

cahier des charges du projet de football manager

équipe composée de :

Etheve Gwenola
Cario Gaëlle
Caoulan Nicolas

Sommaire

1)Contexte et définition du problème

1.1)Explication du cadre du projet

1.2)Ressources du projet

2) objectifs

2.1)Aspect obligatoire

2.2)Aspect optionnel

2.3)Dates du projet

3)Périmètre

3.1)Ce qui va être fait

3.2)Ce qui ne vas pas être fait

3.3)Répartition des acteurs et de leurs tâches

4)Contenu du site

4.1)Flux de navigation

5)Description fonctionnelle

5.1)tableau explicatif

6)Contraintes techniques

6.1)Technologie autorisée

6.2)Technologie obligatoire

7)Conventions

7.1)Description de l'environnement de développement

8)Délais

8.1)Récapitulatif

1) Contexte et définition du problème

1.1) Explication du cadre du projet

Ce projet est à réaliser dans le cadre de notre formation ITstart dans l'établissement de IMIE ,

1.2) Ressources du projet

Pour effectuer ce projet, nous disposons d'un chef de projet Gwenola Etheve, notre équipe est composée de Gaëlle Cario et Nicolas Caoulan, notre client est notre établissement scolaire IMIE de Rennes.

2) objectifs

le projet consiste à simuler une équipe de football sur un site web.

2.1) Aspect obligatoire

le site doit permettre :

- le choix du nombre d'équipes et de joueurs
- la simulation de transfert des joueurs (avec montant)
- le choix du joueur titulaire pour le match
- la simulation du match avec génération du score
- le calcul des points par équipe

2.2) Aspect optionnel

faire un affichage graphique des matchs

2.3) Dates du projet

le projet débuté le jeudi 12/01/17 doit être réalisé pour le lundi 16/01/17

3) Périmètre

3.1) Ce qui va être fait

le site doit permettre :

- le choix du nombre d'équipes et de joueurs
- la simulation de transfert des joueurs (avec montant)
- le choix du joueur titulaire pour le match
- la simulation du match avec génération du score
- le calcul des points par équipe

3.2) Ce qui ne va pas être fait

le côté graphique du site web

3.3) Répartition des acteurs et de leurs tâches

Gwenola Etheve : chef de projet, développeuse, conseil rédaction

Gaëlle Cario : développeuse, conseil rédaction

Nicolas Caoulan : rédacteur, développeur

4)Contenu du site

4.1)Flux de navigation

- # cliquez sur les “équipes” pour accéder à l’affichage des équipes
- # cliquez sur les “joueurs” pour accéder à la liste des joueurs
- # cliquez sur “match” pour accéder à la simulation des matchs

5)Description fonctionnelle

5.1)tableau explicatif

fonction DB	
Identification	
Objectifs	créer la base de donnée
Description	permet de créer la base de donnée
Contraintes	
niveau de priorité	haute

fonction achat	
Identification	
Objectifs	gérer les achats de joueurs dans la base de donnée
Description	permet d’envoyer à la base de donnée les informations d’achat et de vente des joueurs
Contraintes	avoir réalisé la fonction DB
niveau de priorité	moyenne

fonction affichage équipe	
Identification	
Objectifs	afficher les équipes
Description	permet d’afficher le nom des équipes avec les scores de celle-ci
Contraintes	avoir créé la fonction DB et affichage joueur
niveau de priorité	moyenne

fonction affichage joueur	
Identification	
Objectifs	gérer les données de la base de donnée
Description	permet d'afficher les joueurs (et potentiellement de les acheter)
Contraintes	avoir créé la fonction DB
niveau de priorité	haute

fonction connection BDD	
Identification	
Objectifs	permettre la connection à la base de donnée
Description	permet de se connecter à la base de donnée, si la connection est impossible elle affiche un message annonçant l'impossibilité de connection
Contraintes	avoir créé la fonction DB
niveau de priorité	haute

fonction index	
Identification	
Objectifs	afficher une page web
Description	permet d'accéder à la page d'accueil du site web
Contraintes	avoir créée les autres fonctions
niveau de priorité	moyenne

fonction generateur_match	
Identification	
Objectifs	simuler les matchs
Description	génère aléatoirement les les match et les scores
Contraintes	avoir créé les autres fonctions
niveau de priorité	moyenne

6) Contraintes techniques

6.1) Technologie autorisée

- MySQL
- JavaScript
- CSS
- HTML
- PHP
- mindView

6.2) Technologie obligatoire

- GitHub

7) Conventions

7.1) Description de l'environnement de développement

- ordinateur personnel de chaque membres de l'équipe
- logiciels :
 - WAMPserver (utilisation de MySQL)
 - GitHub (échange et versionning des fichiers du projet)
 - Sublime text (BDD, HTML, CSS)
 - JMerise (MCD, MLD)

8) Délais

8.1) Récapitulatif

- livrer un site web simulant le management d'une équipe de football
- ce projet a débuté le jeudi 12/01/17
- ce projet doit être réalisé pour le lundi 16/01/17