur l'avancement du projet.

De plus une réunion sera proposée au client tous les 15 jours, d'une durée de 30 minutes, pour discuter des progrès et recueillir ses retours.