

# Spécification technique des besoins de la plateforme

Conduite du projet AGORA

<b>Version :</b> 0.4
<b>Date :</b> 22/01/2024
<b>Rédigé par :</b> Robin SAPIN, Yacine BEN-AHMED, Sid Ahmed BRAHIMI, Anass ELGHARBAOUI, Corentin PILLE, Michel NASSALANG, Mohamed CHERFI
<b>Relu par :</b> Robin SAPIN
<b>Approuvé par :</b>
<b>Signature :</b>

# Mises à jour

Version	Date	Modifications réalisés
0.1	16/11/2023	Création du document
0.2	30/11/2023	Ajout de cas d'utilisation ; MAJ des différentes exigences
0.3	09/12/2023	Modifications des cas d'utilisations / diagramme de séquence. Ajout de règles de gestion
0.4	22/01/2024	Modification après retours d'évaluation

# Table des matières

<b>I. Objet</b>	<b>4</b>
<b>II. Document applicables et de référence</b>	<b>4</b>
<b>III. Exigences fonctionnelles</b>	<b>5</b>
1. Présentation de la mission du produit logiciel	5
2. Cas d'utilisation de la plateforme	5
3. Règles de gestion	11
<b>IV. Exigences opérationnelles</b>	<b>11</b>
<b>V. Exigences d'interface</b>	<b>12</b>
<b>VI. Exigences de qualité</b>	<b>12</b>
<b>VII. Exigences de réalisation</b>	<b>13</b>

# I. Objet

Notre objectif consiste à développer la plateforme AGORA. La plateforme permet à plusieurs joueurs de se connecter à distance depuis leurs ordinateurs pour accéder à des salons de jeu de société en ligne.

Chaque année, AGORA est présentée par les étudiants du Master Informatique de l'Université de Rouen lors de la Fête de la Science. Cette présentation permet aux élèves du collège et du lycée de voir par eux-mêmes ce qui est possible en suivant cette voie académique.

La réalisation de ce projet nécessite une bonne connaissance des bases existantes de la plateforme, y compris son code, ses spécifications et son architecture. Nous devons comprendre en profondeur son fonctionnement pour identifier l'origine des éventuels problèmes rencontrés et leur apporter des solutions.

Pour mener à bien ce travail, il est spécifié que nous devons utiliser le langage de programmation PHP avec le framework Symfony, tout en respectant les principes de gestion de projets abordés dans nos cours. La rédaction de documents complets et compréhensibles est également nécessaire.

L'objectif final est qu'AGORA fonctionne sans aucun dysfonctionnement majeur et soit accessible à tous les utilisateurs. De plus, il est impératif de créer une documentation claire et détaillée pour permettre aux équipes futures de comprendre ce que nous avons réalisé.

# II. Document applicables et de référence

Les références des documents qui nous permettent de définir cette Spécification Technique de Besoin (STB) sont la fiche de présentation du projet et les STBs des années passées, le document présent faisant foi. Nous avons également utilisé différents sites pour la réalisation de ce document :

- **WebSequenceDiagrams.com** pour la réalisation des diagrammes de séquence
- **draw.io** pour la réalisation du diagramme des cas d'utilisations

### III. Exigences fonctionnelles

#### 1. Présentation de la mission du produit logiciel

AGORA est une plateforme proposant des jeux de plateau en ligne permettant à plusieurs personnes de se réunir pour jouer. La plateforme se doit aussi de proposer des moyens de communications entre ces derniers, via des chats textuels et des forums. Il est aussi possible pour un joueur de revoir n'importe quelle partie qui a été jouée sur la plateforme. A travers le profil des différents utilisateurs de la plateforme et de leurs actions sur le site, on peut distinguer plusieurs rôles notoires :

- **Visiteur** : c'est un utilisateur non authentifié sur la plateforme, possédant donc un accès restreint aux fonctionnalités du site. Il ne peut notamment pas rejoindre de partie
- **Joueur** : C'est un utilisateur authentifié ayant accès aux fonctionnalités principales du site, comme créer ou rejoindre une table.
- **Modérateur** : C'est un joueur ayant reçu certains droits de modération de la part d'un administrateur. Il devient donc un membre actif dans la gestion du site et de ses joueurs
- **Administrateur** : C'est un utilisateur possédant l'entièreté des droits d'administrations de la plateforme. Il peut notamment nommer d'autres joueurs modérateur, ainsi qu'ajouter de nouveaux jeux à la plateforme

Vous pouvez voir ci-dessous la matrice des droits selon le rôle de l'utilisateur du site :

<b>Droits \ Rôle</b>	<b>Visiteur</b>	<b>Joueur</b>	<b>Modérateur</b>	<b>Administrateur</b>
Voir les jeux disponibles	X	X	X	X
Lancer une partie		X	X	
Créer une table de jeu		X	X	
Envoyer un message		X	X	X
Créer un topic		X	X	X
Ecrire un message dans un topic		X	X	X
Supprimer un message			X	X
Bannir un joueur			X	X
Supprimer une table			X	X
Consulter l'historique des messages			X	X
Créer des comptes joueurs temporaires en masse				X
Gérer l'accessibilité d'un jeu				X
Promouvoir un modérateur et gérer ses droits				X

## 2. Cas d'utilisations de la plateforme

Voici ci-dessous le diagramme des cas d'utilisations de la plateforme. Chaque cas d'utilisation contient une à plusieurs fonctionnalités. Ces dernières sont listées dans la partie Liste de priorités.

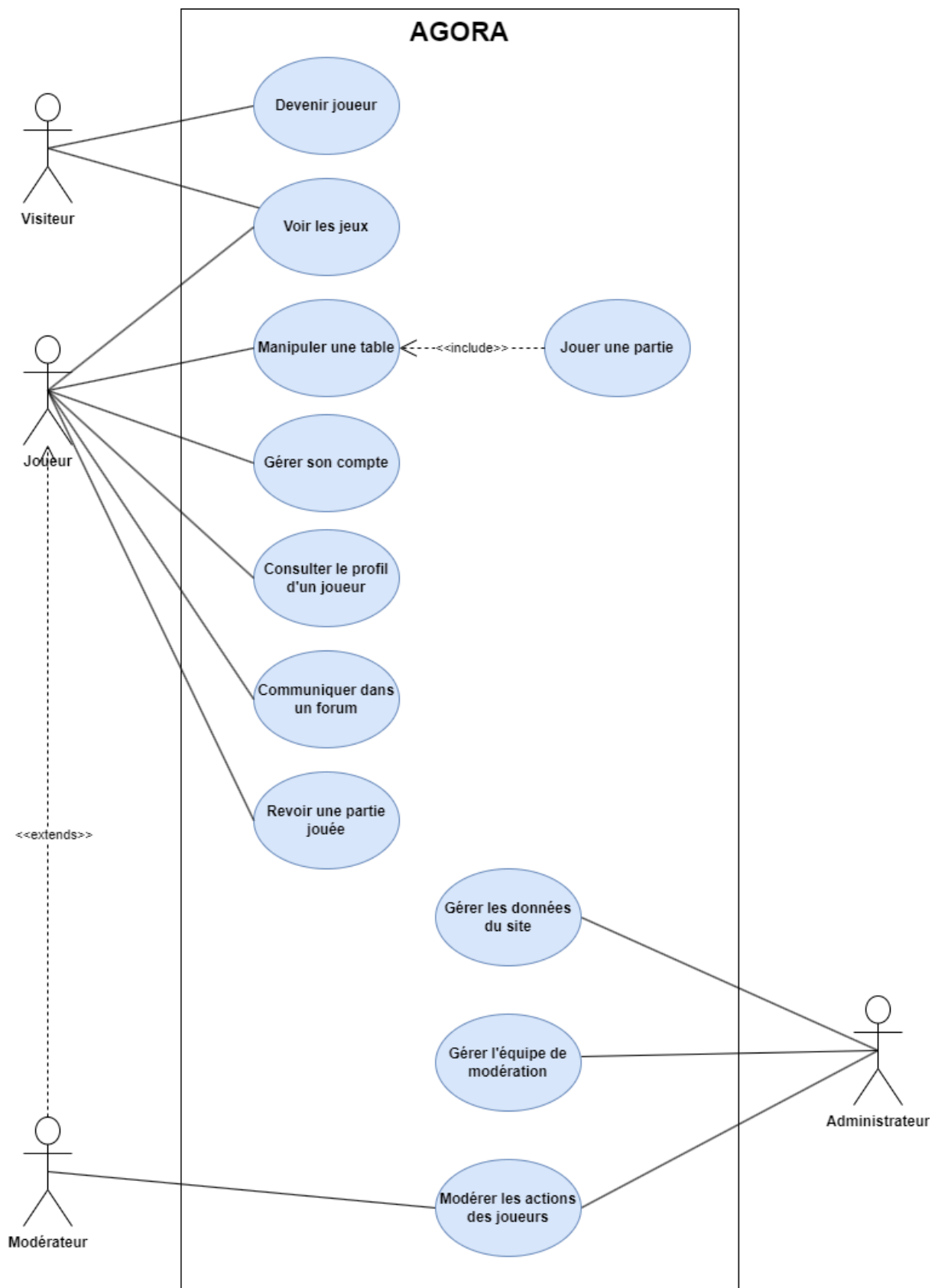


Figure 1 : Diagramme des cas d'utilisations pour chacun des rôles du site

### 3. Liste de priorités

Le tableau suivant présente l'ensemble des fonctionnalités du site, groupé par cas d'utilisation. Ils possèdent chacun un niveau de priorité :

- **P1** : Indispensable; Ces fonctionnalités doivent être nécessairement opérationnelles pour le rendu du produit final.
- **P2** : Intermédiaire; Ces fonctionnalités doivent être, dans la mesure du possible, implantées et opérationnelles pour le rendu du produit final. Sinon, le site doit être préparé au mieux pour faciliter leur implémentation
- **P3** : Faible; Ces fonctionnalités peuvent être implantées ou préparées à l'implémentation, mais elles ne sont pas attendues lors de la version finale du produit.

Cas d'utilisation	ID	Fonctionnalité	Priorité			Acteur(s)
			P1	P2	P3	
Devenir joueur	STB-NEW-1	Créer un compte	X			Visiteur
	STB-NEW-2	S'authentifier	X			Visiteur
Voir les jeux	STB-GAME-1	Voir la liste des jeux	X			Visiteur Joueur
	STB-GAME-2	Lire les règles d'un jeu	X			Visiteur Joueur
Manipuler une table	STB-TABLE-1	Créer une table	X			Joueur
	STB-TABLE-2	Rejoindre une table	X			Joueur
	STB-TABLE-3	Inviter un joueur	X			Joueur
	STB-TABLE-4	Quitter une table	X			Joueur
Jouer une partie	STB-PLAY-1	Lancer une partie	X			Joueur
	STB-PLAY-2	Parler dans un chat textuel	X			Joueur
	STB-PLAY-3	Exclure un joueur	X			Joueur
Gérer son compte	STB-ACCOUNT-1	Modifier ses informations de compte	X			Joueur
	STB-ACCOUNT-2	Ajouter un jeu à ses favoris	X			Joueur



	STB-ACCOUNT-3	Consulter sa messagerie privée			X	Joueur
	STB-ACCOUNT-4	Voir ses tables en cours	X			Joueur
	STB-ACCOUNT-5	Voir ses notifications	X			Joueur
Consulter le profil d'un joueur	STB-PLAYER-1	Ajouter un joueur à sa liste de contacts			X	Joueur
	STB-PLAYER-2	Envoyer un message privé			X	Joueur
Communiquer dans un forum	STB-FORUM-1	Créer un topic		X		Joueur
	STB-FORUM-2	Envoyer un message dans un topic		X		Joueur
Revoir une partie jouée	STB-REPLAY-1	Revoir le déroulé d'une partie jouée	X			Joueur
Modérer les actions des joueurs	STB-MODERATOR-1	Supprimer un topic		X		Modérateur Administrateur
	STB-MODERATOR-2	Supprimer un message d'un topic		X		Modérateur Administrateur
	STB-MODERATOR-3	Consulter l'historique des messages	X			Modérateur Administrateur
	STB-MODERATOR-4	Bannir un joueur	X			Modérateur Administrateur
	STB-MODERATOR-5	Supprimer une table	X			Modérateur Administrateur
Gérer l'équipe de modération	STB-TEAM-1	Promouvoir un joueur au rôle de modérateur	X			Administrateur
	STB-TEAM-2	Modifier les droits d'un modérateur	X			Administrateur

Gérer les données du site	STB-ADMIN-1	Ajouter un jeu	X			Administrateur
	STB-ADMIN-2	Créer des comptes joueurs temporaires en masse	X			Administrateur

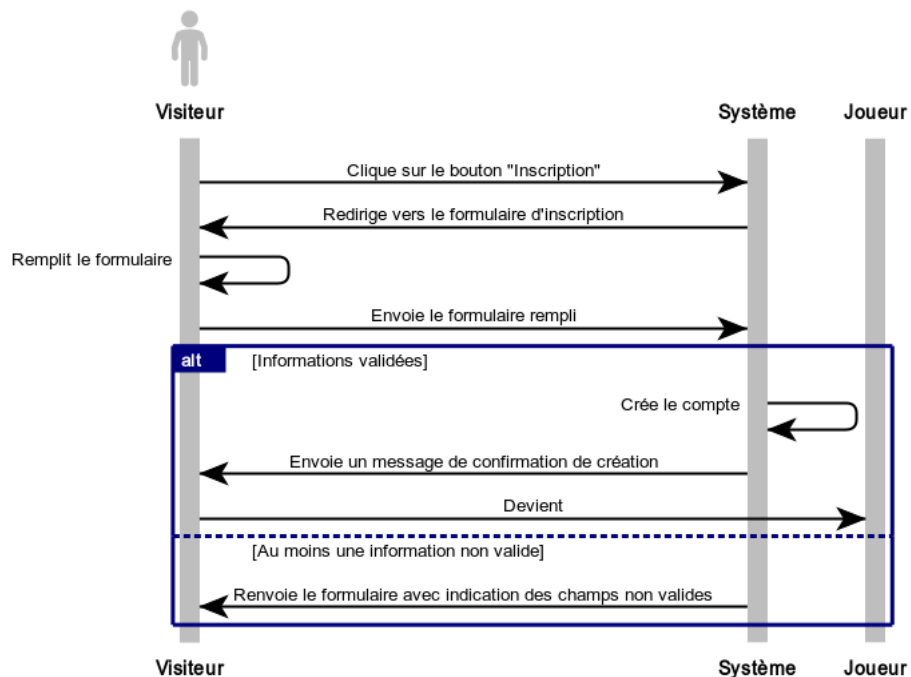
On précise pour ce tableau que, par héritage (voir diagramme de cas d'utilisation), n'importe quelle fonctionnalité accessible pour un joueur l'est aussi pour un modérateur.

## 4. Exigences fonctionnelles

La partie suivante présente les diagrammes de séquence pour chaque fonctionnalité du site, qui représente chacun les actions de l'utilisateur du site ainsi que ceux de la plateforme lors de l'utilisation de ces fonctionnalités :

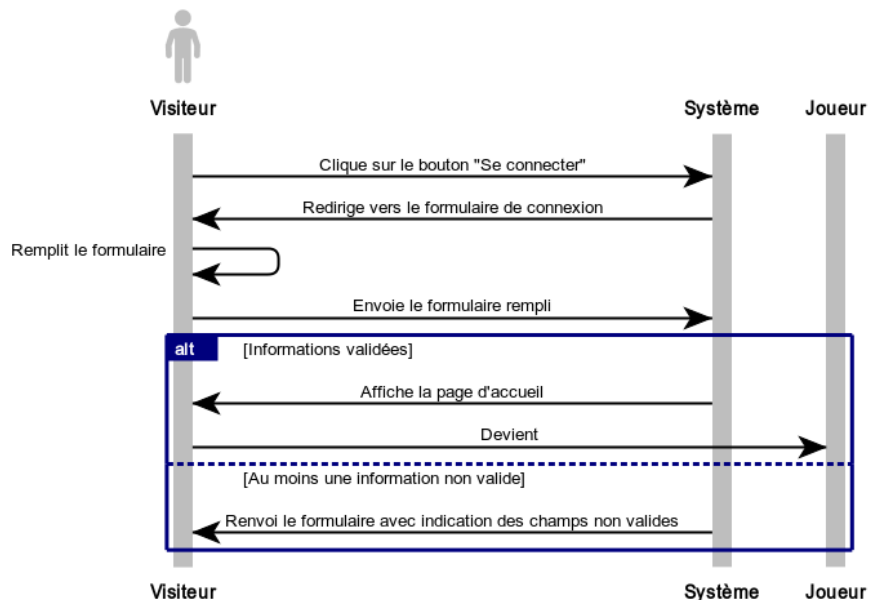
## 1. Créer un compte

<b>Nom :</b>	<b>Créer un compte (STB-NEW-1)</b>
<b>Acteurs concernés :</b>	Visiteur et Système
<b>Description :</b>	Le visiteur se créer un compte joueur
<b>Pré-conditions :</b>	L'utilisateur a cliqué sur le lien "Se connecter" dans le header
<b>Événements déclenchants :</b>	L'utilisateur clique sur le bouton "Inscription"
<b>Conditions d'arrêt :</b>	Le compte a bien été créé
<b>Description du flot d'événements principal :</b>	
<b>Acteur(s)</b>	<b>Système</b>
Le visiteur clique sur le bouton bouton d'inscription, puis renseigne dans un formulaire les informations qui lui sont demandées (STB-GES-01). Il devient en conséquence un joueur	Le système vérifie la validité des informations renseignées, et crée un nouveau profil joueur avec ces dernières. Il renvoie ensuite le nouveau joueur sur la page d'accueil.
<b>Flots secondaires :</b>	
<b>Flot d'exclusion :</b>	Si la création de compte échoue, retour au formulaire avec indication des champs non valides



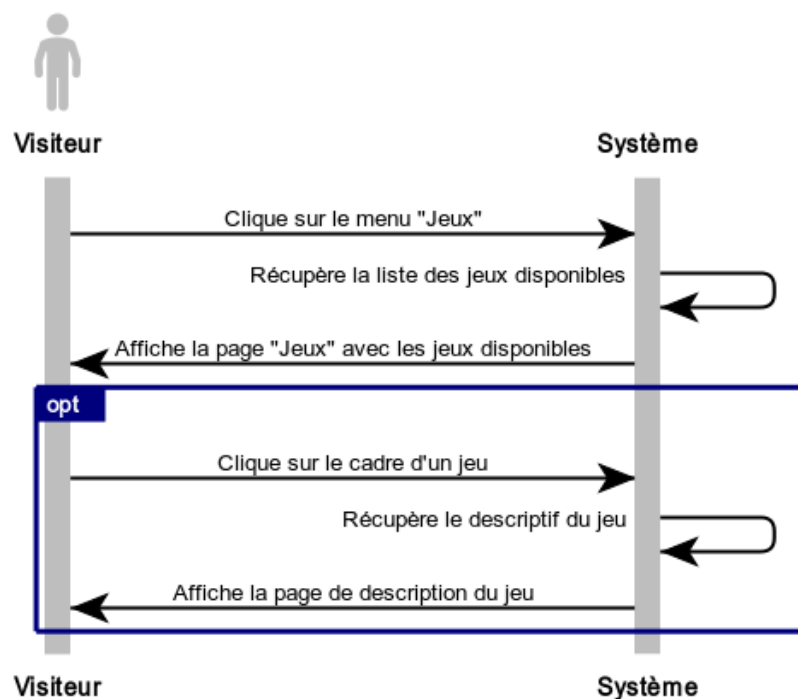
## 2. S'authentifier

<b>Nom :</b>	<b>S'authentifier (STB-NEW-2)</b>
<b>Acteurs concernés :</b>	Visiteur et Système
<b>Description :</b>	Le visiteur se connecte sur son compte
<b>Pré-conditions :</b>	Le visiteur a déjà créé un compte
<b>Événements déclenchants :</b>	Le visiteur clique sur le bouton "Se connecter" du header
<b>Conditions d'arrêt :</b>	Le visiteur est connecté à son compte et est devenu un joueur
<b>Description du flot d'événements principal :</b>	
<b>Acteur(s)</b>	<b>Système</b>
Le visiteur renseigne ses informations de connexion dans un formulaire (STB-GES-02) et les envoie, afin de se connecter à son compte.	Le système vérifie si les informations de connexions sont bien valides. Il redirige ensuite le joueur sur la page d'accueil
<b>Flots secondaires :</b>	
<b>Flot d'exclusion :</b>	Si l'authentification échoue, retour au formulaire avec un message d'erreur



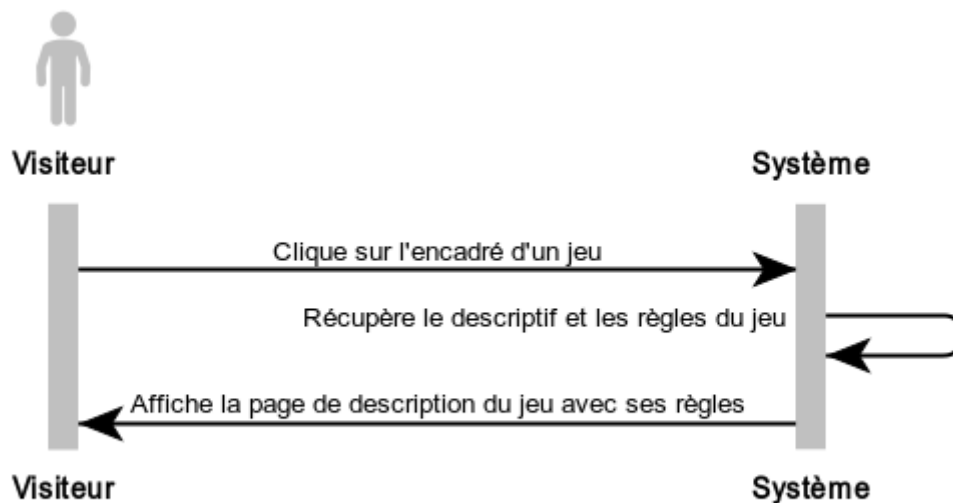
### 3. Voir la liste des jeux

<b>Nom :</b>	<b>Voir la liste des jeux (STB-GAME-1)</b>
<b>Acteurs concernés :</b>	Visiteur (rôle minimum) et Système
<b>Description :</b>	Le visiteur consulte la liste des jeux disponibles ou prochainement disponibles
<b>Pré-conditions :</b>	
<b>Événements déclenchants :</b>	L'utilisateur clique sur le menu "Jeux"
<b>Conditions d'arrêt :</b>	La liste des jeux est affichée.
<b>Description du flot d'événements principal :</b>	
<b>Acteur(s)</b>	<b>Système</b>
Le visiteur peut parcourir la liste des jeux de la plateforme (STB-GEST-03).	Le système récupère la liste des jeux disponibles ou prochainement disponibles, et les affiche sur la page.
<b>Flots secondaires :</b>	L'utilisateur clique sur le cadre d'un jeu, auquel cas une nouvelle page s'affiche avec un descriptif du jeu.
<b>Flot d'exclusion :</b>	



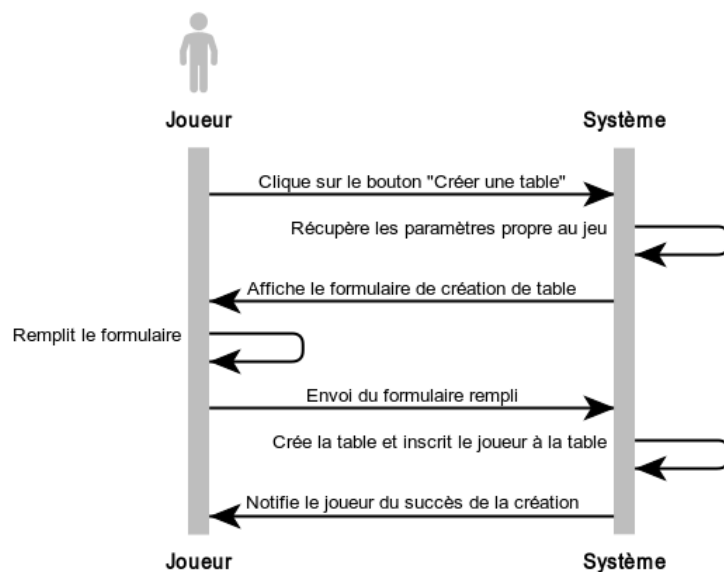
#### 4. Lire les règles d'un jeu

<b>Nom :</b>	<b>Lire les règles d'un jeu (STB-GAME-2)</b>
<b>Acteurs concernés :</b>	Visiteur (rôle minimum) et Système
<b>Description :</b>	Le visiteur lit les règles d'un jeu
<b>Pré-conditions :</b>	Le visiteur est sur la page "Jeux"
<b>Événements déclenchants :</b>	L'utilisateur clique sur l'encadré d'un jeu
<b>Conditions d'arrêt :</b>	Le descriptif du jeu et ses règles sont affichées
<b>Description du flot d'événements principal :</b>	
<b>Acteur(s)</b>	<b>Système</b>
Le visiteur peut lire les règles du jeu.	Le système récupère le descriptif et les règles du jeu, puis les affiche sur le site.
<b>Flots secondaires :</b>	
<b>Flot d'exclusion :</b>	



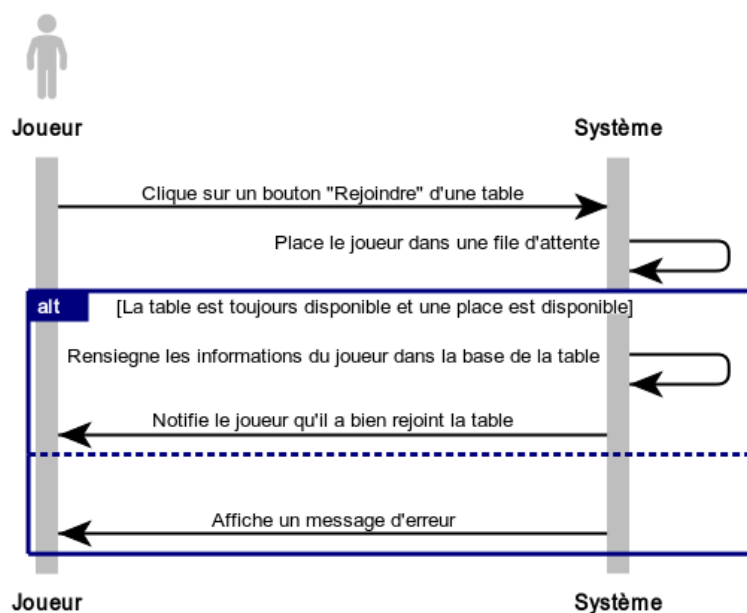
## 5. Créer une table

Nom :	Créer une table (STB-TABLE-1)
Acteurs concernés :	Joueur et Système
Description :	Le joueur crée une table pour jouer à un jeu.
Pré-conditions :	Le joueur est sur la page "Tables"
Événements déclenchants :	Le joueur clique sur un bouton "Créer une table"
Conditions d'arrêt :	La table est créée
Description du flot d'événements principal :	
Acteur(s)	Système
Le joueur définit les paramètres de la table (STB-GES-04), ainsi que certaines règles de la partie (selon le jeu). Il est ensuite ajouté à la table comme joueur.	Le système récupère les règles paramétrables propres au jeu, et les ajoute au formulaire de configuration de table. Une fois le formulaire rempli récupéré, le système ajoute la table à sa base, la définit comme disponible et définit une place pour le joueur créateur.
Flots secondaires :	
Flot d'exclusion :	En cas d'échec de création, affiche un message d'erreur



## 6. Rejoindre une table

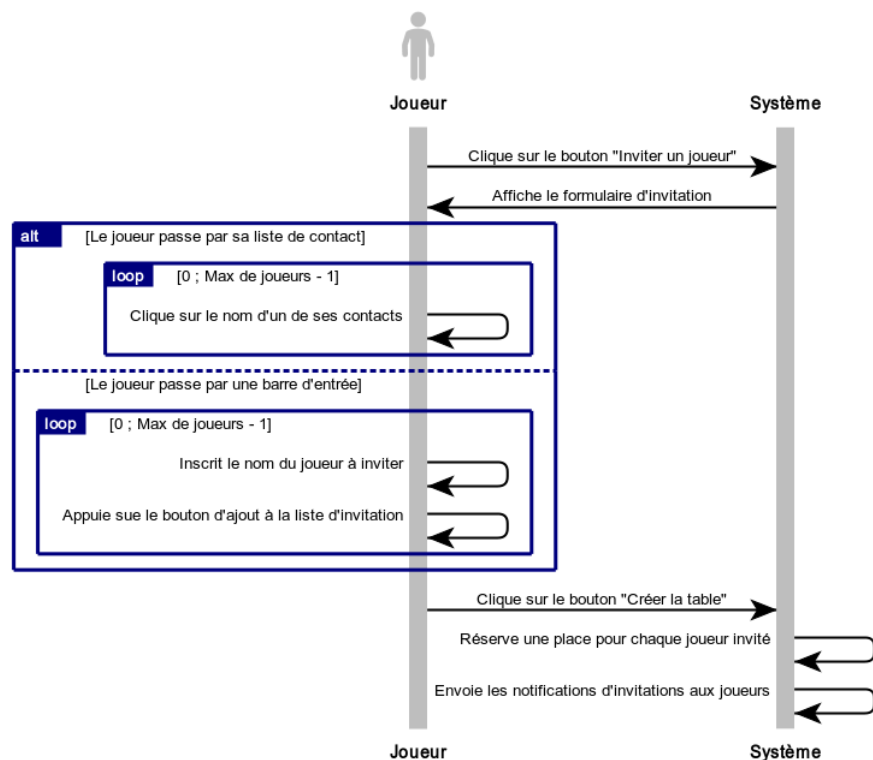
<b>Nom :</b>	<b>Rejoindre une table (STB-TABLE-2)</b>
<b>Acteurs concernés :</b>	Joueur et Système
<b>Description :</b>	Le joueur rejoint une table disponible (STB-GES-05)
<b>Pré-conditions :</b>	Le joueur est une page affichant un onglet de table avec le bouton "Rejoindre"
<b>Événements déclenchants :</b>	Le joueur clique sur le bouton "Rejoindre" d'une table
<b>Conditions d'arrêt :</b>	Le joueur a rejoint la table
<b>Description du flot d'événements principal :</b>	
<b>Acteur(s)</b>	<b>Système</b>
Le joueur clique sur le bouton rejoindre, et reçoit une notification si il l'a bien rejointe	Le système récupère les informations du joueur, et le place dans la file d'attente de la table. Si la table est encore disponible pour le joueur, le système l'ajoute à la table et le notifie.
<b>Flots secondaires :</b>	
<b>Flot d'exclusion :</b>	La table n'est plus disponible, ou la connexion a la table à échoué. On indique donc un message d'erreur selon le cas d'exclusion





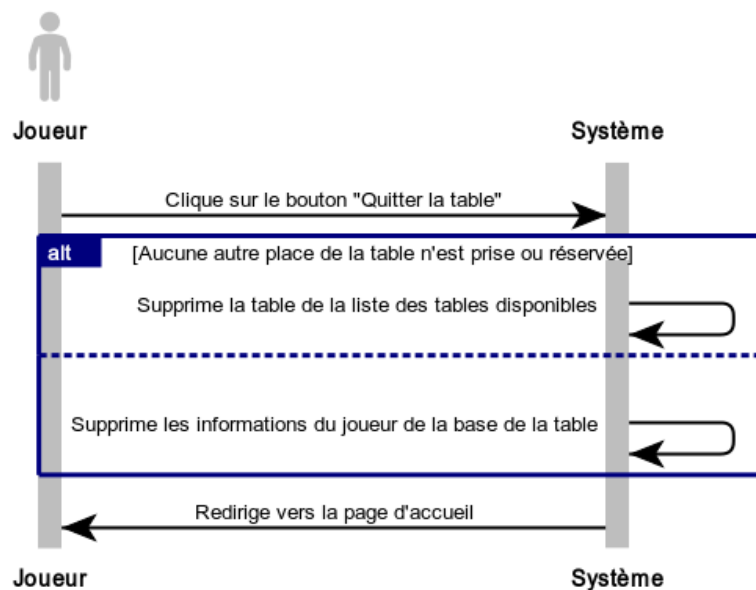
## 7. Inviter un joueur

Nom :	Inviter un joueur (STB-TABLE-3)
Acteurs concernés :	Joueur et Système
Description :	Le joueur invite un joueur à la table
Pré-conditions :	Le joueur est en train de créer une table
Événements déclenchants :	Le joueur clique sur le bouton "Inviter des joueurs"
Conditions d'arrêt :	Le ou les invitations sont envoyés
Description du flot d'événements principal :	
Acteur(s)	Système
Le joueur clique sur le bouton "Inviter des joueurs" (STB-GES-06). Il sélectionne ensuite les joueurs à inviter via leurs nom, ou sa liste de contacts.	Le système envoie une notification pour chaque joueur invité, et réserve une place à la table pour chacun d'entre eux.
Flots secondaires :	
Flot d'exclusion :	



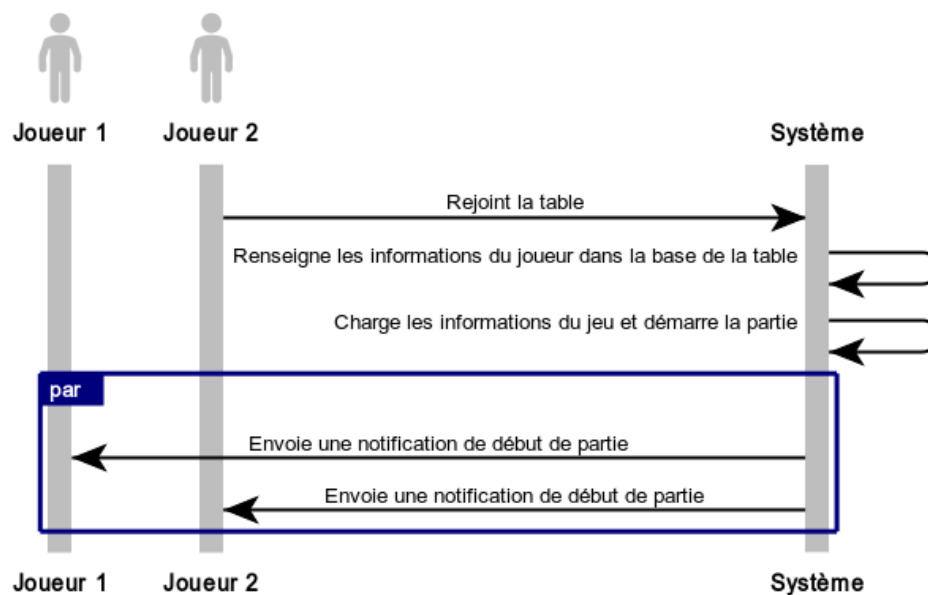
## 8. Quitter une table

<b>Nom :</b>	<b>Quitter une table (STB-TABLE-4)</b>
<b>Acteurs concernés :</b>	Joueur et Système
<b>Description :</b>	Le joueur quitte une table avant que la partie démarre
<b>Pré-conditions :</b>	Le joueur est présent dans une table avec une partie qui n'a pas encore démarrée, et se situe sur une page affichant ses tables en cours
<b>Événements déclenchants :</b>	Le joueur clique sur le bouton "Quitter la table"
<b>Conditions d'arrêt :</b>	Le joueur a quitté la table
<b>Description du flot d'événements principal :</b>	
<b>Acteur(s)</b>	<b>Système</b>
Le joueur clique sur le "Quitter la table", et reçoit une notification en cas de réussite.	Le système supprime les informations du joueur de la base de la table, et le notifie qu'il a bien quitté la table. La place anciennement occupée par le joueur devient à nouveau disponible.
<b>Flots secondaires :</b>	Si le joueur était le dernier de la table, le système supprime la table de la base. (STB-GES-07)
<b>Flot d'exclusion :</b>	



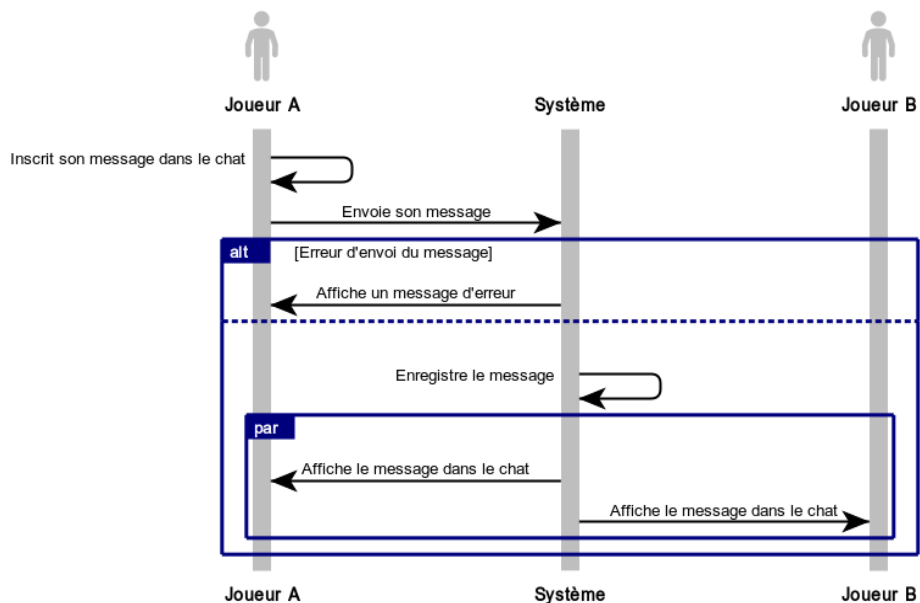
## 9. Lancer une partie

<b>Nom :</b>	<b>Lancer une partie (STB-PLAY-1)</b>
<b>Acteurs concernés :</b>	Tous les joueurs de la table et Système
<b>Description :</b>	La partie se lance, avec tous les joueurs de la table
<b>Pré-conditions :</b>	La table ne contient plus qu'une place disponible, ou réservée, pour un joueur
<b>Événements déclenchants :</b>	Un joueur rejoint et complète la table
<b>Conditions d'arrêt :</b>	La partie se lance
<b>Description du flot d'événements principal :</b>	
<b>Acteur(s)</b>	<b>Système</b>
Le dernier joueur nécessaire rejoint la table. (STB-GES-08) Chaque joueur reçoit une notification de début de la partie	Le système charge les informations du jeu, en paramétrant les bases nécessaires. Il envoie ensuite une notification de début de partie aux joueurs.
<b>Flots secondaires :</b>	
<b>Flot d'exclusion :</b>	



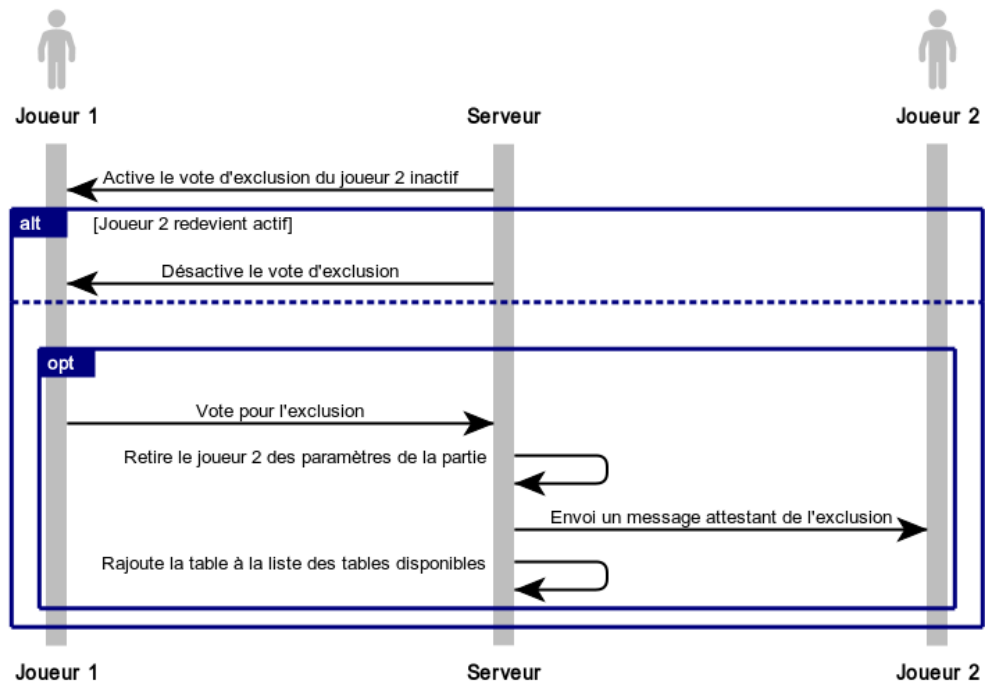
## 10. Parler dans un chat textuel

<b>Nom :</b>	<b>Parler dans un chat textuel (STB-PLAY-2)</b>
<b>Acteurs concernés :</b>	Tous les joueurs de la table et Système
<b>Description :</b>	Un joueur envoie un message dans un chat de table, qui est ensuite affiché sur le chat de tous les joueurs de la table
<b>Pré-conditions :</b>	Le joueur émetteur est sur la page de la partie.
<b>Événements déclenchants :</b>	Joueur 1 envoie un message dans le chat
<b>Conditions d'arrêt :</b>	Le message est enregistré et affiché dans tous les chats de chaque joueur
<b>Description du flot d'événements principal :</b>	
<b>Acteur(s)</b>	<b>Système</b>
Le joueur émetteur écrit son message dans une barre d'entrée (STB-GES-09), puis appuie sur "Entrée" pour envoyer le message. Celui-ci va s'afficher dans le chat pour lui et les autres joueurs	Le système récupère les informations du message, les enregistre dans la base d'archive des messages, puis l'affiche pour tous les joueurs de la table.
<b>Flots secondaires :</b>	
<b>Flot d'exclusion :</b>	En cas d'erreur lors de l'envoi du message, affiche un message d'erreur



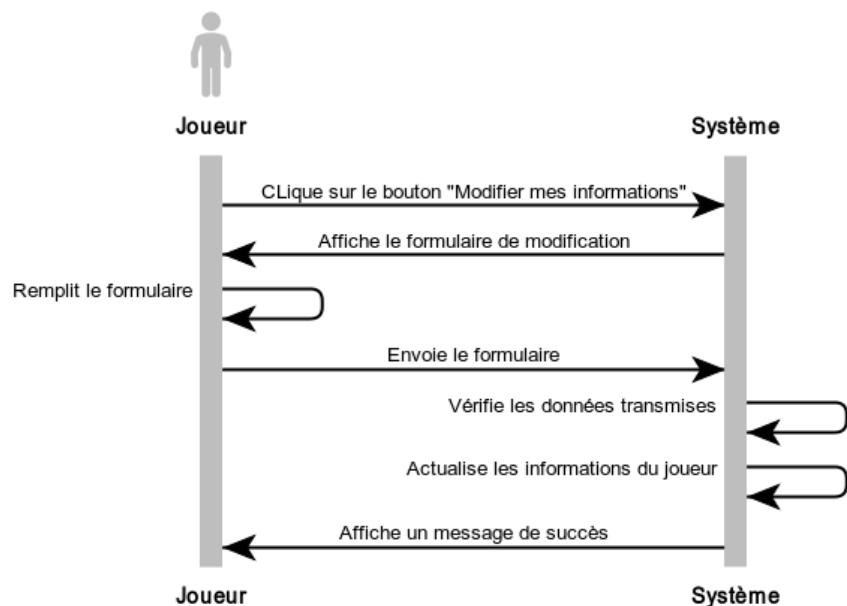
## 11. Exclure un joueur

<b>Nom :</b>	<b>Exclure un joueur (STB-PLAY-3)</b>
<b>Acteurs concernés :</b>	Tous les joueurs de la table et Système
<b>Description :</b>	Un joueur est exclu de la table par un des autres joueurs
<b>Pré-conditions :</b>	Un joueur doit avoir dépassé la durée d'inactivité. Le joueur appliquant l'exclusion doit être sur la page de la partie
<b>Événements déclenchants :</b>	Un joueur clique sur le bouton "Exclure" d'un joueur
<b>Conditions d'arrêt :</b>	Le joueur est exclu de la partie, et la table redevient disponible pour un nouveau joueur entrant
<b>Description du flot d'événements principal :</b>	
<b>Acteur(s)</b>	<b>Système</b>
Un joueur de la table clique sur le bouton "Exclure" du joueur inactif, puis va confirmer son exclusion avec un bouton de confirmation sur un popup.	Le système supprime le joueur exclu de la base de la table, mais conserve ses données de parties pour un potentiel nouveau joueur entrant. Il notifie ensuite le joueur exclu, et rend la table à nouveau disponible pour qu'un nouveau joueur puisse rejoindre.
<b>Flots secondaires :</b>	
<b>Flot d'exclusion :</b>	



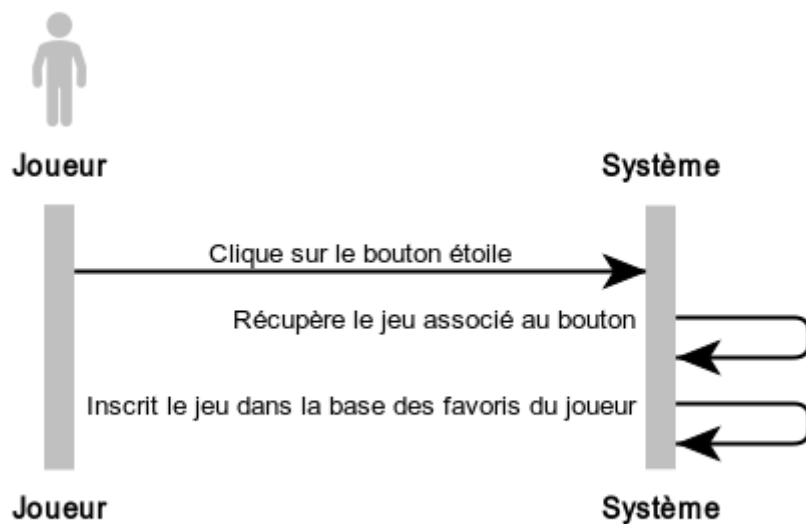
## 12. Modifier ses informations de compte

<b>Nom :</b>	<b>Modifier ses informations de compte (STB-ACCOUNT-1)</b>
<b>Acteurs concernés :</b>	Joueur et Système
<b>Description :</b>	Le joueur modifie les informations de son compte
<b>Pré-conditions :</b>	Le joueur est dans sa page de profil
<b>Événements déclenchants :</b>	Le joueur clique sur le bouton "Modifier mes informations"
<b>Conditions d'arrêt :</b>	Les modifications ont été enregistrées
<b>Description du flot d'événements principal :</b>	
<b>Acteur(s)</b>	<b>Système</b>
Le joueur clique sur le bouton "Modifier mes informations". Il remplit le formulaire selon les informations qu'il souhaite modifier (STB-GEST-10) , puis clique sur le bouton "Confirmer" pour envoyer le formulaire	Le système récupère le formulaire rempli et vérifie la validité des. informations transmises, et actualise les informations du joueur dans la base "Joueur". Il dirige le joueur sur sa page de profil et lui affiche un message en cas de réussite
<b>Flots secondaires :</b>	
<b>Flot d'exclusion :</b>	En cas d'invalidité des données, le système renvoie sur la page de formulaire avec indication des champs erronés.



### 13. Ajouter un jeu à ses favoris

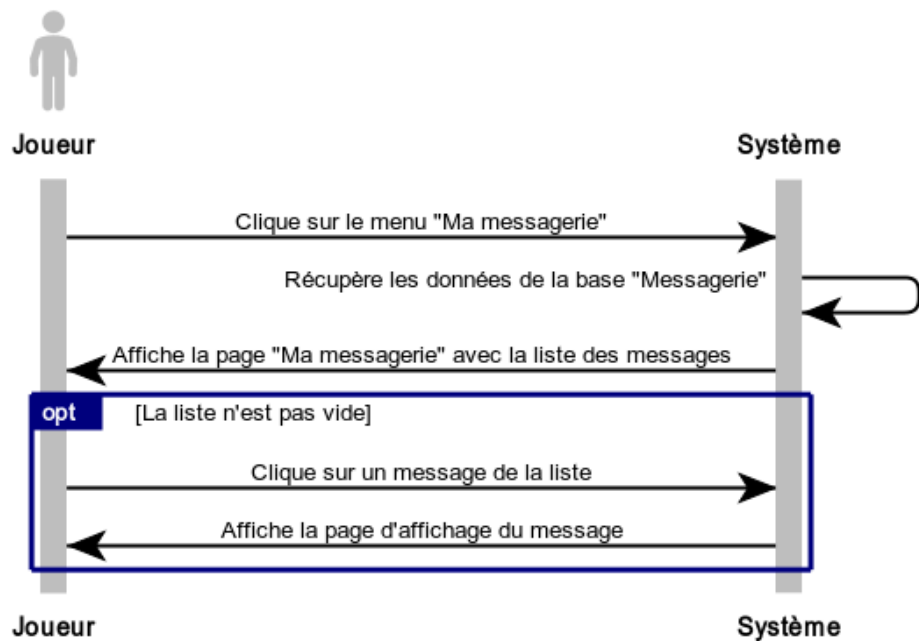
<b>Nom :</b>	<b>Ajouter un jeu à ses favoris (STB-ACCOUNT-2)</b>
<b>Acteurs concernés :</b>	Joueur et Système
<b>Description :</b>	Le joueur souhaite un jeu à ses favoris
<b>Pré-conditions :</b>	Le joueur est dans la page "Jeux"
<b>Événements déclenchants :</b>	Le joueur clique sur un bouton en forme d'étoile
<b>Conditions d'arrêt :</b>	Le jeu est désigné comme favori pour le joueur
<b>Description du flot d'événements principal :</b>	
<b>Acteur(s)</b>	<b>Système</b>
Le joueur clique sur le bouton en forme d'étoile pour ajouter le jeu à ses favoris. Le bouton devient jaune en cas de succès.	Le système actualise les données du joueur pour ajouter le jeu à sa liste de favoris.
<b>Flots secondaires :</b>	
<b>Flot d'exclusion :</b>	





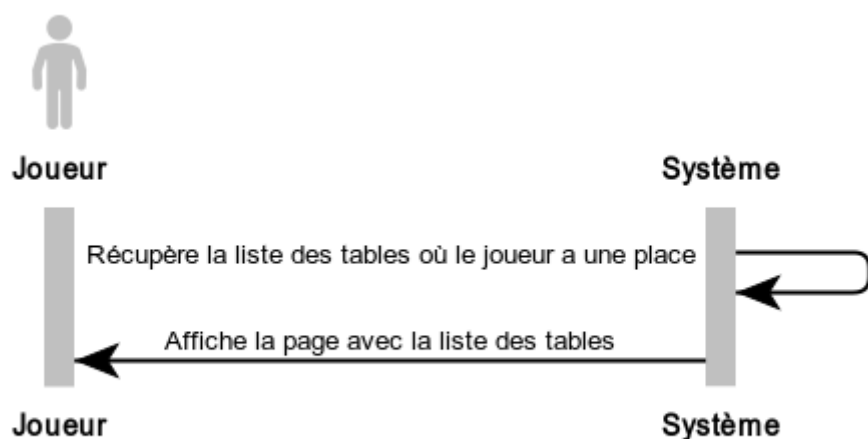
## 14. Consulter sa messagerie privée

<b>Nom :</b>	<b>Consulter sa messagerie privée (STB-ACCOUNT-3)</b>
<b>Acteurs concernés :</b>	Joueur et Système
<b>Description :</b>	Le joueur souhaite accéder à sa messagerie privée
<b>Pré-conditions :</b>	Le joueur est dans sa page de profil
<b>Événements déclenchants :</b>	Le joueur clique sur le menu "Ma messagerie"
<b>Conditions d'arrêt :</b>	La messagerie du joueur s'affiche
<b>Description du flot d'événements principal :</b>	
<b>Acteur(s)</b>	<b>Système</b>
Le joueur clique sur le menu "Ma messagerie". Il peut ensuite cliquer sur n'importe quel message de la liste pour le consulter (STB-GES-11).	Le système récupère les messages reçus. Il dirige le joueur vers la page "Ma messagerie" avec la liste des messages, du plus récent au plus ancien. En cas de clique sur l'un des messages, le système affiche la page dédiée au message
<b>Flots secondaires :</b>	Si la messagerie ne contient aucun message, le système affiche un message en conséquence.
<b>Flot d'exclusion :</b>	



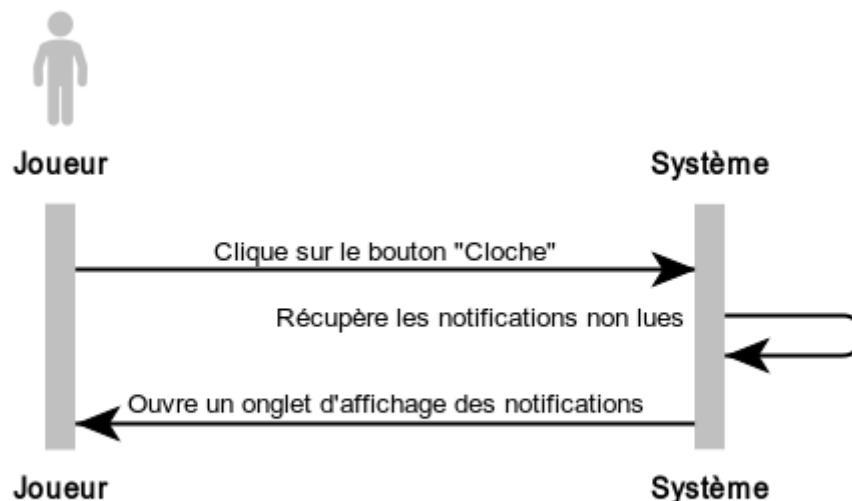
## 15. Voir ses tables en cours

<b>Nom :</b>	<b>Voir ses tables en cours (STB-ACCOUNT-4)</b>
<b>Acteurs concernés :</b>	Joueur et Système
<b>Description :</b>	Le joueur décide de voir toutes les tables qui l'a rejointes, qu'elles soient démarrées ou encore en attente de lancement
<b>Pré-conditions :</b>	Le joueur est sur la page d'accueil, ou sa page de profil
<b>Événements déclenchants :</b>	
<b>Conditions d'arrêt :</b>	La liste des tables en cours du joueur est affiché
<b>Description du flot d'événements principal :</b>	
<b>Acteur(s)</b>	<b>Système</b>
	Le système récupère les données des tables dans lesquels le joueur est présent, et les affiche sous forme de liste
<b>Flot secondaire :</b>	
<b>Flot d'exclusion :</b>	



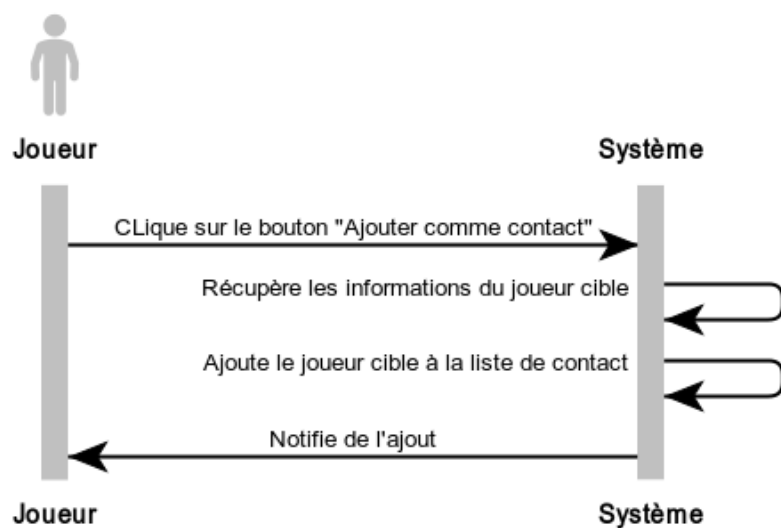
## 16. Voir ses notifications

<b>Nom :</b>	<b>Voir ses notifications (STB-ACCOUNT-5)</b>
<b>Acteurs concernés :</b>	Joueur et Système
<b>Description :</b>	Le joueur consulte les notifications qu'il a reçu
<b>Pré-conditions :</b>	
<b>Événements déclenchants :</b>	Le joueur clique sur le bouton "Cloche" dans le header
<b>Conditions d'arrêt :</b>	Un onglet affichant les notifications du joueurs s'affiche
<b>Description du flot d'événements principal :</b>	
<b>Acteur(s)</b>	<b>Système</b>
Le joueur clique sur le bouton en forme de cloche.	Le système récupère les notifications non lues du joueur et les affiche. Une fois le clique effectué, il définit les notifications comme lues, et les retire de l'onglet lors du prochain rafraichissement de celui-ci.
<b>Flot secondaire :</b>	Si le joueur n'a pas de notifications non lues, le système affiche à la place un message pour le signaler
<b>Flot d'exclusion :</b>	



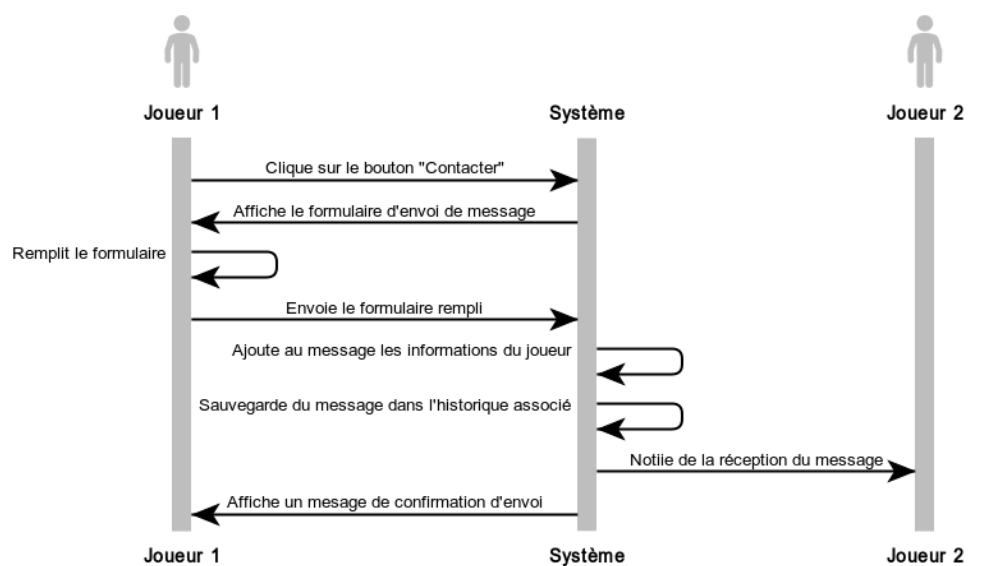
## 17. Ajouter un joueur à sa liste de contacts

<b>Nom :</b>	<b>Ajouter un joueur à sa liste de contacts (STB-PLAYER-1)</b>
<b>Acteurs concernés :</b>	Joueur et Système
<b>Description :</b>	Le joueur ajoute un joueur à sa liste de contacts
<b>Pré-conditions :</b>	Le joueur est sur la page de profil du joueur qu'il souhaite ajouter à sa liste de contacts
<b>Événements déclenchants :</b>	Le joueur clique sur le bouton "Ajouter comme contact"
<b>Conditions d'arrêt :</b>	Le joueur est ajouté à la liste des contacts
<b>Description du flot d'événements principal :</b>	
<b>Acteur(s)</b>	<b>Système</b>
Le joueur clique sur le bouton "Ajouter comme contact" du profil d'un joueur (STB-GES-12).	Le système récupère les informations du joueur cible, et les ajoute à la base "Contact" du joueur émetteur. Il notifie ensuite le joueur émetteur de la réussite de l'opération
<b>Flots secondaires :</b>	
<b>Flot d'exclusion :</b>	



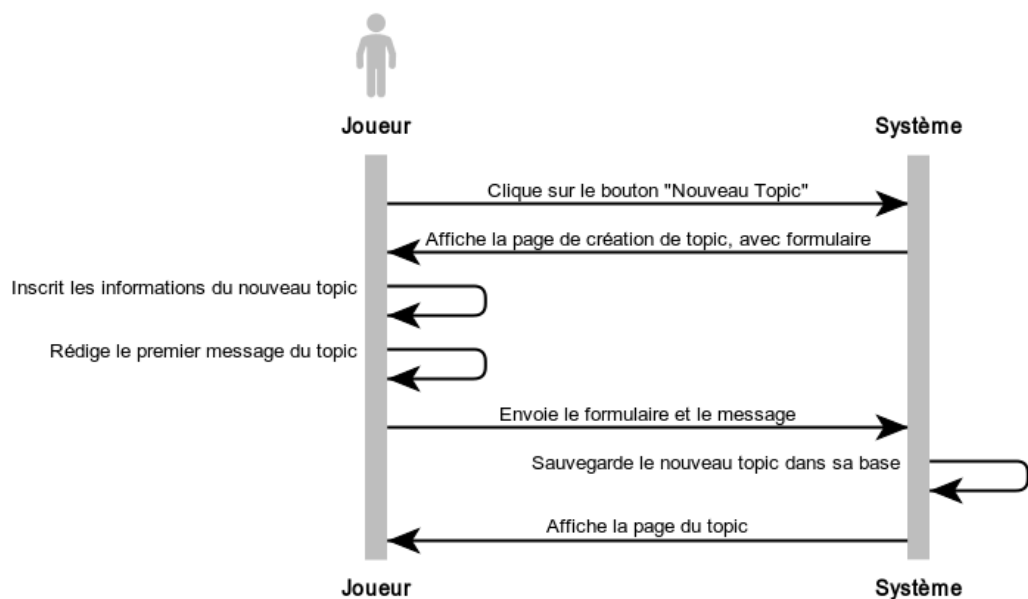
## 18. Envoyer un message privé

<b>Nom :</b>	<b>Envoyer un message privé (STB-PLAYER-2)</b>
<b>Acteurs concernés :</b>	Joueur 1 , Joueur 2 et Système
<b>Description :</b>	Le joueur souhaite envoyer un message à un autre joueur du site, à destination de sa boîte personnelle
<b>Pré-conditions :</b>	Le joueur est sur la page profil du joueur qu'il souhaite contacter
<b>Événements déclenchants :</b>	Le joueur clique sur le bouton "Contacter"
<b>Conditions d'arrêt :</b>	Le message du joueur émetteur s'est envoyé, et le joueur destinataire est notifié du message
<b>Description du flot d'événements principal :</b>	
<b>Acteur(s)</b>	<b>Système</b>
Le joueur 1 clique sur le bouton "Contacter", et rédige dans un formulaire le message (STB-GES-13) dont il confirme l'envoi avec le bouton "Envoyer". Le joueur 2 reçoit une notification de réception du message.	Le système récupère le formulaire rempli, et inscrit le message dans la base "messengerie" du joueur 2, puis y ajoute les informations d'enveloppe du message. Le système sauvegarde le message comme archive. Il notifie ensuite le joueur 2 de la réception d'un message.
<b>Flots secondaires :</b>	
<b>Flot d'exclusion :</b>	



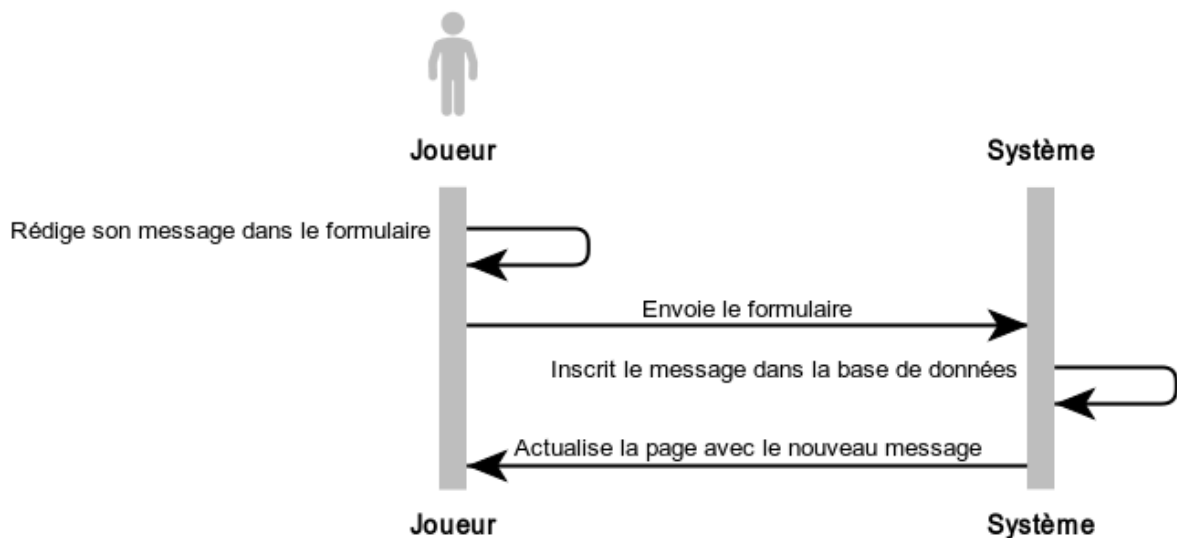
## 19. Créer un topic

<b>Nom :</b>	<b>Créer un topic (STB-FORUM-1)</b>
<b>Acteurs concernés :</b>	Joueur et Système
<b>Description :</b>	Le joueur crée un nouveau topic dans l'un des forums du site
<b>Pré-conditions :</b>	Le joueur est dans la page "Forums" associé à un jeu
<b>Événements déclenchants :</b>	Le joueur clique sur le bouton "Nouveau Topic"
<b>Conditions d'arrêt :</b>	Le topic est créé
<b>Description du flot d'événements principal :</b>	
<b>Acteur(s)</b>	<b>Système</b>
Le joueur clique sur le bouton "Nouveau topic". Il remplit le formulaire de création de topic (STB-GES-14).	Le système récupère le formulaire rempli, puis crée le topic en ajoutant ses informations à la base de données du forum concerné. Il affiche ensuite au joueur la page du topic créé.
<b>Flots secondaires :</b>	
<b>Flot d'exclusion :</b>	En cas d'échec de création, renvoi sur la page "Forums" et affiche un message d'erreur



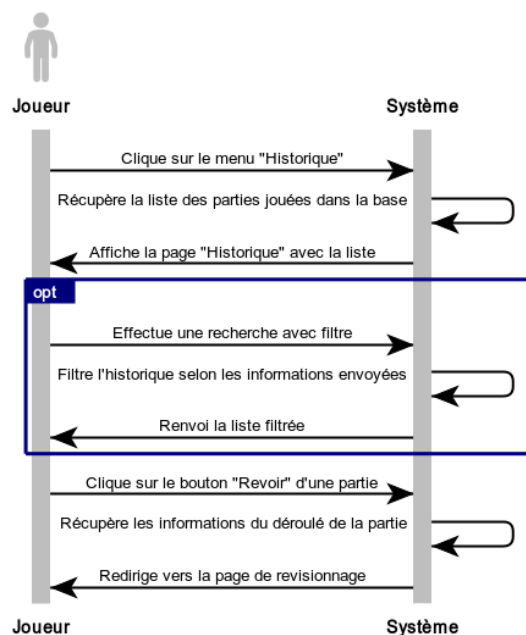
## 20. Envoyer un message dans un topic

<b>Nom :</b>	<b>Envoyer un message dans un topic (STB-FORUM-2)</b>
<b>Acteurs concernés :</b>	Joueur et Système
<b>Description :</b>	Le joueur envoie un message dans un topic
<b>Pré-conditions :</b>	Le joueur est sur la page d'un topic
<b>Événements déclenchants :</b>	Le joueur clique sur le bouton "Envoyer" du formulaire du topic
<b>Conditions d'arrêt :</b>	Le message est affiché dans le fil du topic
<b>Description du flot d'événements principal :</b>	
<b>Acteur(s)</b>	<b>Système</b>
Le joueur inscrit son message dans le formulaire en bas de page du topic (STB-GES-15), puis clique sur le bouton "Envoyer".	Le système récupère le formulaire rempli, puis ajoute le message à la base de données des messages du topic. Il actualise pour le joueur la page du topic, avec cette fois-ci le nouveau message d'affiché.
<b>Flots secondaires :</b>	
<b>Flot d'exclusion :</b>	En cas d'échec de création, renvoi sur la même page avec un message d'erreur



## 21. Revoir une partie jouée

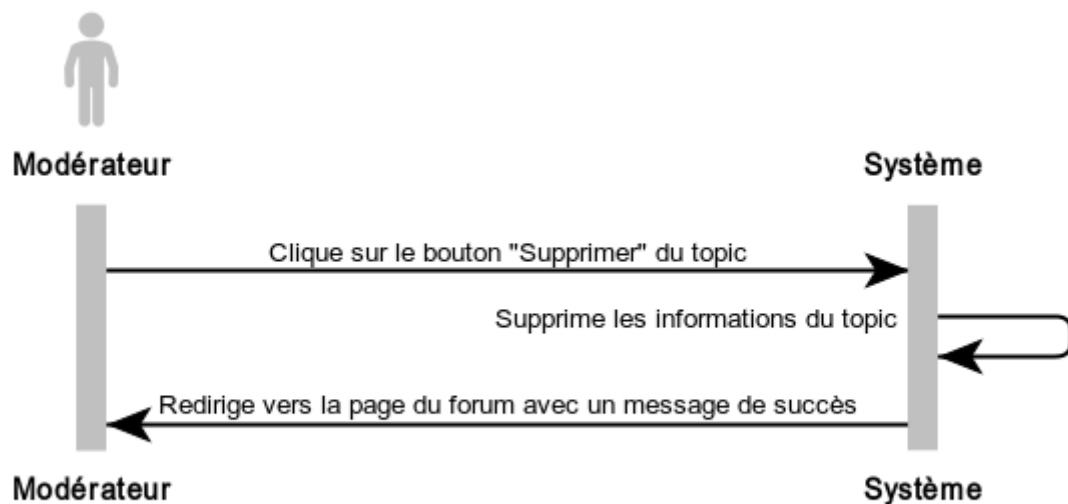
<b>Nom :</b>	<b>Revoir une partie jouée (STB-REPLAY-1)</b>
<b>Acteurs concernés :</b>	Joueur et Système
<b>Description :</b>	Le joueur souhaite revoir une partie déjà jouée
<b>Pré-conditions :</b>	Le joueur est sur la page "Historique"
<b>Événements déclenchants :</b>	Le joueur clique sur le bouton "Résumé" d'un onglet de partie
<b>Conditions d'arrêt :</b>	Le joueur a accès à un rendu du déroulé de la partie
<b>Description du flot d'événements principal :</b>	
<b>Acteur(s)</b>	<b>Système</b>
Le joueur clique sur le menu Historique. Il clique ensuite sur l'une des parties de la liste, afin d'accéder au déroulé de la partie	Le système récupère les informations des parties jouées et les affiche sous forme de liste, en affichant certaines informations de la partie (STB-GES-16)
<b>Flots secondaires :</b>	Le joueur remplit un formulaire de filtrage pour rechercher plus facilement la partie qu'il souhaite revoir (STB-GES-17)
<b>Flot d'exclusion :</b>	





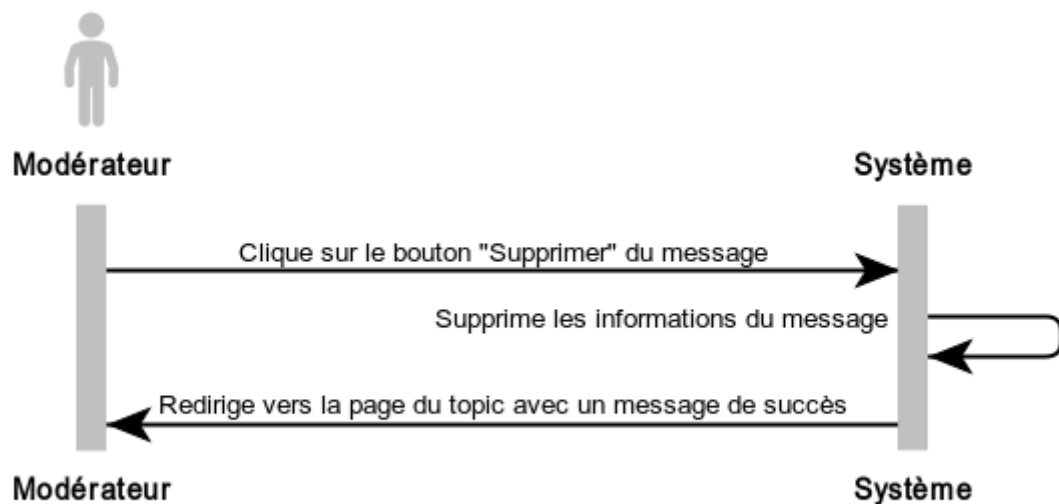
## 22. Supprimer un topic

<b>Nom :</b>	<b>Supprimer un topic (STB-MODERATOR-1)</b>
<b>Acteurs concernés :</b>	Modérateur (ou Administrateur) et Système
<b>Description :</b>	Le modérateur supprime un topic d'un forum
<b>Pré-conditions :</b>	Le modérateur est sur la page du topic qu'il souhaite supprimer, et possède les droits pour cette action
<b>Événements déclenchants :</b>	Le modérateur clique sur le bouton "Supprimer" dans l'en-tête du topic
<b>Conditions d'arrêt :</b>	Le topic est supprimé
<b>Description du flot d'événements principal :</b>	
<b>Acteur(s)</b>	<b>Système</b>
Le modérateur clique sur le bouton "Supprimer" dans l'en-tête du topic. Il reçoit ensuite un message de confirmation de la suppression.	Le système supprime de la base de données du forum concerné les informations du topic, et redirige le modérateur vers la page du forum avec un message de confirmation.
<b>Flots secondaires :</b>	
<b>Flot d'exclusion :</b>	



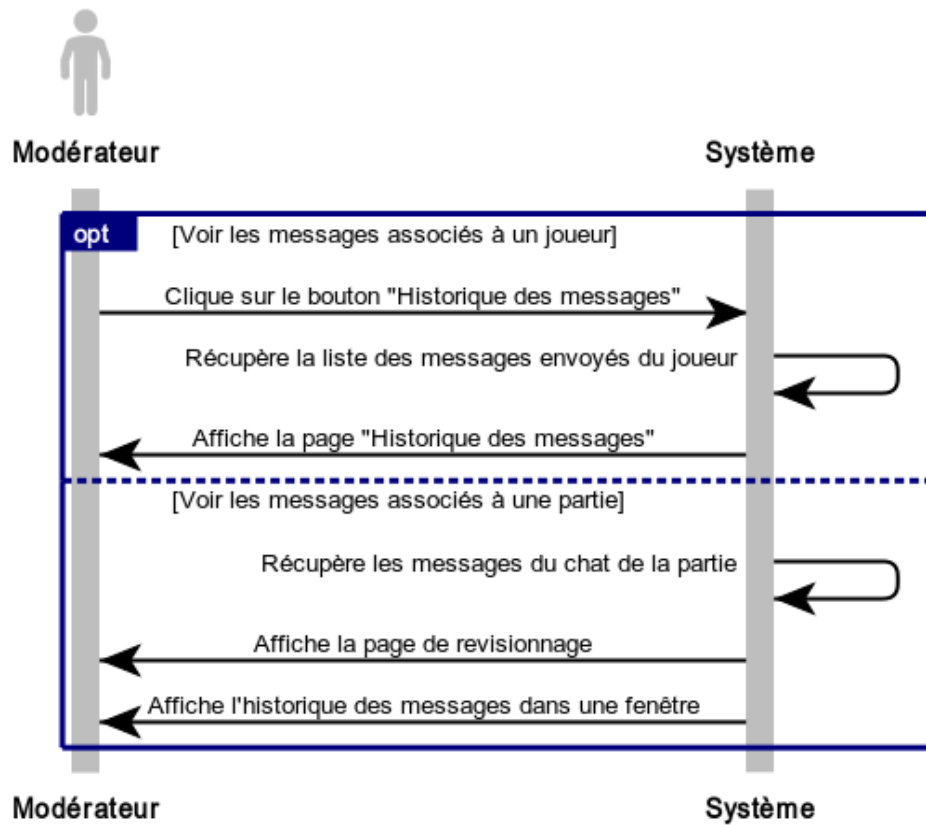
## 23. Supprimer un message d'un topic

<b>Nom :</b>	<b>Supprimer un message d'un topic (STB-MODERATOR-2)</b>
<b>Acteurs concernés :</b>	Modérateur (ou Administrateur) et Système
<b>Description :</b>	Le modérateur supprime un message d'un topic.
<b>Pré-conditions :</b>	Le modérateur est sur la page du topic, et possède les droits pour cette action
<b>Événements déclenchants :</b>	Le modérateur clique sur le bouton "Supprimer" du message
<b>Conditions d'arrêt :</b>	Le message est supprimé
<b>Description du flot d'événements principal :</b>	
<b>Acteur(s)</b>	<b>Système</b>
Le modérateur clique sur le bouton "Supprimer" dans l'encadré du message. Il reçoit ensuite un message de confirmation de la suppression.	Le système supprime de la base de données du topic concerné les informations du message, et redirige le modérateur vers la page du topic avec un message de confirmation.
<b>Flots secondaires :</b>	
<b>Flot d'exclusion :</b>	



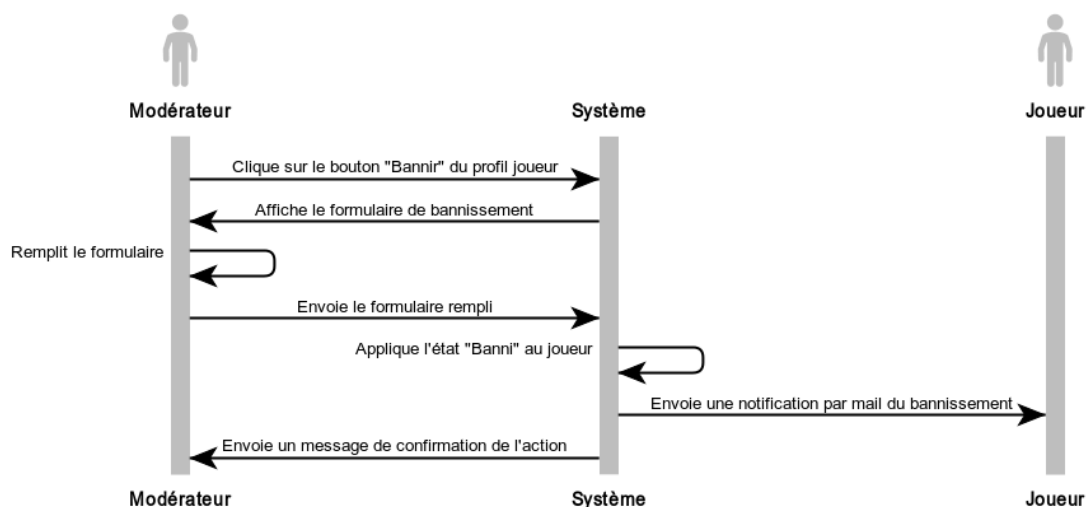
## 24. Consulter l'historique des messages

<b>Nom :</b>	<b>Consulter l'historique des messages (STB-MODERATOR-3)</b>
<b>Acteurs concernés :</b>	Modérateur (ou Administrateur) et Système
<b>Description :</b>	Le modérateur souhaite regarder les messages qui ont été envoyés par un joueur, ou les messages qui ont été écrits lors d'une partie, dans le cadre d'opérations de modération.
<b>Pré-conditions :</b>	Le modérateur possède les droits pour cette action Cas Joueur : Le modérateur est sur la page de profil du joueur Cas Partie : Le modérateur est sur la page "Historique"
<b>Événements déclenchants :</b>	Le modérateur clique sur le bouton "Supprimer" de la table
<b>Conditions d'arrêt :</b>	La table est supprimé et les joueurs de la table sont notifiés
<b>Description du flot d'événements principal :</b>	
<b>Acteur(s)</b>	<b>Système</b>
Cas Joueur : Le modérateur clique sur le bouton "Historique des messages" du joueur. Il accède ensuite à une page contenant la liste des messages du joueur. Cas Partie : Le modérateur peut lire les messages du chat via une fenêtre supplémentaire	Cas Joueur : Le système récupère les messages du joueurs et les affiche dans une nouvelle page Cas Partie : Le système récupère en plus du déroulé de la partie les messages du chat.
<b>Flots secondaires :</b>	
<b>Flot d'exclusion :</b>	



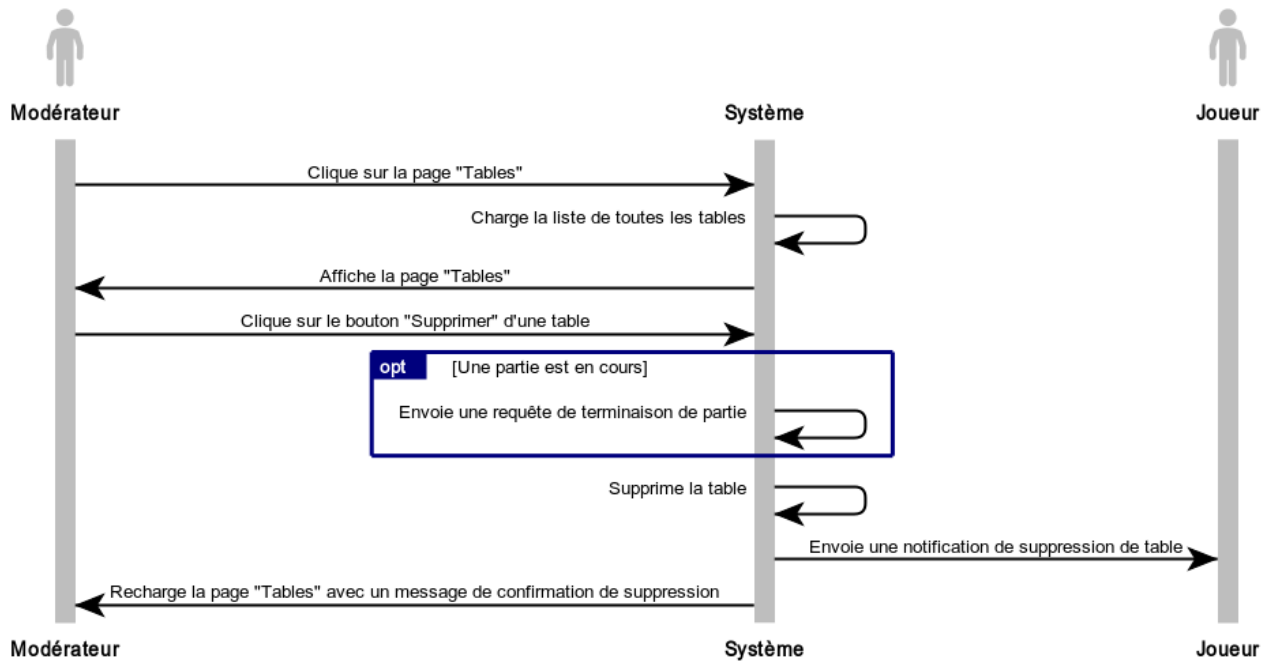
## 25. Bannir un joueur

<b>Nom :</b>	<b>Bannir un joueur (STB-MODERATOR-4)</b>
<b>Acteurs concernés :</b>	Joueur, Modérateur (ou Administrateur) et Système
<b>Description :</b>	Un modérateur décide de bannir, temporairement ou définitivement, un joueur
<b>Pré-conditions :</b>	Le modérateur est sur la page "Profil" d'un joueur, et possède les droits pour cette action
<b>Événements déclenchants :</b>	Le modérateur clique sur le bouton "Bannir" d'un joueur
<b>Conditions d'arrêt :</b>	Le joueur possède le statut "banni" dans la base de données des joueurs du serveur, et est notifié de son bannissement
<b>Description du flot d'événements principal :</b>	
<b>Acteur(s)</b>	<b>Système</b>
Le modérateur clique sur le bouton "Bannir". Il remplit ensuite le formulaire de bannissement (STB-GES-18) et l'envoie au système. Il reçoit un message en cas de succès	Le système récupère les informations du joueur banni, et l'ajoute à la base de données des joueurs bannis, avec les paramètres du bannissement. Il notifie enfin le joueur du bannissement sur son mail.
<b>Flot secondaire :</b>	
<b>Flot d'exclusion :</b>	



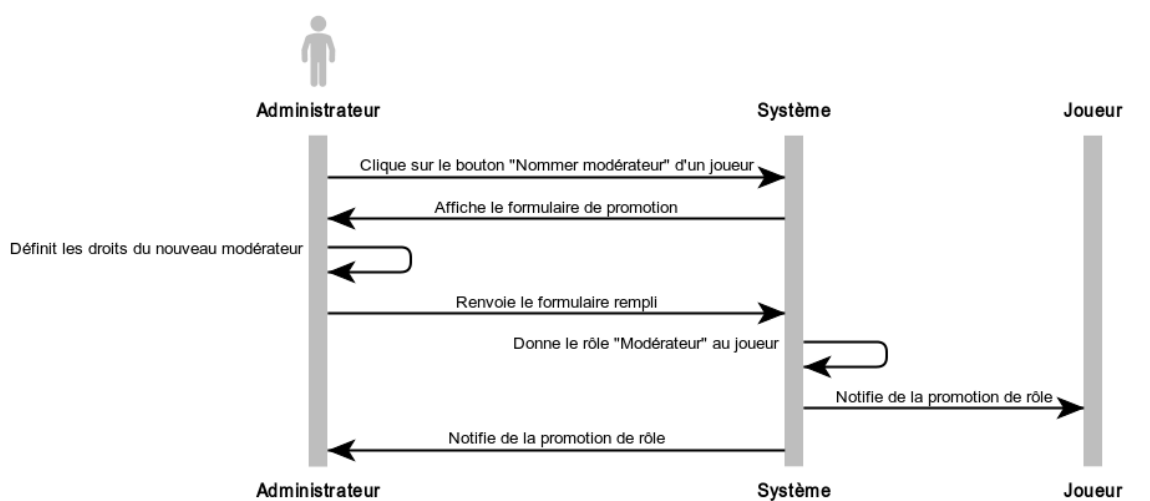
## 26. Supprimer une table

Nom :	Supprimer une table (STB-MODERATOR-5)
Acteurs concernés :	Modérateur (ou Administrateur), Système et Joueur (de la table supprimée, donc il représente ici le cas de chaque joueur de la table)
Description :	Le modérateur décide de supprimer une table, en pleine partie ou non
Pré-conditions :	Le modérateur est sur la page “Tables”, avec l’onglet de la table qu’il souhaite supprimer, et possède les droits pour cette action
Événements déclenchants :	Le modérateur clique sur le bouton “Supprimer” de la table
Conditions d’arrêt :	La table est supprimé et les joueurs de la table sont notifiés
Description du flot d’événements principal :	
Acteur(s)	Système
Le modérateur clique sur le bouton supprimer de l’onglet de la table. Il reçoit ensuite un message de confirmation de la suppression.	Le système supprime de la base de données “Table” la table, puis envoie à chaque joueur de la table une notification de suppression
Flots secondaires :	Si une partie était en cours, le système met d’abord fin à la partie avant de supprimer la table (STB-GES-19)
Flot d’exclusion :	



## 27. Promouvoir un joueur au rôle de modérateur

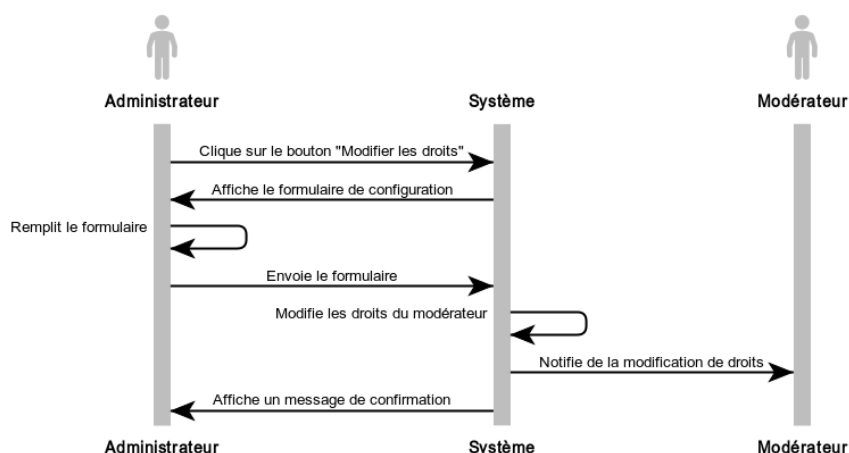
<b>Nom :</b>	<b>Promouvoir un joueur au rôle de modérateur (STB-TEAM-1)</b>
<b>Acteurs concernés :</b>	Administrateur, Système et Joueur
<b>Description :</b>	L'administrateur décide de donner à un joueur des droits modérateurs (de son choix)
<b>Pré-conditions :</b>	L'administrateur est sur la page de profil d'un joueur non modérateur
<b>Événements déclenchants :</b>	L'administrateur clique sur le bouton "Nommer modérateur" associé à un joueur
<b>Conditions d'arrêt :</b>	Le joueur est devenu un modérateur
<b>Description du flot d'événements principal :</b>	
<b>Acteur(s)</b>	<b>Système</b>
L'administrateur clique sur le bouton "Nommer modérateur", puis paramètre les droits du nouveau modérateur via le formulaire envoyé (STB-GES-20). Il clique ensuite sur "Confirmer" pour renvoyer le formulaire, et un message va s'afficher en cas de réussite	Le système récupère les informations du joueur promu, ainsi que les informations du formulaire envoyé par l'administrateur pour définir les droits du nouveau modérateur. Une fois les bases de données mises à jour, il envoie une notification de promotion au joueur.
<b>Flots secondaires :</b>	
<b>Flot d'exclusion :</b>	





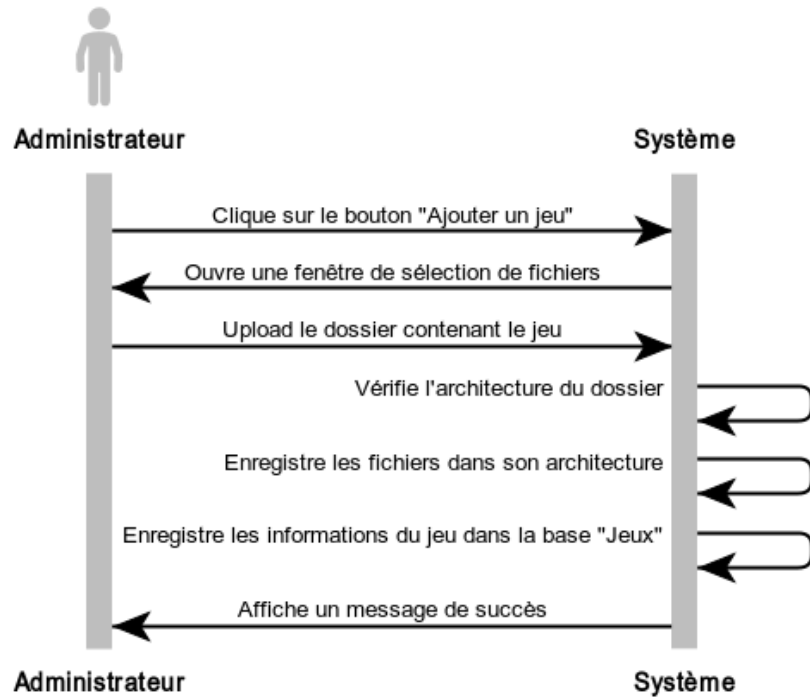
## 28. Modifier les droits d'un modérateur

<b>Nom :</b>	<b>Modifier les droits d'un modérateur (STB-TEAM-2)</b>
<b>Acteurs concernés :</b>	Administrateur, Modérateur et Système
<b>Description :</b>	L'administrateur décide de modifier les droits de modération d'un modérateur, donc d'en ajouter ou d'en supprimer.
<b>Pré-conditions :</b>	L'administrateur est sur la page de profil d'un modérateur
<b>Événements déclenchants :</b>	L'administrateur clique sur le bouton "Modifier les droits"
<b>Conditions d'arrêt :</b>	Les modifications de droits se sont effectuées, et le modérateur a été notifié
<b>Description du flot d'événements principal :</b>	
<b>Acteur(s)</b>	<b>Système</b>
L'administrateur clique sur le bouton "Modifier les droits", puis configure le formulaire selon les droits qu'il souhaite donner ou enlever (STB-GES-21) . Il clique ensuite sur "Confirmer" pour renvoyer le formulaire, et un message s'affiche en cas de réussite.	Le système récupère les informations du modérateur, ainsi que les informations du formulaire envoyé par l'administrateur pour définir les nouveaux droits du modérateur. Une fois les bases de données mises à jour, il envoie une notification détaillant les modifications au modérateur.
<b>Flots secondaires :</b>	
<b>Flot d'exclusion :</b>	



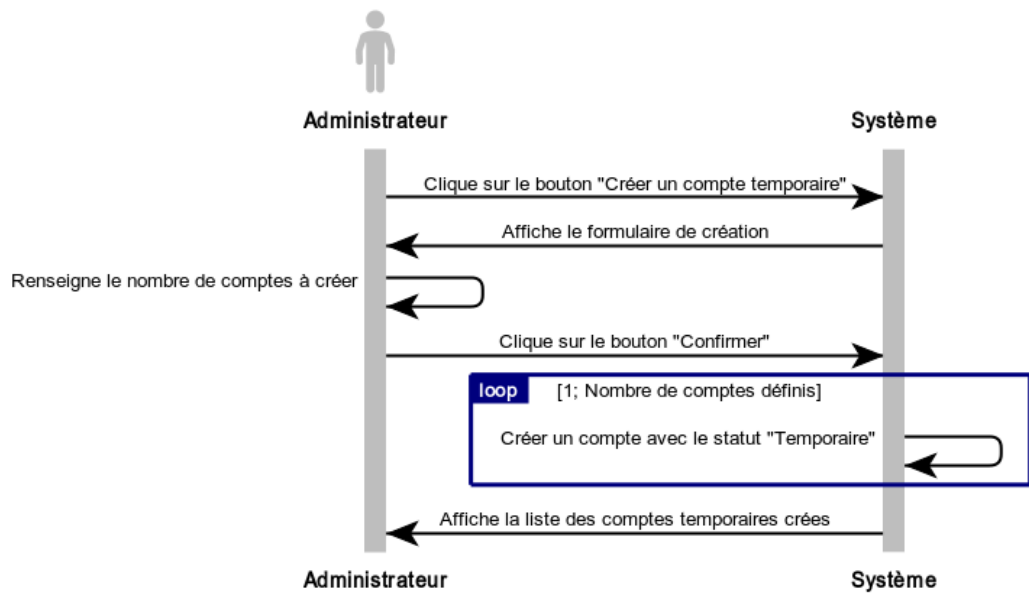
## 29. Ajouter un jeu

<b>Nom :</b>	<b>Ajouter un jeu (STB-ADMIN-1)</b>
<b>Acteurs concernés :</b>	Administrateur, et Système
<b>Description :</b>	L'administrateur ajoute un nouveau jeu à la plateforme, qui se doit être jouable par tous les joueurs dès l'ajout effectué.
<b>Pré-conditions :</b>	L'administrateur est sur la page d'ajout d'un jeu
<b>Événements déclenchants :</b>	L'administrateur clique sur le bouton "Ajouter un jeu"
<b>Conditions d'arrêt :</b>	Le jeu est ajouté et disponible
<b>Description du flot d'événements principal :</b>	
<b>Acteur(s)</b>	<b>Système</b>
L'administrateur clique sur le bouton "Ajouter un jeu", puis upload sur la plateforme le jeu depuis son système de fichier..	Le système enregistre les fichiers présents dans le dossier uploadé, et les place dans sa hiérarchie en respectant l'architecture du site. Il ajoute ensuite les informations du nouveau jeu dans la base "Jeux". En cas de succès, Il affiche un message à l'administrateur
<b>Flots secondaires :</b>	
<b>Flot d'exclusion :</b>	Si le dossier ne respecte pas le format nécessaire pour l'upload, le système affiche un message d'erreur. En cas de problème d'ajout dans la base de données, affiche un message d'erreur



### 30. Créer des comptes joueurs temporaires en masse

<b>Nom :</b>	<b>Créer des comptes joueurs temporaires en masse (STB-ADMIN-2)</b>
<b>Acteurs concernés :</b>	Administrateur, et Système
<b>Description :</b>	L'administrateur souhaite créer un nombre conséquent de comptes joueurs temporaires, dans le cadre d'événements où la plateforme serait disponible à l'essai
<b>Pré-conditions :</b>	L'administrateur est sur la page "Liste des joueurs"
<b>Événements déclenchants :</b>	L'administrateur clique sur le bouton "Créer un compte temporaire"
<b>Conditions d'arrêt :</b>	Le / Les comptes sont créés
<b>Description du flot d'événements principal :</b>	
<b>Acteur(s)</b>	<b>Système</b>
L'administrateur clique sur le bouton "Créer un compte temporaire", en définissant le nombre de comptes qu'il souhaite créer, et confirme l'opération en cliquant sur le bouton "Confirmer" (STB-GES-22)	Le système récupère le nombre de comptes à créer renseigné par l'administrateur. Il crée ensuite tous les comptes en leur appliquant le statut temporaire. Il affiche enfin la liste des comptes avec leurs informations de connexions.
<b>Flots secondaires :</b>	
<b>Flot d'exclusion :</b>	En cas d'erreur de création du compte, affiche un message d'erreur



## 5. Règles de gestion

Les règles de gestions présentés ci-dessous sont des précisions concernant les étapes critiques de l'ensemble des fonctionnalités de la plateforme :

ID	Règles de gestion	Priorité
STB-GES-01	Lors de la création d'un compte de joueur, les informations demandées sont un nom d'utilisateur, une adresse mail et un mot de passe. Le nom d'utilisateur pourra faire entre 4 et 20 caractères, et le mot de passe entre 8 et 30 caractères.	Indispensable
STB-GES-02	Lors de l'authentification, les informations demandées sont le nom d'utilisateur ou l'adresse mail, ainsi que le mot de passe	Indispensable
STB-GES-03	La page "Jeux" affiche les jeux disponibles, ainsi que ceux prochainement disponibles. Chaque encadré aura un bouton menant à la page de descriptif du jeu. Le descriptif du jeu sera composé d'un texte d'introduction expliquant globalement le principe du jeu (il pourra aussi servir le narratif du jeu), ainsi que des règles détaillées du jeu, et d'images illustrant le jeu, certaines situations ou certains éléments clés du jeu.	Indispensable
STB-GES-04	Il sera possible pour chaque table de paramétrer le temps d'inactivité avant un vote d'exclusion. Ce temps pourra aller de 6 heures à une semaine (168 heures)	Indispensable
STB-GES-05	Une table est disponible si elle possède au moins une place non réservé ou occupé	Indispensable
STB-GES-06	En cas d'invitation d'un joueur, la notification de l'invitation se fera sur la messagerie personnelle du joueur, ainsi que par mail. Le temps de réservation d'une place pour un joueur invité doit être paramétrable, allant de 1 jour à 1 semaine	Intermédiaire
STB-GES-07	Une table doit avoir au moins une place prise, sinon elle est supprimée	Indispensable
STB-GES-08	Le lancement d'une partie doit se faire de manière automatique après complétion de la table	Indispensable
STB-GES-09	Un message du chat ne pourra pas dépasser 280 caractères	Intermédiaire
STB-GES-10	Les seules informations personnelles que pourra modifier un utilisateur seront son adresse mail associée, ainsi que son mot de passe (ils doivent remplir les mêmes critères que décrit dans la STB-GES-01).	Indispensable

STB-GES-11	La messagerie devra être triée par ordre chronologique de la date de réception, du plus récent au plus ancien	Faible
STB-GES-12	La liste de contacts n'aura pas de limite de contacts	Faible
STB-GES-13	Le formulaire d'envoi de messages privés contiendra un champ d'entrée pour un objet, et un autre champ pour le message. L'objet ne pourra pas dépasser 255 caractères, et le message ne pourra pas dépasser les 2000 caractères	Faible
STB-GES-14	Le formulaire de création de topics contiendra un champ d'entrée pour un titre, et un autre champ pour le premier message du topic. Le titre du topic ne pourra pas dépasser 255 caractères, et le message ne pourra pas dépasser 16000 caractères.	Intermédiaire
STB-GES-15	Le formulaire de message d'un topic ne contiendra seulement qu'un champ d'entrée pour le message. Les autres informations seront complétés automatiquement par le système, et le message ne pourra pas dépasser 16000 caractères	Intermédiaire
STB-GES-16	Les informations affichés dans la prévisualisation de l'historique seront le nom du jeu, la liste des joueurs, la date de lancement de la partie et le nombre de tours	Indispensable
STB-GES-17	Le filtrage de l'historique pourra se faire selon le nom du jeu ou le nom d'un joueur de la partie. Le champ de recherche ne pourra donc pas dépasser 255 caractères pour une recherche par titre du jeu, et 20 caractères pour une recherche par nom d'utilisateur. L'affichage pourra se faire par ordre de grandeur du nombre de tour, ou par ordre chronologique de la date de début de partie.	Indispensable
STB-GES-18	Le formulaire de bannissement devra contenir un champ pour la raison du bannissement, un champ pour détailler le bannissement, et un champ paramétrant la durée du bannissement (pouvant être définitif)	Intermédiaire
STB-GES-19	Une partie arrêtée par un modérateur ne sera pas enregistrée dans l'historique	Indispensable
STB-GES-20	Sur le formulaire de promotion modérateur, l'administrateur pourra associer le futur modérateur à un jeu ou plusieurs, qui définit son secteur de modération. Les droits qu'il peut donner concerne la suppression de table, de messages et de topics, ainsi que le bannissement de joueur.	Indispensable
STB-GES-21	Le formulaire de modification de droits modérateurs devra contenir les mêmes champs que pour le formulaire de promotion	Indispensable

STB-GES-22	Un compte temporaire devra avoir un nom d'utilisateur suivant la syntaxe suivante : TMP-ACC-XXX (les X seront remplacés par le numéro du compte temporaire)	Faible
------------	---	--------

## IV. Exigences opérationnelles

Le client avait diverses exigences opérationnelles concernant l'application :

ID	Exigences	Priorité
STB-OPE-01	La plateforme devra être stable et sans bug majeur. Aucun bug ne devra empêcher un utilisateur d'avoir accès à l'entièreté des fonctionnalités dont il a le droit	Indispensable
STB-OPE-02	La plateforme doit être extensible à l'ajout de nouvelles fonctionnalités, c'est-à-dire que les fonctionnalités existantes ne doivent pas déclencher d'erreurs lors de l'ajout d'une nouvelle fonctionnalité.	Indispensable
STB-OPE-03	La plateforme devra être compatible pour la majorité des principaux navigateurs web (Safari, Firefox, Chrome, Edge)	Indispensable
STB-OPE-04	Les joueurs d'une partie doivent pouvoir communiquer entre eux, avec un chat textuel de salon.	Moyen
STB-OPE-05	En cas d'opération de maintenance, la plateforme devra "congeler" les parties en cours, jusqu'à la remise en route de la plateforme.	Moyen
STB-OPE-06	Des serveurs de test live devront être mis en place au sein de l'université. Il sera donc possible pour chaque personne, connecté au	Important



	serveur de l'université, d'accéder au site.	
--	---	--

## V. Exigences d'interface

Le client avait des exigences concernant les différentes interfaces utilisant la plateforme :

ID	Exigences	Priorité
STB-INT-01	Le site devra être "responsive", donc proposer un affichage optimisé pour le format ordinateur (fix et portable), le format tablette et le format téléphone	Indispensable
STB-INT-02	Un administrateur devra interagir depuis une interface d'administration, et non directement sur le site	Indispensable
STB-INT-03	L'interface devra afficher une identité visuelle attrayante et cohérente dans son ensemble	Faible

## VI. Exigences de qualité

Le client avait des exigences de qualité concernant la plateforme :

ID	Exigences	Priorité
STB-QUA-01	La plateforme devra être fourni avec une documentation détaillant le fonctionnement du site et son implémentation	Indispensable
STB-QUA-02	Optimiser l'architecture de la plateforme, c'est-à-dire factoriser le code existant autant que possible, et rectifier les anomalies	Indispensable

	fonctionnelles.	
STB-QUA-03	Le temps de réaction de la plateforme face à une action d'un joueur doit être le plus rapide possible (1 seconde environ)	Important
STB-QUA-04	La plateforme devra faciliter au mieux l'ajout d'un nouveau jeu. Il doit se résumer au simple dépôt d'une archive contenant les fichiers du jeu, ainsi que son extraction dans l'architecture du site	Important

## VII. Exigences de réalisation

Le client avait des exigences concernant les logiciels de réalisations de la plateforme :

ID	Exigences	Priorité
STB-REA-01	Utilisation du framework Symfony en version 6.4.1 avec PHP en version 8.3.0 pour le développement du site	Indispensable
STB-REA-02	Utilisation de la bibliothèque CSS Tailwind en version 3.0 pour le développement des pages de style du site	Indispensable
STB-REA-03	Utilisation de PHPUnit version 9.6.13	Indispensable
STB-REA-04	Utilisation de MariaDB en version 10.11.2 pour la gestion des bases de données	Indispensable
STB-REA-05	Utilisation de GitLab en version 16.5.1 pour la gestion des versions du site (selon les features implantées, le sprint en cours ...)	Indispensable
STB-REA-06	Utilisation de Docker en version 24.0.7 pour l'empaquetation de l'application, et sa mise en place sur n'importe quel serveur	Moyenne
STB-REA-07	Utilisation de SonarQube en version 10.3 pour le contrôle qualité du code	Indispensable