Cahier des charges – Site Web de Jeux Rétro et de Société

# 1. Contexte et objectifs du projet

Le projet s'inscrit dans le cadre d'une formation en développement web. L’objectif est de créer un site web accessible proposant des jeux classiques et rétro, accompagné de contenus informatifs. Ce site vise à faire redécouvrir des classiques tout en intégrant un volet culturel et interactif.

Dans le cadre de ce projet, nous avons conçu une charte graphique complète ainsi que trois moodboards inspirés des salles d’arcade et du retrogaming, puis réalisé une maquette sur Figma. Ensuite une mise en place de la structure HTML avec une navigation fluide entre toutes les pages.  
  
La page d’accueil regroupe les éléments clés du site, ainsi qu’un quiz interactif sur le retrogaming. La page 'JEUX' rassemble les jeux suivants : Snake , Pong , OXO et le quiz, intégrés avec un design cohérent à l’identité visuelle du site.  
  
Une page 'ARTICLES' contient :  
- Snake

- Pong

- OXO

-Histoire du Retrogaming

-Affaire Billy Mitchell .  
  
Le design de ces articles a été harmonisé avec la charte graphique.  
  
Les pages FORUM et MARKETPLACE ont été intégrées avec un design retravaillé pour correspondre à l’univers visuel du site. Enfin, une page de connexion/inscription fonctionnelle.

# 2. Expression du besoin

Le client souhaite :  
- Un site web simple à utiliser.  
- Des jeux jouables directement dans le navigateur.  
- Des contenus informatifs sur l’histoire du jeu vidéo.  
- Un quiz ludique autour du rétro gaming.  
- Une navigation intuitive.

# 3. Fonctionnalités principales

## Jeux disponibles:

- Morpion (Tic Tac Toe) ,Snake ,Pong.

- Quiz rétro gaming .

- Questions issues de base de données/API ou générées manuellement.

- Fonctionnel en JavaScript.

- Interface simple.

## Contenus:

- Articles historiques sur :

- Le premier jeu vidéo (OXO).

-Pong nous rappel que l’innovation la plus puissante n’est pas nécessairement la plus complexe.

-Snake, le jeu mobile le plus connu.

- L’histoire des jeux vidéo rétro.

- La controverse autour du record de Donkey Kong (Billy Mitchell).

Autres fonctionnalités:  
  
- Système de navigation par onglet/menu.  
- Pied de page avec mentions légales.

# 4. Cibles et utilisateurs

- Passionnés de jeux rétro.  
- Curieux de la culture vidéoludique.  
- Utilisateurs occasionnels de jeux.

# 5. Contraintes techniques

- Langages: HTML, CSS, JavaScript.  
- Structure de fichiers hébergée sur GitHub : https://github.com/Cboukhal/projet\_groupe/tree/main  
- Aucune responsive design souhaité.  
- Aucun backend pour le moment (front-end only).

# 6. Organisation du travail

- Répartition par modules (jeu, contenu, quiz, intégration graphique).  
- Suivi par GitHub.  
- Ajouts progressifs selon le temps imparti.

Les rôles dans notre groupe:

Camil: PO, git master;

Ludo: SM;

Stanley: lead Dev, responsible test;

Julien: client;

# 7. Étude de marché & Benchmark (résumé rapide)

Concurrent directs:

**\_Jeux.fr** ou **Miniclip** : propose des jeux simples en ligne.

Concurrents indirects :

**\_Sites d’émulation rétro** : jouent sur la nostalgie, mais via téléchargement ou simulateur.

# 8. Stratégie marketing (résumé SWOT/SMART)

\_ **Forces** : Originalité des contenus, simplicité, culture gaming.

\_**Faiblesses** : Peu de jeux au lancement, absence de base de donnée et de responsive.

\_**Opportunités** : Valorisation du rétro, culture web.

\_**Menaces** : Sites déjà bien établis.

# 9. Livrables attendus

- Site web fonctionnel avec au moins 4 jeux, les articles, une maquette (<https://www.figma.com/design/LqRD5mooAtrPVddkkwigDt/Untitled?node-id=0-1&t=xWbWqgteACCtcMlz-1> ).

- Cahier des charges .

- PowerPoint de présentation .

- Documentation de code.

-3 moodbords.

-Charte graphique

-Cahier des users stories (motion: [(9) Users Story](https://www.notion.so/211082c217e8804c8cf1c87843fa4be6?v=211082c217e88028a46b000cab778440))

-Organigramme