

ChampionsBet

ChampionsBet is an Android smartphone application dedicated to sport bet in an interactive way , more precisely on the soccer championship French Ligue 1.

This project was initiated by Jean-Charles Granchamp and Pierre Jobert. Indeed each years, those two have the habits to plays with their friends on an excel sheet to pronostic the match of a Ligue 1 season betting on scores, victories, best player, ... They wanted to continue by developing something more friendly and propose it to the public or compagnies as an HR tool for team building.

In this beta, there is no gain or reward for users. In a second version they would like to include more features such as questions or challenge to improve the system points and allow users to win game tickets or merchandising products from teams. Jean-Charles and Pierre wanted a simple application, easy to use and with a clear design answering theirs needs.

Ligue 1 is a first step, they gave them one year to achieve and perfect the application for Android and iOS to be ready for the launching of the 2018 Soccer World Cup.

In order the make this project a reality they decided to contact the Toulouse Wild Code School to help them to develop a beta version on Android. Giving a great opportunity to Antoine Biamouret, Robin Goudy, Mathieu Regourd and Bruno Zilio who worked on Champions Bet during 8 weeks using the Scrum methods for work organisation.

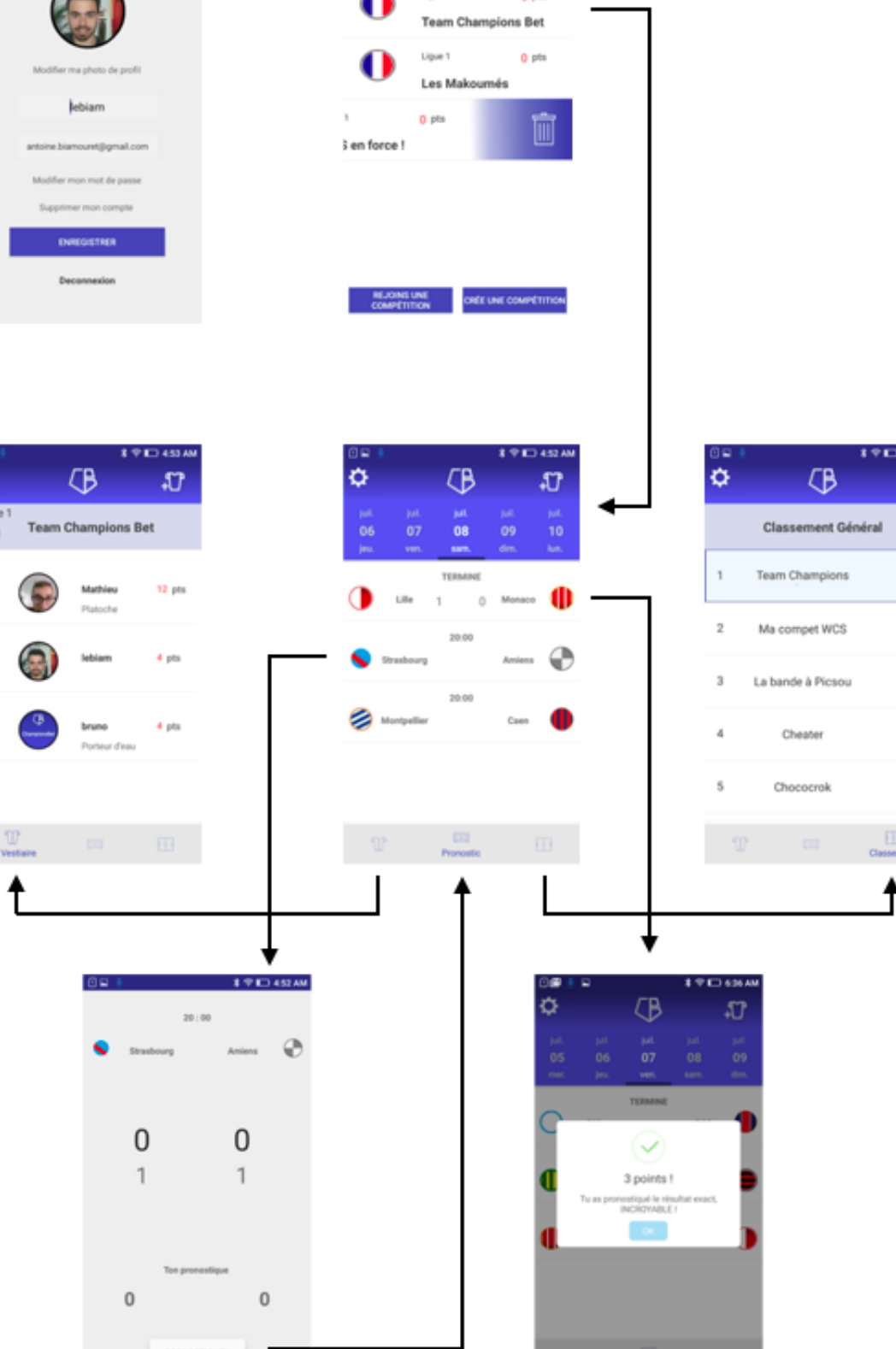
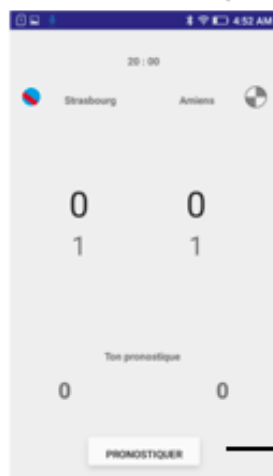
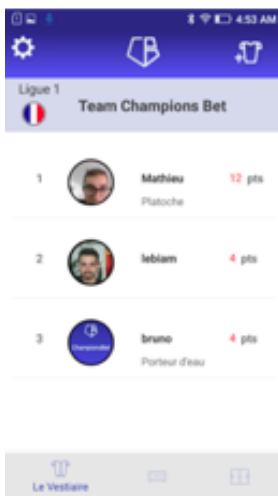
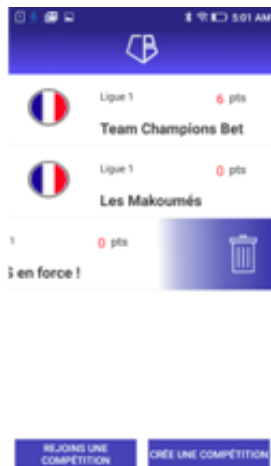
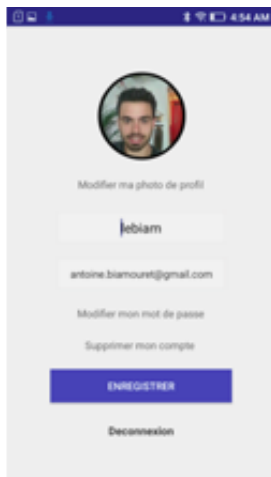
User Stories

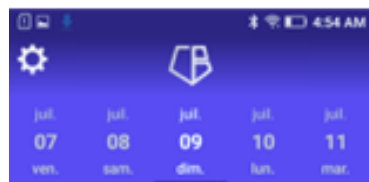
User Stories	Description	Etat
Je veux pouvoir m'authentifier à l'aide de facebook login.	Pour une plus grande rapidité, l'utilisateur doit pouvoir s'inscrire et se connecter avec Facebook login. Nous utiliserons la photo de profil Facebook comme photo de profil.	✓
Je veux pouvoir créer un compte avec mon adresse email	Création d'un compte avec une adresse et un mot de passe. Nous utiliserons l'email et le mot de passe pour se connecter.	✓
Je veux pouvoir m'authentifier avec Gmail	Pour une plus grande rapidité, l'utilisateur doit pouvoir s'inscrire et se connecter avec Gmail login. Nous utiliserons la photo de profil Google comme photo de profil.	✓
Je veux pouvoir modifier les informations de mon profil	Je veux modifier ma photo de profil, mon pseudo ainsi que mon mot de passe.	✓
Je veux avoir une SplashScreen lors de l'ouverture de l'application	Durant quelques secondes je veux pouvoir voir une splash screen avec le logo de ChampionsBet	✓
En tant qu'administrateur je veux pouvoir récupérer l'équipe favorite de l'utilisateur	Nous demanderons de renseigner après sa première connexion son équipe favorite.	✓
Je veux pouvoir créer une compétition	Lors de la création d'une compétition, l'utilisateur doit compléter : le nom de la compétition et le type de compétition (Ligue1)	✓
Je veux pouvoir inviter des amis à participer à ma compétition	A la fin du processus de création de compétition, le créateur peut envoyer via sms à ses contacts un code pour accéder à sa compétition.	✓
Je veux pouvoir rejoindre une compétition avec un code d'activation	Après la réception du sms, je peux rejoindre la compétition en entrant le code d'activation.	✓
Je veux pouvoir naviguer via une bottom bar entre les menus	Je veux naviguer entre : Home, Pronostic, Classement	✓

Je veux pouvoir pronostiquer un score	Je veux pouvoir pronostiquer un score sur une rencontre et pouvoir consulter ce score plus tard.	✓
Je veux pouvoir parier 1 min avant le début du match	A l'heure de la rencontre le match passe automatiquement en statut "En Cours", l'utilisateur ne peut donc plus pronostiquer cette rencontre.	✓
Je veux pouvoir avoir les points correspondants à mes pronostiques	En fonction de mon pronostic je veux consulter le nombre de points obtenus sur la rencontre.	✓
Je veux avoir un classement de ma compétition avec des surnoms en fonction des positions.	Effectuer un classement de ma compétition avec le score par utilisateur, placer des surnoms en fonction des positions : 1er - Platoche / 2iem - El fenomeno / Avant-dernier - Coupeur d'orange / Dernier - Porteur d'eau	✓
Je veux pouvoir voir le score de ma compétition parmi toutes les compétitions	Effectuer un classement de ma compétition parmi toutes les compétitions. Ma position est placée au milieu de l'écran, en surbrillance.	✓
Je veux pouvoir voir les matchs rangés par jour dans un calendrier horizontal	Les rencontres sont rangées par jour dans un calendrier horizontal, l'utilisateur peut consulter jusqu'à un mois après la date actuelle.	✓
Il est possible pour chaque utilisateur de rentrer et sortir d'une compétition à tout moment	Un utilisateur peut quitter la compétition, la compétition garde les points de l'utilisateur sortant de la compétition.	✓
Je veux pouvoir m'authentifier en temps qu'administrateur	Grâce à des codes uniques l'administrateur va se diriger vers une page dédiée à l'administration de l'application.	✓
Je suis administrateur et je veux rentrer manuellement les rencontres (journée/jour/heure/match/résultat)	L'administrateur doit pouvoir rentrer l'horaire et la date de la rencontre. L'équipe domicile, extérieure, ainsi que la journée du match.	✓
Je suis administrateur et je veux modifier l'horaire du début de la rencontre	L'administrateur doit pouvoir changer l'horaire du match rapidement.	✓
Je suis administrateur et je veux rentrer le score final de	L'administrateur doit pouvoir rentrer le score manuellement, il passe de ce fait le statut en "Terminé".	✓

la rencontre		
Je suis administrateur et je veux envoyer une notification à mes utilisateurs	A l'aide de Firebase l'administrateur doit pouvoir envoyer manuellement ou automatiquement des notifications à ses utilisateurs pour augmenter la rétention.	✓
Je suis administrateur et je veux voir le classement des compétitions et possibilité de voir le pseudo et l'email de l'administrateur de la compétition	L'administrateur veut pouvoir consulter le classement des compétitions ainsi que pour chacune d'elles consulter l'administrateur avec leur adresse email.	✓
Je veux pouvoir accéder aux règles de l'application (règles du jeu)	L'utilisateur doit pouvoir accéder aux règles du jeu de l'application.	✗
Je veux avoir l'application dans la langue de mon téléphone (français/anglais)	/	✗

Wireframes

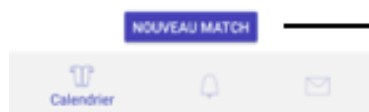




Envoyer des notifications à tes utilisateurs



1	Team Champions Bet	6	leblam antoine.blamouret@gmail.com
2	Ma compet WCS	4	Mathieu mathieu.rgrd@gmail.com
3	La bande à Picsou	3	Mathieu mathieu.rgrd@gmail.com
4	Cheater	3	Bruno bruno.zilio31@gmail.com
5	Chococrek	3	Bruno bruno.zilio31@gmail.com
6	Java Mal	3	Bruno bruno.zilio31@gmail.com
7	Jack	3	Bruno



12.7.2017 - 6:30

09.07.17 - 20:30



ASSE Lyon

1 ère Journée

PSG

TFC

ENREGISTRER LE RÉSULTAT

- OU -

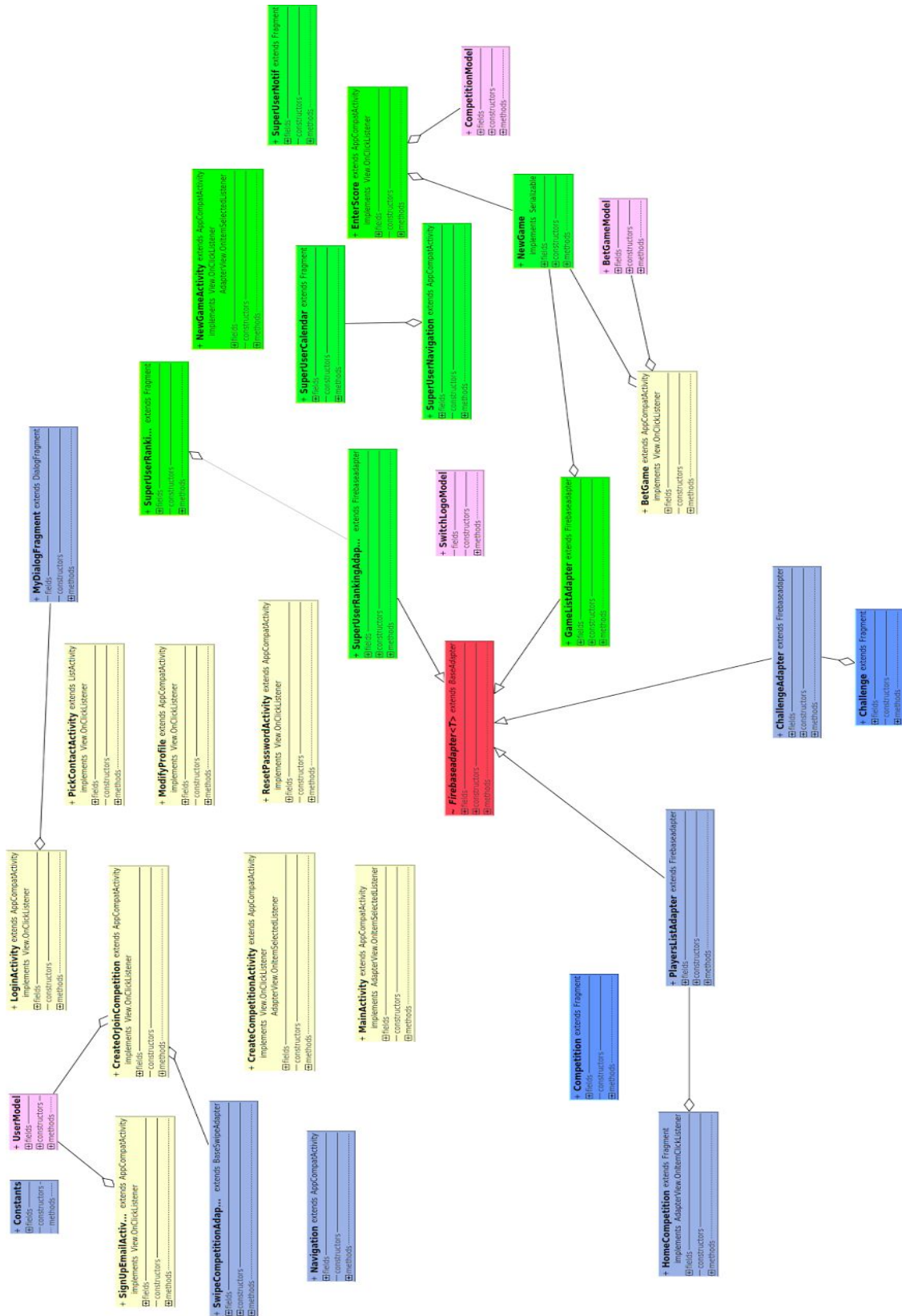
CHANGER L'HORAIRE

- OU -

SUPPRIMER LA RENCONTRE

AJOUTER LE MATCH

Class diagram du code java



Base de données

Nous avons choisi d'utiliser Firebase, une base de donnée non-relationnelle, comme base de données.

+ Compétitions

+ MyKeyCompetition

- championshipName : « Name of championship »
- competitionIdReedeemCode : «MyKeyCompétition»
- competitionName : «Name of competition»
- competitionScore : Integer
- emailAdmin : « my_email@gmail.com »

+ membersMap

+ MyKeyUser

- currentScore : Integer
- email : « email_user@gmail.com »
- favoriteTeam : « Favorite team of user »
- userId : « MyKeyUser »
- userName : « User name »

+ userScorePerCompetition

- MyKeyCompétition : Integer

+ usersBets

+ MyKeyGame

- mAwayScore : Integer
- mAwayTeam : « Away team name »
- mBetResult : Integer
- mCompetitionId : « MyKeyCompetition »
- mDateGame : « Day of game » (format ddMMYY)
- mGameId : « MyKeyGame »
- mHomeScore : Integer
- mHomeTeam : « Home team name »
- mMatchWeek : Integer
- mWinner : « HOME »
- nameAdmin : « Administrator name of competition »
- userAdmin : « MyKeyUser of administrator »

+ Competitions

+ MyKeyCompetition

- championshipName : « Name of championship »
- competitionIdReedeemCode : «MyKeyCompétition»
- competitionName : «Name of competition»
- competitionScore : Integer
- emailAdmin : « my_email@gmail.com »

+ membersMap

+ MyKeyUser

- currentScore : Integer
- email : « email_user@gmail.com »
- favoriteTeam : « Favorite team of user »
- userId : « MyKeyUser »
- userName : « User name »

+ userScorePerCompetition

- MyKeyCompétition : Integer

+ usersBets

+ MyKeyGame

- mAwayScore : Integer
- mAwayTeam : « Away team name »
- mBetResult : Integer
- mCompetitionId : « MyKeyCompetition »
- mDateGame : « Day of game » (format ddMMYY)
- mGameId : « MyKeyGame »
- mHomeScore : Integer
- mHomeTeam : « Home team name »
- mMatchWeek : Integer
- mWinner : « HOME »
- nameAdmin : « Administrator name of competition »
- userAdmin : « MyKeyUser of administrator »

Difficultés techniques

Points bloquants	Solution
Cahier des charges UI et UX	Auto formation + Adobe XD
L'étendue du projet initial	Redéfinition de ce qui était possible en début de projet
Mécanique des rencontres	Idéalement nous aurions dû effectuer la mécanique des points dans le back-end Firebase, la formation n'étant pas assez avancée nous avons effectué cette mécanique en local.
Horaires des rencontres	Idéalement nous aurions dû effectuer le changement des statuts du match dans le back-end Firebase, la formation n'étant pas assez avancée nous avons effectué cette mécanique en local.

Notice de ChampionsBet

Il nous apparaît comme judicieux de préciser certains points de l'application : En effet cette dernière est divisée en deux :

La première : ouvert à tous, la partie utilisateur, reprenant ainsi la thématique souhaité par Jean-Charles et Pierre, proposant une application simple permettant à ses utilisateurs de pronostiquer sur une saison de ligue 1, de créer ou rejoindre des groupes d'amis tout en participant via un système de points à une compétition général.

La deuxième : conçu spécifiquement pour l'administrateur. En effet ce dernier a accès via un compte email à une partie unique de l'application, permettant la création ou la modification des futurs rencontres, en fonction de l'heure ainsi que la saisie des résultats, après quoi va s'effectuer toute la mécanique de l'application. Il a également accès aux mails des meilleurs pronostiqueurs, afin de les contacter pour une future remise de prix prévue en v.2. Enfin, ils peuvent également envoyer des notifications en utilisant Firebase.

Il est également important d'expliquer de façon plus précise les mécaniques du jeu.

LES STATUTS DES RENCONTRES

Tout d'abord il faut savoir qu'il existe actuellement trois statuts de match:

Le premier "**OUVERT**", précise que le match est à venir et que les utilisateurs peuvent encore pronostiquer sur la rencontre. Un match est "**OUVERT**" quand l'administrateur le crée et change de statut une fois commencé.

Le deuxième "**EN COURS**", précise que le match vient de commencer l'heure étant antérieure il n'est plus possible, pour les utilisateurs, de pronostiquer sur ce match.

Le troisième "**TERMINÉ**", précise que la rencontre à eu lieu, ce statut s'effectue quand l'administrateur entre le score du match. Cela incrémente toute la mécanique des points que nous allons expliciter.

LES PRONOSTICS

Quand un utilisateur pronostic, il va devoir stipuler un résultat :

L'équipe **HOME** reçoit la rencontre et l'équipe **AWAY** est visiteuse.

En fonction du pronostic saisi par l'utilisateur, nous écrivons sur la base de données :

- mAwayScore : 1
- mHomeScore : 2

Ici, l'utilisateur pense que l'équipe qui reçoit "Home" sera victorieuse par 2 à 1.

LE SYSTÈME DES POINTS

Lorsque le statut passe "**TERMINE**", sur la base données, "mBetResult" va être incrémenté de la façon suivante:

- 1- L'utilisateur a parié un **score exact** ex 2 à 1, il recevra **3 points**. mBetResult : 3
- 2- L'utilisateur a parié et trouvé **l'équipe victorieuse**, il recevra **1 point**. mBetResult : 1
- 3- Enfin l'utilisateur s'est totalement trompé, il ne recevra pas de points. mBetResult : 0

LE CLASSEMENT DES COMPÉTITIONS

Pour terminer, quand l'administrateur passe le statut d'un match à "**TERMINE**", les points des utilisateurs vont automatiquement se mettre à jour en fonction des pronostics. Ce qui va incrémenter le score de l'utilisateur : "**userScorePerCompetition**" mais également le score de sa compétition (groupe d'amis dans lequel il réside et avec laquelle il a pronostiqué) "**competitionScore**".

Note : il est possible pour un utilisateur de pronostiquer plusieurs fois sur le même match dans plusieurs compétitions et de changer ses pronostics tant que le statut est "**OUVERT**".

Enfin ce "**competitionScore**", comprenant le score de l'ensemble des participants à une compétition plus précisément aux groupes d'amis, va être comparé avec l'ensemble des compétitions et re-calculé en moyenne pour effectuer un classement général

Conclusion

La première version de ChampionsBet sous Android sera disponible sur le Google Play Store fin juillet. L'identité visuelle sera retravaillée par un graphiste et la version iOS sortira d'ici fin 2017. La version bêta Android sera corrigée et complétée en parallèle, ajoutant de fait une nouvelle fonctionnalité : **les challenges**, à terme Jean-Charles Granchamp ainsi que Pierre Jobert souhaiteraient proposer des mini-challenges interactifs avec les utilisateurs tout au long d'une saison avec un système de points.

Ces derniers permettant aux utilisateurs de bénéficier de certaines offres ainsi que récompenses qui seront proposées ultérieurement par l'application, la rendant interactive et unique.

Nous remercions le porteur de projet, Jean-Charles Granchamp, ainsi que l'équipe pédagogique de la Wild Code School Toulouse.