Table des matières

[Objet du document 1](#_Toc473731758)

[Documents de référence 1](#_Toc473731759)

[Modèle conceptuel de données 1](#_Toc473731760)

[Charte graphique 2](#_Toc473731761)

[Glossaire 2](#_Toc473731762)

[Présentation générale du produit 3](#_Toc473731763)

[Le produit et son concept 3](#_Toc473731764)

[Chaîne fonctionnelle 3](#_Toc473731765)

[Description fonctionnelle 3](#_Toc473731766)

[Les constituants principaux 3](#_Toc473731767)

[Exigences 4](#_Toc473731768)

[Contraintes 4](#_Toc473731769)

# 

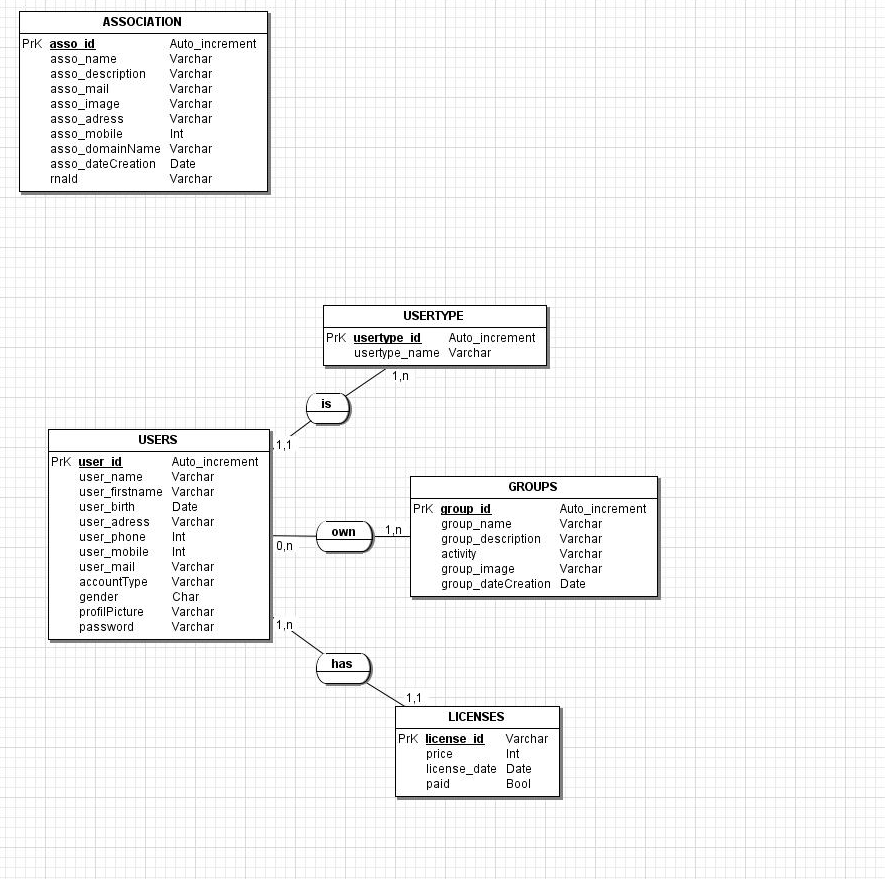
# Objet du document

Création d’un site intranet dynamique dans le cadre d’une association d’E-sport. Cette application aura pour but de facilité les tâches suivantes :

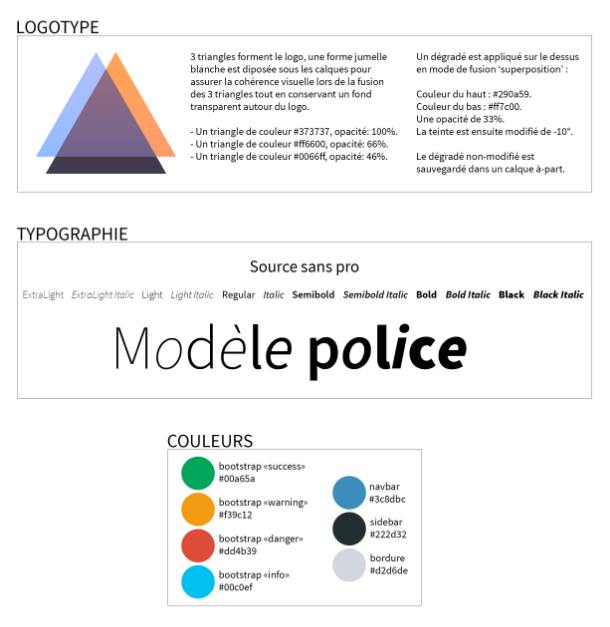
* Gestion des licenciés
* Gestion de groupes
* Création de statistiques
* Paiements
* Renouvellement de licence

# Documents de référence

## Modèle conceptuel de données



## Charte graphique



Les règles de codage et de nommage, le schéma relationnel et le dictionnaire des données (types de données adaptés et propriétés des champs) ainsi qu’une présentation de l’infrastructure matérielle

Une fiche sécurité

# Glossaire

La terminologie et les sigles utilisés dans le docu

ment seront explicités dans ce paragraphe

# Présentation générale du produit

## Le produit et son concept

Cette application devra simplifier la gestion administrative de l’association par la création d’une base de données.   
Celle-ci répertoriera les utilisateurs qu’ils soient :

* Administrateur (gestion des comptes)
* Membre du bureau (consultation, modification, création)
* Simple licencié (consultation)

Mais également les paiements de licence, l’envoi de mails en fin de saison pour un éventuel renouvellement.

## 

## Chaîne fonctionnelle

Ajout Scénarisation UML

## Description fonctionnelle

Il existe trois types d’utilisateur, le licencié qui peut seulement consulter ses informations, les membres du bureau peuvent consulter toutes les informations de l’association et mettre à jours les informations d’un licencié. L’administrateur peut quant à lui lire, ajouter, supprimer, modifier un compte.

## Les constituants principaux

Module Utilisateurs :

Ce module permettra la création d’un utilisateur de tout type. Licencié, membre du bureau, Administrateur.

Module de licences :

Les licences sont liées aux joueurs par un identifiant unique. Celles-ci permettent l’adhésion d’un joueur à l’association. On pourra y retrouver une photo du joueur, son nom, son prénom, sa catégorie, son équipe, et son numéro d’identifiant.

Module Groupes :

Afin de gérer au mieux la structure, chaque membre fera partis d’un groupe et pourra en changer.

Module Configuration :

Ce module à destination de l’administrateur avec toutes les fonctionnalités disponibles. Une partie cette fois-ci plus restreinte sera présente pour les membres du bureau voulant régler des paramètres dit « plus basique ». Afin de gérer le nom de l’application, la messagerie (SMTP), etc…

# Exigences

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Fonctionnalité | Priorité | | |
| obligatoire | secondaire | optionnel |
| Consulter tous les éléments | X |  |  |
| Consulter les éléments par catégorie | X |  |  |
| Consulter un élément en particulier | X |  |  |
| Exécuter une recherche par mot clé ou critère | X |  |  |
| Envoyer un élément par mail | X |  |  |
| Création, modification, suppression par le gestionnaire | X |  |  |
| Gestion des comptes de la part de l’administrateur | X |  |  |
| Consultation de l’utilisateur | X |  |  |

# Contraintes

* Sécuriser les parties admin, gestionnaire et utilisation du site.
* Un utilisateur doit être illustré par une vignette mais aussi une photo sur chaque profil.
* Mettre en place pour les images/vignettes :
* Une convention de nommage
* Une organisation de stockage
* Rédiger une notice pour les utilisateurs.