

Université de Cergy-Pontoise

**Manuel référence système (PROCESS)**

pour le projet Gestion de projet informatique  
**Licence d'Informatique troisième année**

sur le sujet

**FWCS**

rédigé par

**Mustapha KHELIFI - Fatma BARAKET - Hadjer AYACHI -  
Amirouche MAHDI - Dewi DELBE - Anasse FROUG**



Avril 2020

## Table des matières

<b>1</b>	<b>Introduction</b>	<b>2</b>
<b>2</b>	<b>Spécification</b>	<b>2</b>
2.1	Approche fonctionnelle de notre projet côté utilisateur . . . . .	2
2.2	Déroulement du jeu . . . . .	2
<b>3</b>	<b>Conclusion</b>	<b>3</b>

## Table des figures

## Liste des tableaux

# 1 Introduction

Dans la réalisation de notre production de projet, nous avons défini des objectifs de réalisation et de validation de cette dernière.

Nous avons dû également définir les différents composants de notre système de sa conception à sa réalisation. Nous allons vous préciser ici notre cahier des charges pour ce projet ainsi que spécifier les éléments techniques impliqués.

## 2 Spécification

**Réalisation** Nous allons réaliser notre projet de FWCS avec une conception bien prédéfinie et une démarche détaillée. Pour ce faire, on va expliquer le déroulement et les fonctionnalités de ce projet selon deux approches.

### 2.1 Approche fonctionnelle de notre projet côté utilisateur

- Notre logicielle propose un menu principal sommaire avec un bouton "Help" qui permet de donner des coordonnées en cas de question de l'utilisateur.
- Une fois la coupe lancer, tout les résultats sont générés sur plusieurs pages. L'utilisateur peut aller sur la page suivante, revenir en arrière, ainsi que relancer la coupe.
- L'utilisateur pourra enfin voir le déroulement des matchs en cliquant sur les différents matchs.

### 2.2 Déroulement du jeu

Après avoir cliquer sur "Start", la coupe est générée et présentée sur 5 pages :

1. Match de poule : Chaque configurations sont présentées.
2. Résultats des matchs : Les matchs sont joués et on peut voir les résultats.
3. Fin des matchs de poule : Les points de chaque sont dévoilés, et ainsi on connaît quels équipes sont qualifiés pour la compétition.
4. La compétition : On peut voir chaque matchs de la compétition et les résultats
5. Le vainqueur : Le vainqueur de la compétition

**Les commentaires** L'utilisateur pourra aussi choisir de voir les commentaires de chaque matchs et ainsi voir exactement comment s'est dérouler un match en particulier.

### **3 Conclusion**

Nous avons vu les conditions de base qui s'appliquent dans ce projet.

Nous savons donc à partir de ces spécifications l'objectif de notre réalisation et le fonctionnement de chacun de nos composants.