



Cahier des charges Boutique Pistache

1. Identité Visuelle

Nom de la boutique : Pistache

Logo : Mascotte verte tenant un dé

Palette de couleurs CSS :

Primary color – #8b4513 (Brun bois foncé)

→ Pour les titres et éléments principaux. Chaleureux et authentique, il évoque le bois et la tradition.

Secondary color – #5d4037 (Brun cacao)

→ Pour les arrière-plans et encadrés. Sombre et sobre, il apporte de la profondeur.

Accent color – #d2b48c (Beige sable)

→ Pour les boutons ou éléments à mettre en valeur. Élégant, doux et lisible.

Light background – #f5f5dc (Crème clair)

→ Fond général du site. Lumineux, agréable à l'œil et reposant.

Dark text – #3e2723 (Brun très foncé)

→ Pour les textes principaux. Excellente lisibilité, contraste idéal avec les fonds clairs.

Light text – #fff8e1 (Crème très pâle)

→ Pour les textes sur fond foncé. Doux, lisible et harmonieux.

2. Objectif du Projet

Développer une application web responsive pour la boutique de jeux de société Pistache, permettant la gestion des jeux, des événements, des inscriptions, et d'une interface d'administration.

3. Fonctionnalités Utilisateur

- **Page d'accueil** : navigation, derniers jeux ajoutés, événements à venir.
- **Catalogue des jeux** : liste de jeux avec visuel, type, genre, lien vers fiche détaillée.
- **Détail d'un jeu** : description complète, règles, galerie d'images, liens externes.
- **Événements** : liste filtrable, affichage complet, lien vers détail et inscription.
- **Détail d'un événement** : informations + bouton d'inscription.
- **Inscription à un événement** : formulaire, envoi à l'admin.

4. Fonctionnalités Administration

- Authentification sécurisée.
- Dashboard des événements et statistiques.
- Gestion des jeux : ajouter, modifier, supprimer.
- Gestion des événements : ajouter, modifier, supprimer.
- Gestion des participants : voir, accepter/refuser.

5. Modèle de Données

Entités principales : Jeux, Événements, Inscription, Utilisateur.

6. Technologies Utilisées

Frontend : HTML, CSS, JavaScript (AJAX)

Backend : PHP

Base de données : MySQL

7. Responsive Design

Application accessible sur ordinateur, tablette et mobile.

8. Fonctionnalités Bonus

- Favoris ou filtres personnalisés.
- Statistiques d'événements.

9. Étapes de Réalisation

- **Analyse & Modélisation** : cahier des charges, MCD/MLD, maquettes.
- **Développement Backend** : base de données, scripts PHP.
- **Développement Frontend** : HTML/CSS, JavaScript.
- **Tests & Validation** : fonctionnement, bugs, responsive.
- **Déploiement & Présentation** : démo live, explication technique.

10. Contraintes & Règles de Gestion

- 3 jeux max par inscription.
- Email valide requis.
- 1 inscription par événement par participant.
- Validation manuelle des inscriptions par l'admin.

11. Equipe

- **Composition** : 4 développeurs.

Clément CONRIE

Lydia GUETTOUCHE

Tatiana BLISAC

Mark Andy RABEMANANTSOA

- **Organisation** : Développement collaboratif (chaque membre contribue à tous les aspects).

12. Rendu Final

- Dépôt GitHub avec code source.
- Présentation de 15 minutes avec démonstration.
- Livrables : MCD, MLD, maquettes, documentations.
- Présentation pour le 28/05/2025.