

# Rendu n°3

Groupe 1A31

Chef de projet : DESPREZ Aurélien

BERNARD Quentin

CHARLOTTE Edwin

COCHEREL Emilien

DAUVOIS Amélie

FOUQUET Etienne

# Table de matière du rendu n°3

- I. Introduction
- II. Maquettes
  - A. Joueur
  - B. Administrateur
  - C. Mastermind
  - D. Connect4
- III. Modèle des tâches
  - A. Joueur
  - B. Administrateur
  - C. Mastermind
  - D. Connect4
- IV. Diagramme de classe
  - A. Général
  - B. Mastermind
  - C. Connect 4
- V. GANTT
- VI. RACI
- VII. Fiches individuelles
  - A. Aurélien DESPREZ
  - B. Quentin BERNARD
  - C. Edwin CHARLOTTE
  - D. Emilien COCHEREL
  - E. Amélie DAUVOIS
  - F. Étienne FOUQUET

## I. Introduction

Dans ce rendu n°3, chaque partie sera accompagnée d'une image si besoin et d'une introduction pour expliquer son contenu.

Ce rendu a pour but de prendre la forme "officielle" d'un rendu, ce qui permettra au lecteur une meilleure lisibilité de notre travail.

De plus, vous trouverez ci-joint des annexes des fichiers les plus lourds présent dans ce rendu, pour la plupart en pdf pour éviter quelconques problèmes.

Ce rendu est le dernier avant les deux semaines de programmation de notre application. Il est donc d'une extrême importance car il permet de préparer le terrain avant de coder.

De plus il nous informe quand à notre avance où notre retard vis-à-vis de ce qui avait été prévu lors des phases précédentes.

## II. Maquettes

Cette partie est dédiée aux maquettes des IHM de notre projet. Chaque maquette contient les informations jugées nécessaires voire essentielles pour chaque utilisateur.

### A. Joueur

Première maquette à être présentée, la maquette “Joueur”.

Vous retrouverez l’intégralité de nos maquettes dans le dossier “**Annexe**” sous le nom “*Annexe\_1\_IHM\_joueur.pdf*”

La maquette de l'écran de connexion est présentée dans un cadre rectangulaire. En haut, une barre blanche contient le texte "AJEL" à gauche et trois liens "se connecter", "créer un compte" et "quitter" à droite. Le titre "Connexion" est centré en haut de la zone principale. Une zone grise contient les champs de saisie : "Email :" suivi d'un champ rectangulaire, "Mot de passe :" suivi d'un champ rectangulaire, une case à cocher "Enregistrer le mot de passe", un bouton "Se connecter" et un lien "Mot de passe oublié ?".

*Figure 1.1 : “Se connecter (maquette)”*

L'écran de connexion (maquette) : Le joueur peut se connecter en entrant son mail, son mot de passe et peut optionnellement enregistrer celui-ci, s'il oublie son mot de passe il peut cliquer sur “Mot de passe oublié ?”. Il peut aussi accéder à la barre menu en haut de l'écran pour

créer un compte ou quitter l'application. Enfin il se connecte en appuyant sur le bouton "Se connecter".

AJEL

Se connecter | Créer un compte | Quitter

### Connexion

Email ou login :

Mot de passe :

☐ Enregistrer le mot de passe

Se connecter

Mot de passe oublié ?

*Figure 1.2 : "Se connecter (haute-fidélité)"*

L'écran de connexion (haute-fidélité) : Possède les mêmes fonctions que la maquette mais le joueur peut rajouter son login en plus de son email pour se connecter à son compte.

The image shows a web browser window with the title 'AJEL'. The navigation bar contains links: 'se connecter', 'créer un compte', and 'quitter'. The main heading is 'S'inscrire'. Below it is a registration form with the following fields and elements:

- \* Nom : [text input field]
- \* Email : [text input field]
- \* Mot de passe : [text input field] with a help icon (?)
- \* Mot de passe : [text input field]
- ☐ J'accepte les termes d'utilisation et la politique de confidentialité
- [S'inscrire] button
- [Plus d'informations](#) link

*Figure 2 : “S’inscrire à la plateforme”*

L’écran d’inscription : Le joueur peut s’inscrire, pour cela il doit rentrer un nom, un email, un mot de passe une fois puis une deuxième fois pour le valider, il doit accepter les termes d’utilisation et la politique de confidentialité. Enfin le joueur peut cliquer sur le bouton “S’inscrire” ou sur le lien “Plus d’informations”.

AJEL

parties **jeux** invitations amis messagerie compte se déconnecter

mes jeux

boutique

nom	prix	type	date mise en ligne
<a href="#">Mastermind</a>	0	indépendant	22/02/18
<a href="#">Connect 4</a>	0	tour par tour	21/01/18

Figure 3 : “Consulter les jeux”

L’écran de consultation des jeux : Dans un premier temps le joueur peut accéder à un menu. Celui ci permet l’accès à plusieurs onglets. L’onglet “parties” pour accéder à sa liste de parties, “jeux” pour accéder à ses jeux et à la boutique, “invitations” pour avoir sa liste d’invitations aux jeux, “amis” pour avoir une liste des amis connectés ou non et la possibilité de demander des personnes en ami, “messaging” pour accéder à sa messagerie, “compte” pour les informations propre au compte de l’utilisateur et “se déconnecter” pour se déconnecter de la plateforme “AJEL”.

Dans la partie principale de cet écran on peut voir un tableau composé de 4 colonnes. La colonne “nom” qui est le nom du jeu, la colonne “prix” avec son prix, “type” par exemple indépendant et pour finir sa “date de mise en ligne”.

AJEL																																
parties	jeux	invitations amis messagerie compte se déconnecter																														
<input type="text"/> demander en ami																																
<div>mes amis demande d'amis</div> <table> <tr> <th>nom</th><th>niveau</th><th>%victoire</th></tr> <tr> <td>Mario</td><td>3</td><td>100</td></tr> <tr> <td>Luigi</td><td>5</td><td>0</td></tr> <tr><td> </td><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td><td> </td></tr> </table>			nom	niveau	%victoire	Mario	3	100	Luigi	5	0																					
nom	niveau	%victoire																														
Mario	3	100																														
Luigi	5	0																														

Figure 4 : “Consulter la liste des amis”

L’écran de consultation des amis : Cet écran possède la même bar de menu que l’écran de consultation des jeux. On peut voir que l’écran possède un zone de texte pour “demander en ami” la personne qui aura été choisi. De plus le tableau est composé de 2 onglets, l’onglet “mes amis” et l’onglet “demande d’amis”.

On peut ici voir l’affichage de l’onglet “mes amis” qui possède 3 colonnes, le nom de l’ami, son niveau et son pourcentage de victoire.



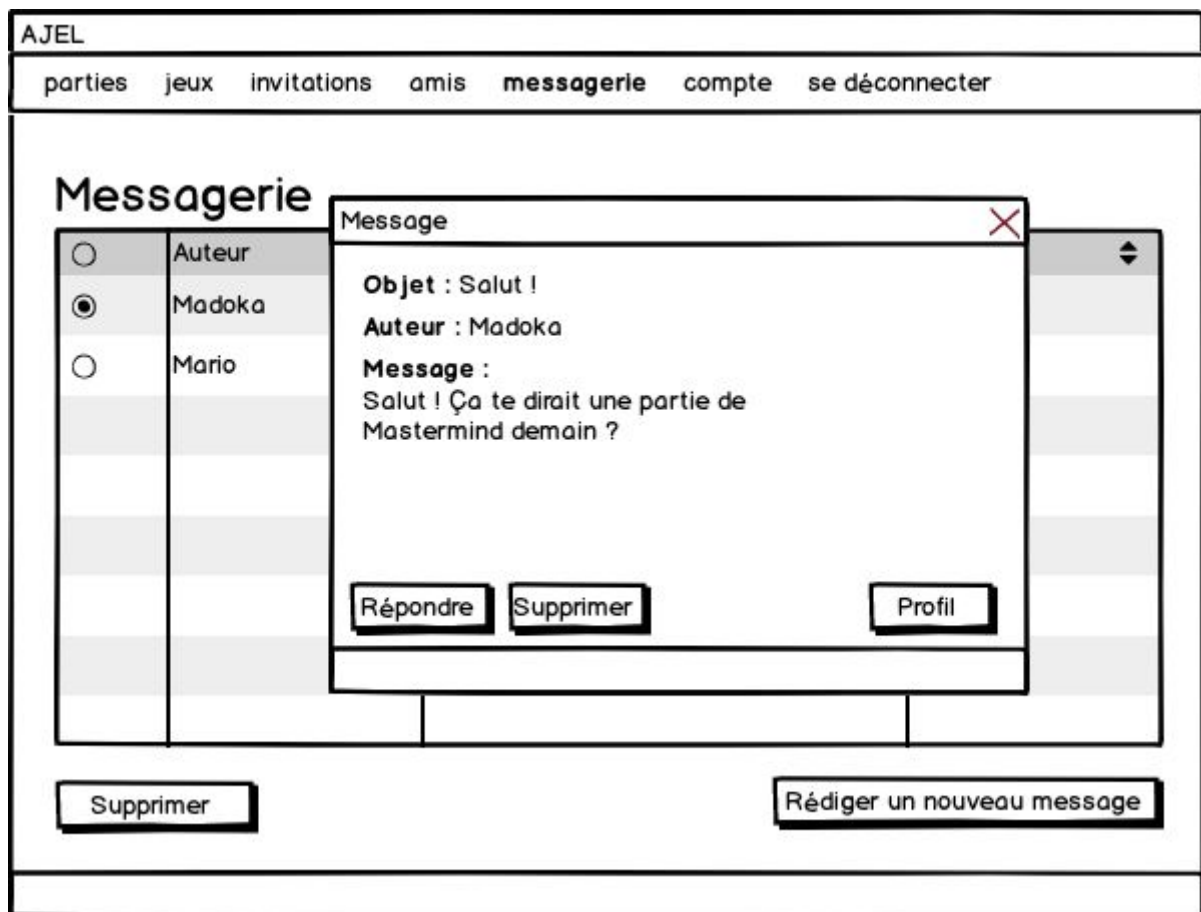
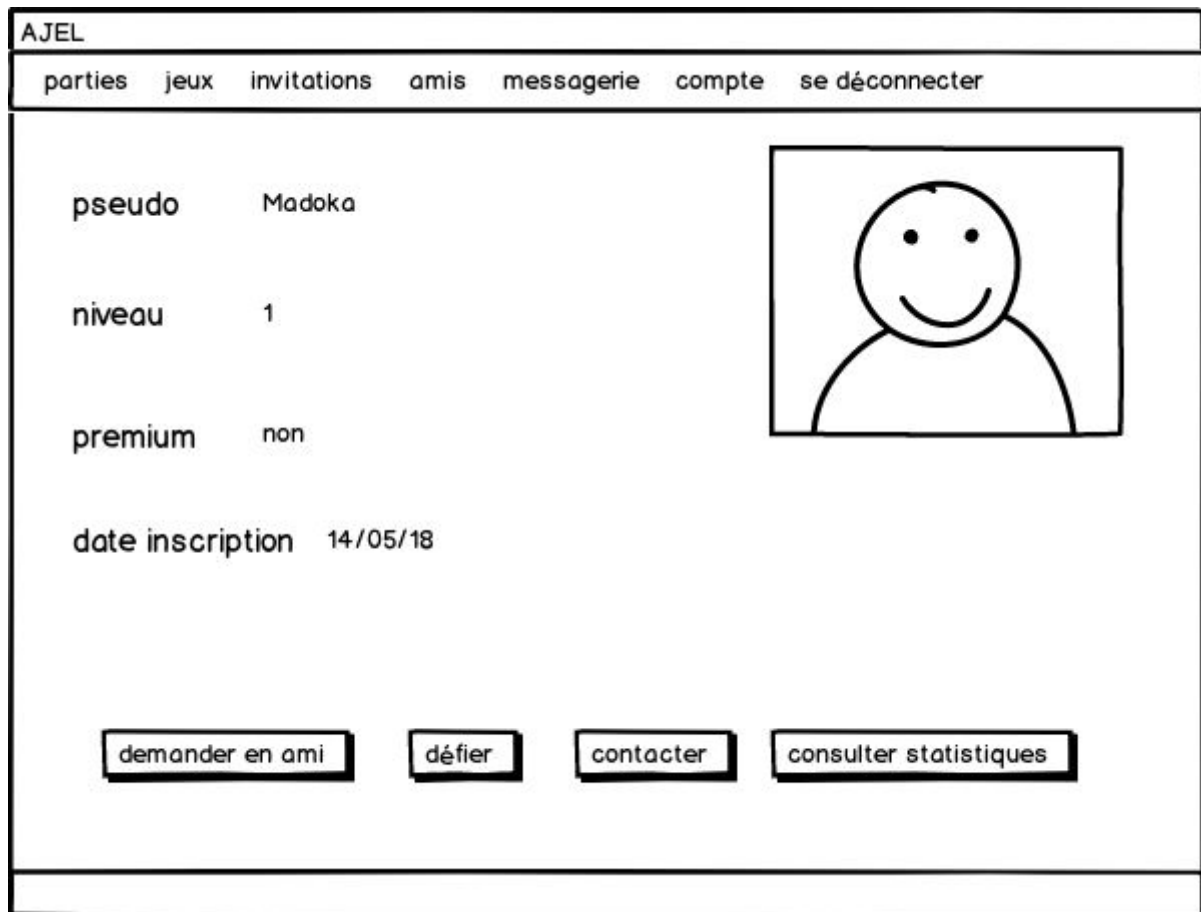


Figure 5 : “Affichage d’un message”

L’écran d’affichage d’un message : Cet écran intervient après avoir saisi l’onglet “messagerie”, lors du clic sur un message celui-ci s’affiche d’une certaine manière. Premièrement l’objet du message, l’auteur et le contenu sont affichés. Ensuite, l’utilisateur a la possibilité de répondre à ce message, de le supprimer ou encore d’accéder au profil de l’envoyeur.



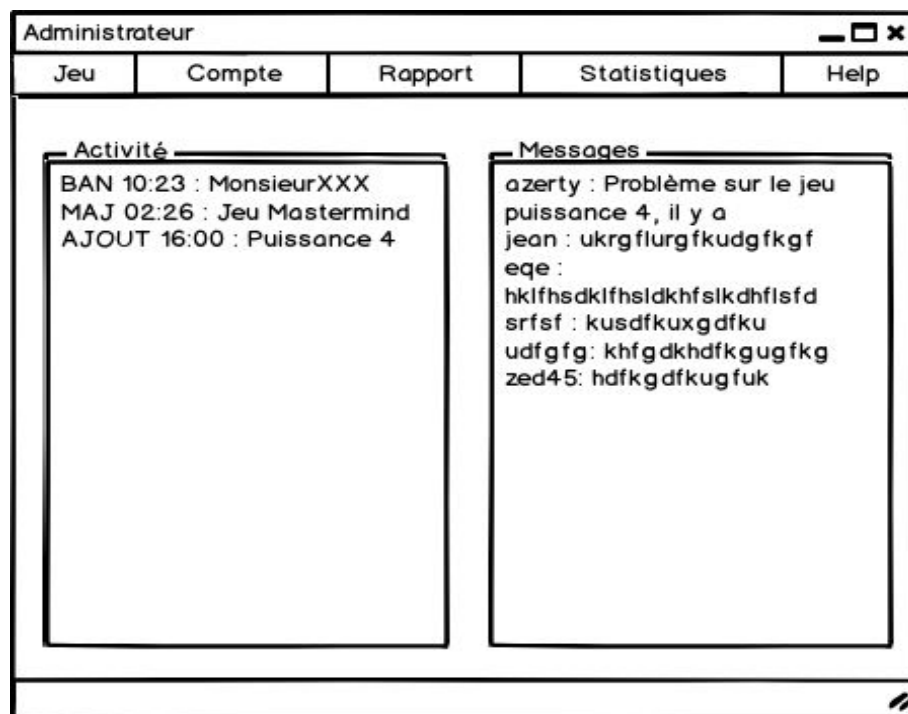
*Figure 6 : “Profil d’un utilisateur”*

L’écran d’affichage d’un profil : Cet écran intervient après avoir cliqué sur le bouton “profil” ou “voir le profil” lors du clic sur un message, sur un ami, etc... On peut y retrouver les informations publiques du compte sélectionné tel que le pseudo, son niveau sur la plateforme, si il possède un compte premium ou encore son ancienneté sur la plateforme. Enfin depuis le profil on peut demander en ami le joueur, le défier, le contacter via la messagerie voire consulter ses statistiques.

## B. Administrateur

Dans ce module, vous trouverez les mêmes types de forme de données quand dans le module précédent mais possédant des fonctionnalités différents.

Vous retrouverez l'intégralité de nos maquettes dans le dossier "**Annexe**" sous le nom "*Annexe\_2\_IHM\_admin.pdf*"



*Figure 6 : Page d'accueil de la plateforme admin*

L'écran d'accueil d'un administrateur : Dans un premier temps la page d'accueil diffère de celle d'un joueur.

On constate ensuite une différence au niveau des services proposés.

On peut trouver un service jeu qui permet de modifier des jeux (activé, mise à jour, etc...) ainsi que d'en rajouter.

On peut voir aussi un service compte permettant de modifier un profil d'utilisateur.

On peut aussi cliquer sur l'onglet rapport permettant de voir tous les rapports et de les filtrés si nécessaires.

L'onglet statistiques redirige l'administrateur vers une page ayant les statistiques produites.

Enfin l'onglet Help ouvrira une nouvelle fenêtre avec les explications de chaque onglet.

The screenshot shows a web application window titled 'Administrateur'. It has a navigation bar with five tabs: 'Jeu' (selected), 'Compte', 'Rapport', 'Statistiques', and 'Help'. The main content area is for adding or editing a game. It includes a placeholder for an icon (a square with an 'X'), a text field for 'Titre' containing 'Zbeub', a checked checkbox for 'Payant', a text field for 'Prix' containing '19.99€', a checked checkbox for 'Actif', and a dropdown menu for 'Type de jeu'. At the bottom, there are text areas for 'Fichiers' and 'Description', and three circular icons on the right: a floppy disk, a house, and an envelope.

*Figure 7 : Service "jeu"*

L'écran de l'ajout d'un jeu : On peut voir que cet écran présente le profil d'un jeu qui va être ajouté à la plateforme. Le jeu possède une image, un titre et peut être payant. Si celui-ci est payant, alors le prix est modifiable, sinon celui-ci sera inaccessible. De plus le jeu peut être actif directement lors de son ajout ce qui signifie qu'il sera disponible dès l'enregistrement des données. Le jeu possède aussi un type, un fichier exécutable et une description.

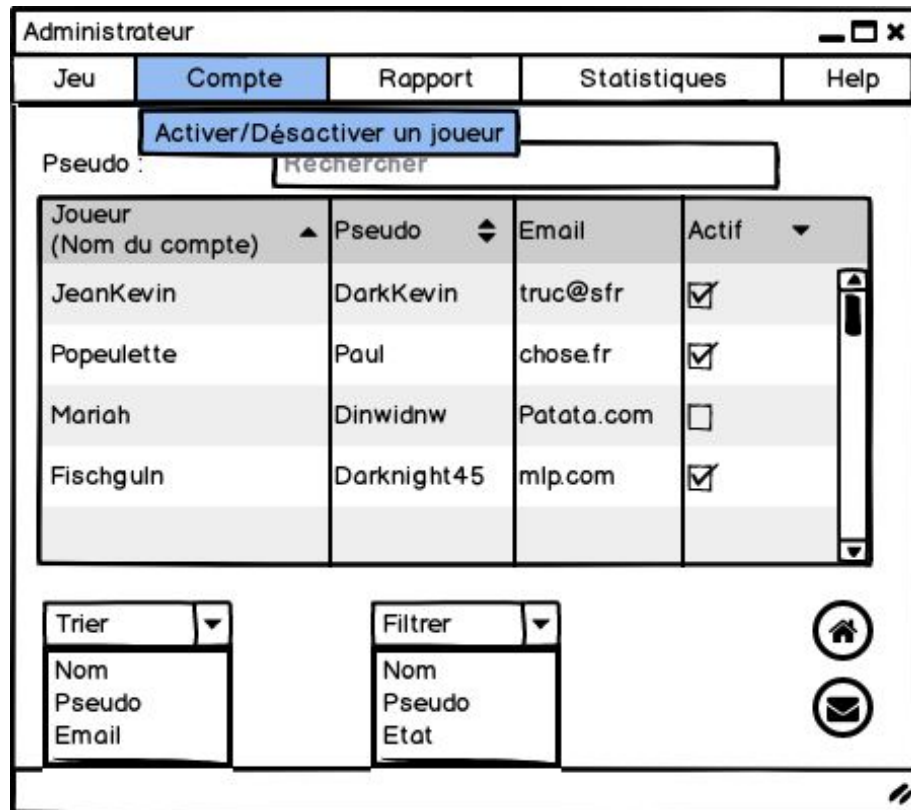


Figure 8 : Service “Compte”

L'écran de désactivation / activation d'un compte : La figure 8 montre l'interface qu'aura l'administrateur pour qu'il puisse gérer un compte. Un utilisateur peut être banni en cochant les cases de gauche pour que l'action soit rapide. Si le compte doit être modifié, l'administrateur peut cliquer sur le nom du compte pour pouvoir retoucher le joueur. Des filtres sont disponibles pour la recherche.



Administrateur			
Jeu	Compte	Rapport	Statistiques
Nom ▲	Date de mise à jour ◆	Jeu ▼	
Heure d'influence	30/03/2018	Mastermind	
Nombre de joueurs	29/03/2018	P4	
Nombre joueurs	28/05/2018	P4	
Tps de jeu moyen	29/04/2018	Mastermind	
Trier ▼		Filtrer ▼	
		 	

Figure 9 : Service “Statistiques”

L’écran de désactivation / activation d’un compte : On peut voir toutes les statistiques concernant n’importe quel jeu implémenté sur la plateforme grâce à l’onglet statistiques.

Les statistiques sont faites grâce au système et ne peuvent être que lues par l’administrateur.

Des filtres sont disponibles pour la recherche pour la faciliter.

## C.Mastermind

La figure suivante montre à quoi ressemblera une partie de Mastermind.

Vous retrouverez l'intégralité de nos maquettes dans le dossier "**Annexe**" sous le nom "*Annexe\_3\_IHM\_mastermind.pdf*"

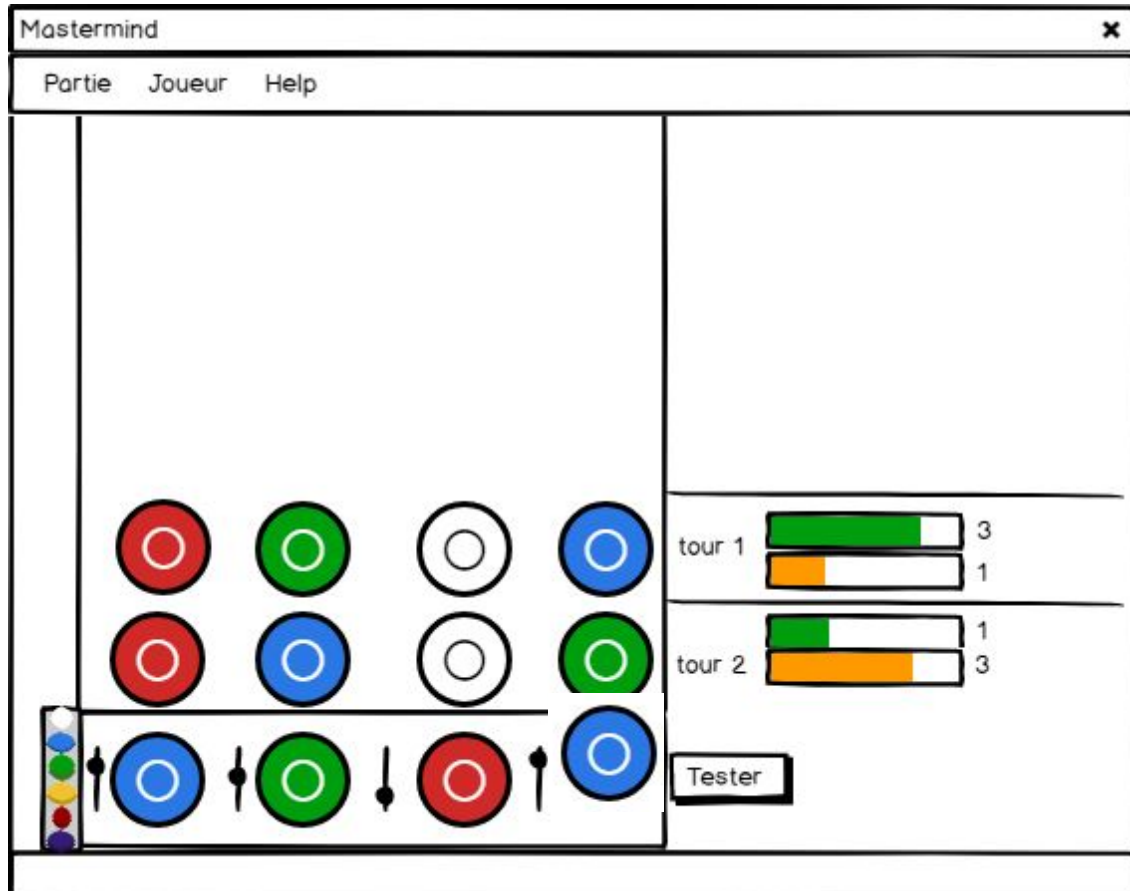


Figure 10 : Mastermind

L'écran de jeu d'une partie de Mastermind : Cliquer sur une couleur fait apparaître un pion de la couleur correspondante.

Les slides permettent de faire varier la couleur du pion qui lui est associée.

Les barres de progressions indiquent le nombre de couleurs correctes pour la barre verte et le nombre de pions de la bonne couleur à la mauvaise position par la barre orange

Lorsque l'on clique sur "Tester", la combinaison choisie apparaît au dessus et la combinaison à tester est réinitialisée.

Lorsque l'on clique sur "Partie", un menu déroulant s'affiche permettant de quitter la partie, de l'abandonner, afficher le tableau des score et revenir à la partie.

Lorsque l'on clique sur "Joueur", un menu déroulant s'affiche permettant d'afficher le profil de son adversaire, de lui envoyer des message.

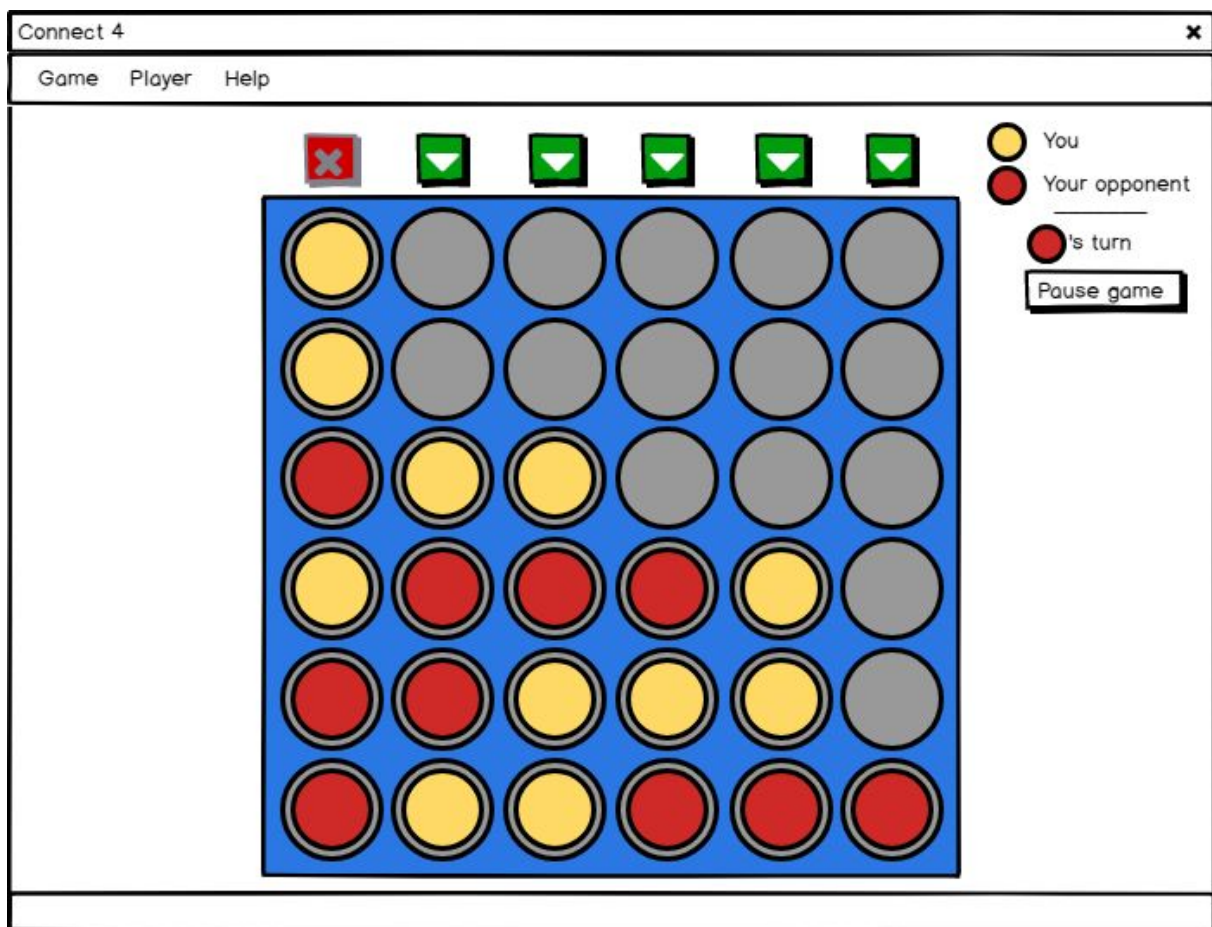
Lorsque l'on clique sur "Help", un menu déroulant s'affiche permettant d'afficher les informations sur le jeu et un tutoriel.



## D.Connect4

This part's focused on how the player sees the Connect 4 game.

You will find the whole mock-ups in the file "**Annexe**" by the name "*Annexe\_4\_IHM\_connect4.pdf*"



*Figure 11 : Connect 4*

L'écran de désactivation / activation d'un compte : Figure 11th is the Connect4's model. We took the same color from the original game so as to not lose users. To play you only need to push one of the greens buttons to put a pawn in the corresponding column. We have game option in "game" like leave or surrender the game, we can see the score tab too.

Also we can send a message or see the opponent's stat via the player menu. Finally, we can pause the game with the pause button.

### III. Modèle des tâches

Cette partie sera composée des modèles des tâches de chaque interface. Ces modèles des tâches se trouveront dans le dossier **“Annexe”**.

#### A. Joueur

Vous les trouverez en Annexe sous les noms:

- Annexe\_5\_consulterAmis.kxml
- Annexe\_6\_consulterCompte.kxml
- Annexe\_7\_consulterInvitation.kxml
- Annexe\_8\_consulterJeux.kxml
- Annexe\_9\_consulterListePartie.kxml
- Annexe\_10\_consulterMessages.kxml
- Annexe\_11\_creer\_un\_compte.kxml
- Annexe\_12\_ModeleTacheSeConnecter.kxml

#### B. Administrateur

Vous les trouverez en Annexe sous les noms :

- Annexe\_13\_ModeleTacheCompte.kxml
- Annexe\_14\_ModeleTacheRapport.kxml
- Annexe\_15\_ModeleTacheJeu.kxml
- Annexe\_16\_ModeleTacheStatistiques.kxml

#### C. Mastermind

Vous le trouverez en Annexe sous le nom :

- Annexe\_17\_mastermind.kxml

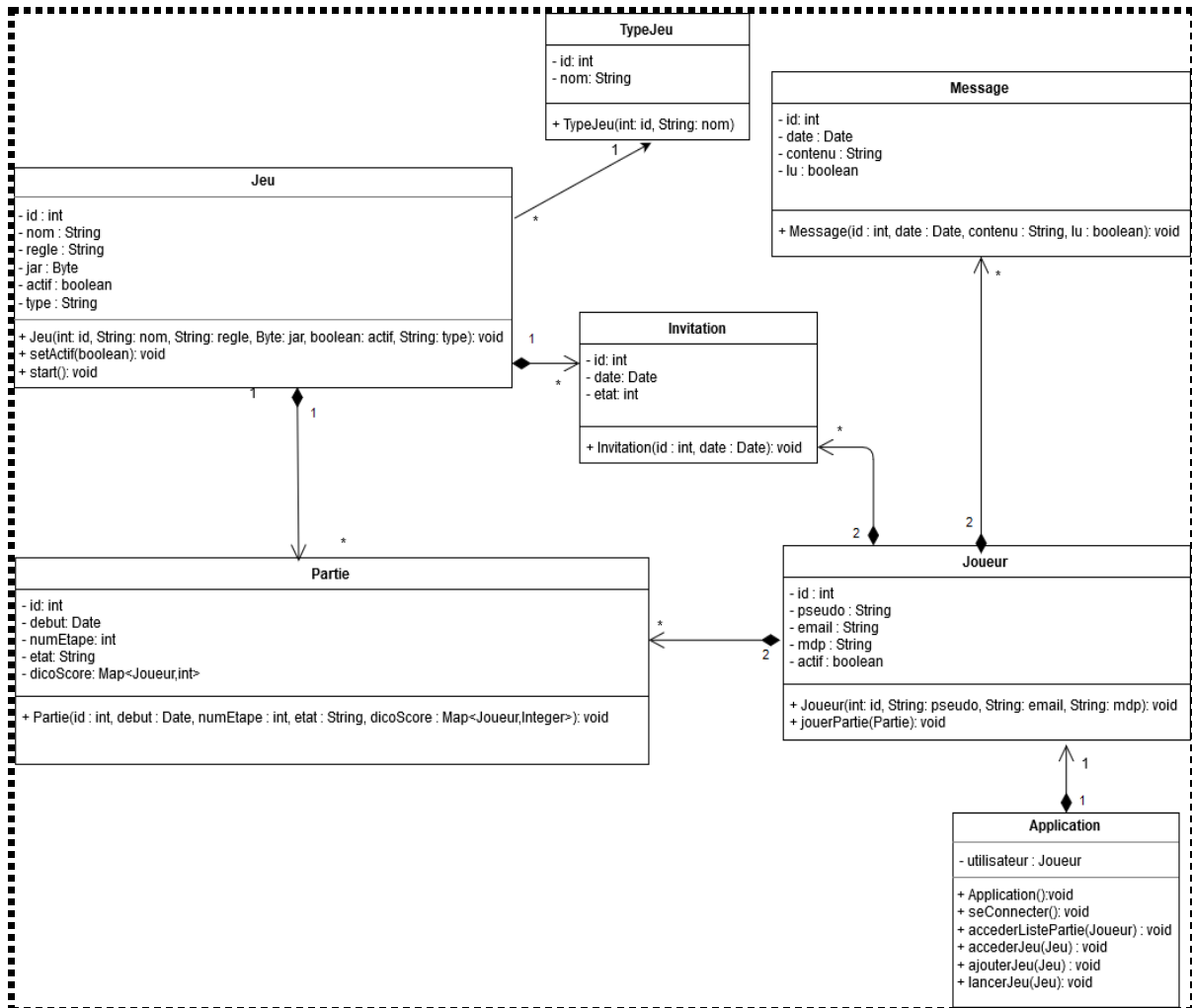
## D.Connect4

Vous le trouverez en Annexe sous le nom :

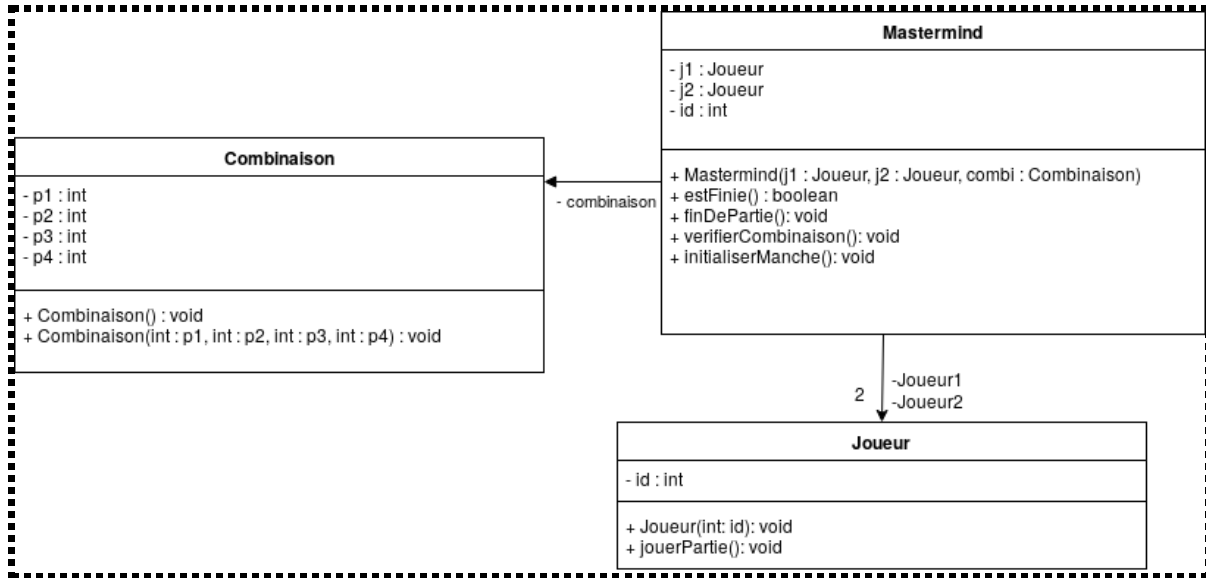
- Annexe\_18\_ModeleTacheConnect4.kxml

## IV. Diagramme de classe

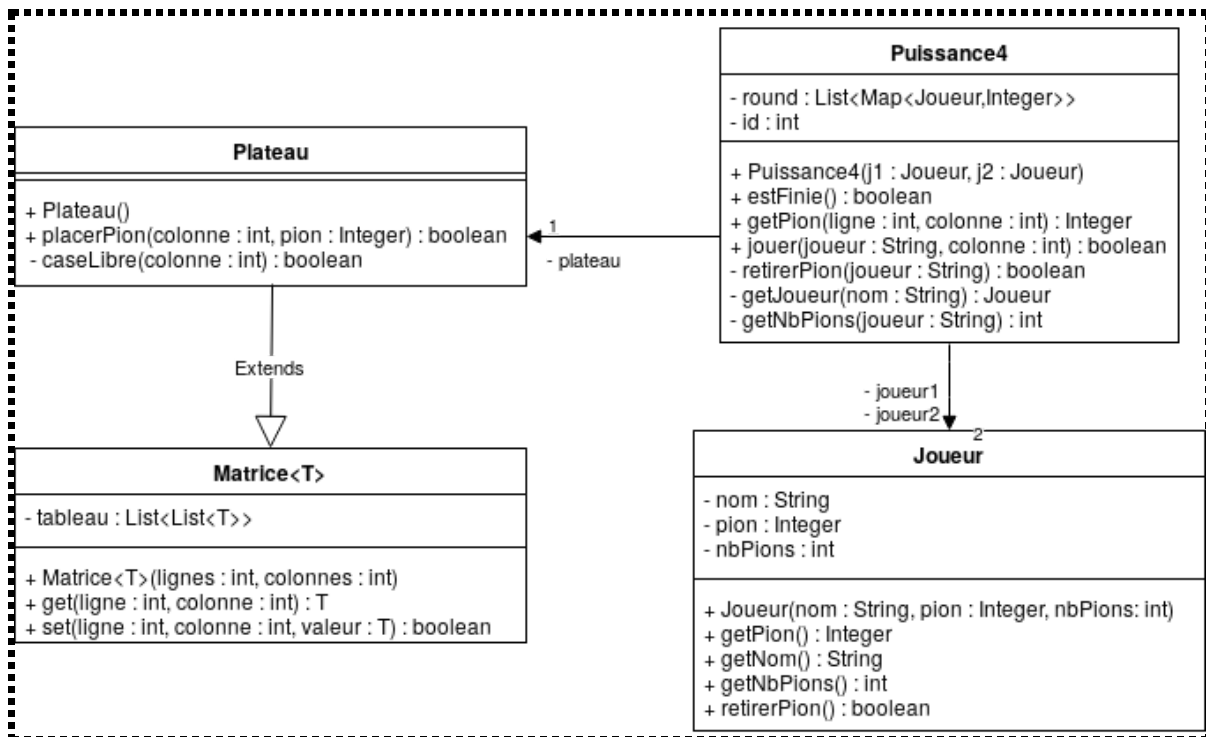
### A. Général



## B. Mastermind



## C. Connect4



## V. GANTT

Le fichier GANTT sera fourni dans le dossier “**Annexe**” sous le nom “**Annexe\_19 \_ GANTT 1A31A.jpg**”

## VI. RACI

Le fichier RACI sera fourni dans le dossier “**Annexe**” sous le nom “**Annexe\_20 \_ RACI 1A31A.pdf**”

## VII. Fiches individuelles

Cette partie sera composée des fiches individuelles de chaque membre du groupe. Ces fiches individuelles se trouveront dans le dossier “**Annexe**”.

### A. Aurélien DESPREZ

Nom du fichier annexe :

“**Annexe\_21\_Fiche individuelle DESPREZ.pdf**”

### B. Quentin BERNARD

Nom du fichier annexe :

“**Annexe\_22\_Fiche individuelle BERNARD.pdf**”

### C. Edwin CHARLOTTE

Nom du fichier annexe :

“**Annexe\_23\_Fiche individuelle CHARLOTTE.pdf**”

### D. Emilien COCHEREL

Nom du fichier annexe :

**“Annexe\_24\_Fiche individuelle COCHEREL.pdf”**

**E. Amélie DAUVOIS**

Nom du fichier annexe :

**“Annexe\_25\_Fiche individuelle DAUVOIS.pdf”**

**F. Étienne FOUQUET**

Nom du fichier annexe :

**“Annexe\_26\_Fiche individuelle FOUQUET.pdf”**