

# **Document Gestion de jeux (projet E5)**

**Axel Diril**

**Version du 27/09/2024**

**Table des matières**

Contexte.....3

Fonctionnalités.....4

MCD.....6

## **Contexte**

Une boutique de vente de jeux-vidéo d'occasion souhaiterait créer une application qui permettrait à ses clients de répertorier tous les jeux et supports (consoles/PC/smartphone) qu'ils possèdent. Cela leur permettrait de savoir où est-ce qu'ils en sont dans leur collection et découvrir d'autres jeux sur les supports qu'ils possèdent déjà.

Les utilisateurs pourraient partager leur profil pour montrer leur collection à d'autres personnes.

Pour chaque jeu possédé, l'utilisateur peut mettre une note dessus, indiquer sa progression sur le jeu et ajouter un commentaire dessus.

S'il manque des jeux dans la liste, un utilisateur peut faire une requête pour l'ajouter.

Langages : PHP (avec Laravel)

Nécessite : une base de données, un dossier pour stocker les images des jeux (pour les requêtes), une API pour renvoyer les jeux

Supports : site web, pourrait être adapté sous forme d'application mobile

## **Fonctionnalités**

- Un utilisateur peut ajouter tous les jeux et supports qu'il possède sur son profil pour montrer sa collection
- Pour ajouter un jeu à son profil, l'utilisateur a accès à toute une liste de jeux sur laquelle il peut ajouter des filtres (genre, année, support) ou du tri (ordre alphabétique, date de sortie) pour améliorer sa recherche. Sur la fiche du jeu, il y aura d'écrit le nombre d'utilisateurs qui possèdent le jeu.
  - À partir des jeux qu'il possède, des statistiques pourront être affichées sur son profil : total de jeux, total de supports, support sur lequel il a le plus de jeux, combien de jeux il lui manque par support...
- L'utilisateur peut partager le lien de son profil pour que d'autres utilisateurs voient sa collection. Mais il peut aussi passer son profil en « privé » s'il veut juste se servir de l'application pour garder une trace de sa collection.
- L'utilisateur peut mettre en avant les jeux qu'il a appréciés en leur mettant une note sur 10. Cela permettra d'afficher une moyenne des notes sur la fiche du jeu.
- L'utilisateur peut ajouter un commentaire sur un jeu qu'il possède pour partager son expérience sur celui-ci ou comment il l'a obtenu.
- L'utilisateur peut indiquer sa progression sur un jeu qu'il possède (Terminé, Commencé, Pas Commencé).

- Si un jeu manque à la liste, un utilisateur peut faire une requête pour ajouter un jeu en précisant toutes ses informations (titre, description, année de sortie, import d'une image de couverture). Il peut cocher une case pour ajouter automatiquement le jeu à sa collection lorsqu'il sera validé.
  - Lorsque la requête est envoyée, un validateur peut vérifier si les informations du jeu sont correctes et peut la valider ou la refuser. Si elle est validée, alors le jeu pourra être choisi depuis la liste de jeux et être ajouté à la collection. L'utilisateur recevra une notification pour dire que le jeu a été ajouté. Si la requête est refusée, le validateur doit saisir un motif de refus.
  - Si le jeu finit par être ajouté par l'API, supprimer la requête et prendre les informations depuis l'API à la place
- Un validateur peut retirer ou rétablir à un utilisateur le droit de faire des requêtes en cas d'abus / erreurs répétées.
- L'administrateur peut promouvoir / rétrograder un utilisateur en tant que validateur

# MCD

Version du : 27/09/2024

