

Étape 2 : l'évolution du projet

Présentation fonctionnelle de l'évolution du service

Suite du projet : Le club souhaite poursuivre le développement de sa plateforme en créant un accès aux joueurs sur l'interface en ligne pour qu'ils puissent eux-mêmes renseigner leurs statistiques et mettre à jour leur profil. Le gestionnaire du club souhaite cependant lancer lui-même la création automatique des comptes utilisateurs pour chaque équipe, de manière indépendante. On estime qu'à ce stade, le gestionnaire aura 15 équipes d'environ 30 membres chacune.

Cette suite de projet est une évolution de service. Il reprendra le lot 1 de l'application web avec la même base de données et la même charte graphique. Pour répondre à ce besoin la base du projet se reposera sur ce qui a déjà été fait. Il y'aura des nouvelles fonctions et certaines fonctionnalités seront ajoutés à des fonctions déjà existants. Ainsi, des adaptations seront à prévoir.



Sommaire

I – Les fonctions.....	3
1. Liste des fonctions	3
2. Description détaillée de l'ensemble des fonctions.....	3
2.1 Page pour générer les comptes utilisateurs pour les joueurs.....	3
2.1.1 Afficher les équipes de la saison actuelle.....	3
2.1.2 Afficher la liste des joueurs correspondants à une équipe.....	4
2.1.3 Générer les comptes utilisateurs des joueurs.....	4
2.1.3.1 Sélectionner les joueurs sur la liste.....	4
2.1.3.2 Automatiser la création des comptes utilisateurs des joueurs.....	5
2.1.3.3 Griser les joueurs sur la liste qui ont un compte déjà générer.....	5
2.2 Page de modification de mot de passe.....	6
2.3 Mise en main complètes sur ses propres statistiques.....	7
2.3.1 Modifier les statistiques.....	7
2.3.2 Ajouter une nouvelle ligne de statistique.....	8
2.3.3 Supprimer une ligne de statistique.....	8
II – Traitement des fonctions.....	9
III – Architecture technique.....	11
IV – Planification du projet.....	12

I – Les fonctions

1. Liste des fonctions

- Page pour générer des comptes utilisateurs pour les joueurs.
 - Afficher que les équipes de la saison actuelle.
 - Afficher la liste des joueurs correspondants à l'équipe
 - Générer les comptes utilisateurs des joueurs.
 - Sélectionner les joueurs sur la liste pour générer leur compte utilisateur.
 - Automatiser la création des comptes d'utilisateurs lorsque les joueurs d'une équipe sont sélectionnés.
 - Griser les joueurs sur la liste qui ont un compte déjà généré.
- Page de modification de mot de passe lorsque le joueur utilise ses premiers identifiants de connexion pour se connecter au site.
- Permettre au joueur d'avoir la mise en main complètes sur ses propres statistiques. Uniquement pour son équipe actuelle et la saison présente.
 - Modifier les statistiques.
 - Ajouter une nouvelle ligne de statistique.
 - Supprimer une ligne de statistique.

2. Description détaillée de l'ensemble des fonctions

2.1. Page pour générer les comptes utilisateurs pour les joueurs :

Cette page est accessible depuis le menu principal qui aura comme nom de lien : « Gestion de comptes joueurs »

2.1.1. Afficher les équipes de la saison actuelle

Nom cas d'utilisation :	Afficher les équipes de la saison actuelle.
Acteur déclencheur :	Administrateur ou gestionnaire du club.
Pré conditions :	L'utilisateur est connecté. L'utilisateur à le rôle admin. L'utilisateur à cliquer sur le lien "Gestion de comptes joueurs".
Scénario nominal :	<ul style="list-style-type: none">● 1- Affichage d'une liste d'équipes (Nom des équipes) de la saison courante présent dans la base de données.
Exceptions :	<ul style="list-style-type: none">● 1- : Problème d'affichage/ accès à la base de données<ul style="list-style-type: none">◦ a. Le système en informe l'utilisateur ; renvoi à une page d'erreur.

2.1.2. Afficher la liste des joueurs correspondants à une équipe sélectionné

Nom cas d'utilisation :	Affiche la liste des joueurs qui correspondent à l'équipe sélectionné parmi la liste des équipes.
Acteur déclencheur :	Administrateur ou gestionnaire du club.
Pré conditions :	L'utilisateur est connecté. L'utilisateur à le rôle admin. L'utilisateur est sur la page "Gestion de comptes joueurs". L'utilisateur à sélectionner une équipe parmi la liste affichée.
Scénario nominal :	<ul style="list-style-type: none">● 1- Affichage de la liste des joueurs (Nom, Prénom, adresse mail) qui correspond à l'équipe sélectionnée.
Exceptions :	<ul style="list-style-type: none">● 1- : Problème d'affichage/ accès à la base de données<ul style="list-style-type: none">◦ a. Le système en informe l'utilisateur ; retour à l'étape 2.1.1.

2.1.3. Générer les comptes utilisateurs des joueurs

2.1.3.1. Sélectionner les joueurs sur la liste

Nom cas d'utilisation :	Sélectionner les joueurs sur la liste qui permettra de choisir quels sont les comptes utilisateurs qui seront générer.
Acteur déclencheur :	Administrateur ou gestionnaire du club.
Pré conditions :	L'utilisateur est connecté. L'utilisateur à le rôle admin. L'utilisateur est sur la page "Gestion de comptes joueurs" L'utilisateur à sélectionner une équipe parmi la liste affichée.
Scénario nominal :	<ul style="list-style-type: none">● 1- Des checkboxes permettent de cocher une case à côté de chaque joueur si on le choisi.
Exceptions :	<ul style="list-style-type: none">● 1- : Problème d'affichage/ accès à la base de données<ul style="list-style-type: none">◦ a. Le système en informe l'utilisateur ; retour à l'étape 2.1.1● 2- L'équipe ne contient pas de joueurs<ul style="list-style-type: none">◦ a. Le système en informe l'utilisateur ; retour à l'étape 2.1.1

2.1.3.2. Automatiser la création des comptes utilisateurs des joueurs

Nom cas d'utilisation :	Automatiser la création des comptes utilisateurs des joueurs.
Acteur déclencheur :	Administrateur ou gestionnaire du club.
Pré conditions :	L'utilisateur est connecté. L'utilisateur à le rôle admin. L'utilisateur est sur la page "Générer des comptes utilisateurs" L'utilisateur à sélectionner une équipe parmi la liste affichée. L'utilisateur à sélectionner au moins un joueur dans la liste des joueurs. L'utilisateur à appuyer sur le bouton final « Générer les comptes »
Scénario nominal :	<ul style="list-style-type: none"> ● 1- Les comptes utilisateurs sont générés pour chaque joueur sélectionné. ● 2- Les informations des comptes utilisateurs sont stockées dans la base de données.
Exceptions :	<ul style="list-style-type: none"> ● 1- : Problème d'exécution/ accès à la base de données <ul style="list-style-type: none"> ◦ a. Le système en informe l'utilisateur ; retour à l'étape 2.1. 3.1. ● 2- : L'utilisateur n'a pas sélectionné au moins un joueur et le bouton « Générer... » est actionné. <ul style="list-style-type: none"> ◦ a. Le système en informe l'utilisateur ; retour à l'étape 2.1.3.1. ● 3- : Tout les comptes utilisateurs sont déjà générés dans la liste des joueurs choisis. <ul style="list-style-type: none"> ◦ a. Le système en informe l'utilisateur ; retour à l'étape 2.1.3.1

2.1.3.3. Griser les joueurs sur la liste qui ont un compte déjà générer

Nom cas d'utilisation :	Griser les joueurs sur la liste qui ont un compte déjà générer.
Acteur déclencheur :	Administrateur ou gestionnaire du club et système d'informations.
Pré conditions :	L'utilisateur est sur la page "Connexion" et se connecte. L'utilisateur utilise ses premiers identifiants de connexion. L'utilisateur est sur la page de modification de mot de passe.
Scénario nominal :	<ul style="list-style-type: none"> ● 1- La case du checkbox d'un joueur dont le compte utilisateur est déjà généré disparaît et ses informations sont légèrement grisé mais toujours présentent en vue sur la page.
Exceptions :	<ul style="list-style-type: none"> ● 1- : Problème d'exécution/ accès à la base de données <ul style="list-style-type: none"> ◦ a. Le système en informe l'utilisateur ; retour à l'étape 2.1.3.1.

2.2 Page de modification de mot de passe

Cette page s'affiche lorsque le joueur utilise ses premiers identifiants de connexion pour se connecter au site.

Nom cas d'utilisation :	Modifier le mot de passe lorsque le joueur utilise ses premiers identifiants de connexion.
Acteur déclencheur :	L'utilisateur qui est le joueur
Pré conditions :	L'utilisateur est sur la page "Générer des comptes utilisateurs" L'utilisateur à sélectionner une équipe parmi la liste affichée. Les joueurs qui sont sur la liste ont déjà un compte utilisateur généré.
Scénario nominal :	<ul style="list-style-type: none">● 1- L'utilisateur utilise ses premiers identifiants pour se connecter.● 2- Il arrive à la page où il doit faire son changement de mot de passe. Le nouveau de mot de passe écrase l'ancien mot de passe de l'utilisateur dans la base de données.
Exceptions :	<ul style="list-style-type: none">● 1- : Problème d'exécution/ accès à la base de données<ul style="list-style-type: none">◦ a. Le système en informe l'utilisateur ; retour à l'étape 2.1.3.1● 2- Les champs du formulaire de modification du mot de passe ne sont pas remplis<ul style="list-style-type: none">◦ a. Le système en informe l'utilisateur ; retour à l'étape 2.2

2.3 Permettre au joueur d'avoir la mise en main complètes sur ses propres statistiques. Uniquement pour son équipe actuelle et la saison présente.

La modification, l'ajout ou la suppression d'une ligne de statistique de joueur se fait uniquement pour l'équipe actuelle et la saison présente. Ces fonctions ne doivent pas apparaître si les conditions ne sont pas vérifiées.

2.3.1 Modifier les statistiques

La modification se fait soit en allant directement sur la page de ses propres statistiques en tant que joueur ou soit en allant sur le lien "Mes statistiques" dans le menu (visible pour le rôle joueur) qui mènera directement à la page correspondante.

Nom cas d'utilisation :	Modifier les statistiques
Acteur déclencheur :	L'utilisateur qui est le joueur
Pré conditions :	L'utilisateur est connecté. L'utilisateur se trouve sur sa page de statistique correspondant. Le rôle de l'utilisateur est "Joueur" Le joueur se trouve sur ses statistiques de son équipe actuelle et la saison présente
Scénario nominal :	<ul style="list-style-type: none">● 1- La modification des statistiques du joueur se fait correctement et ses statistiques sont modifiées dans la base de données.
Exceptions :	<ul style="list-style-type: none">● 1- : Problème d'affichage/ accès à la base de données<ul style="list-style-type: none">◦ a. Le système en informe l'utilisateur ; retour à l'étape 2.3

2.3.2 Ajouter une nouvelle ligne de statistique

L'ajout se fait soit en allant directement sur la page de ses propres statistiques en tant que joueur ou soit en allant sur le lien "Mes statistiques" dans le menu (visible pour le rôle joueur) qui mènera directement à la page correspondante.

Nom cas d'utilisation :	Ajouter une nouvelle ligne de statistique
Acteur déclencheur :	L'utilisateur qui est le joueur
Pré conditions :	L'utilisateur est connecté. L'utilisateur se trouve sur sa page de statistique correspondant. Le rôle de l'utilisateur est "Joueur". Le joueur se trouve sur ses statistiques de son équipe actuelle et la saison présente
Scénario nominal :	<ul style="list-style-type: none">• 1- L'ajout de la ligne des statistiques du joueur se fait correctement et ses statistiques sont modifiées dans la base de données.
Exceptions :	<ul style="list-style-type: none">• 1- : Problème d'affichage/ accès à la base de données<ul style="list-style-type: none">◦ a. Le système en informe l'utilisateur ; retour à l'étape 2.3

2.3.3 Supprimer une ligne de statistique

La suppression se fait soit en allant directement sur la page de ses propres statistiques en tant que joueur ou soit en allant sur le lien "Mes statistiques" dans le menu (visible pour le rôle joueur) qui mènera directement à la page correspondante.

Nom cas d'utilisation :	Supprimer une ligne de statistique
Acteur déclencheur :	L'utilisateur qui est le joueur
Pré conditions :	L'utilisateur est connecté. L'utilisateur se trouve sur sa page de statistique correspondant. Le rôle de l'utilisateur est "Joueur" Le joueur se trouve sur ses statistiques de son équipe actuelle et la saison présente
Scénario nominal :	<ul style="list-style-type: none">• 1- La suppression de la ligne des statistiques du joueur se fait correctement et ses statistiques sont modifiées dans la base de données.
Exceptions :	<ul style="list-style-type: none">• 1- : Problème d'affichage/ accès à la base de données<ul style="list-style-type: none">◦ a. Le système en informe l'utilisateur ; retour à l'étape 2.3

II – Traitement des fonctions

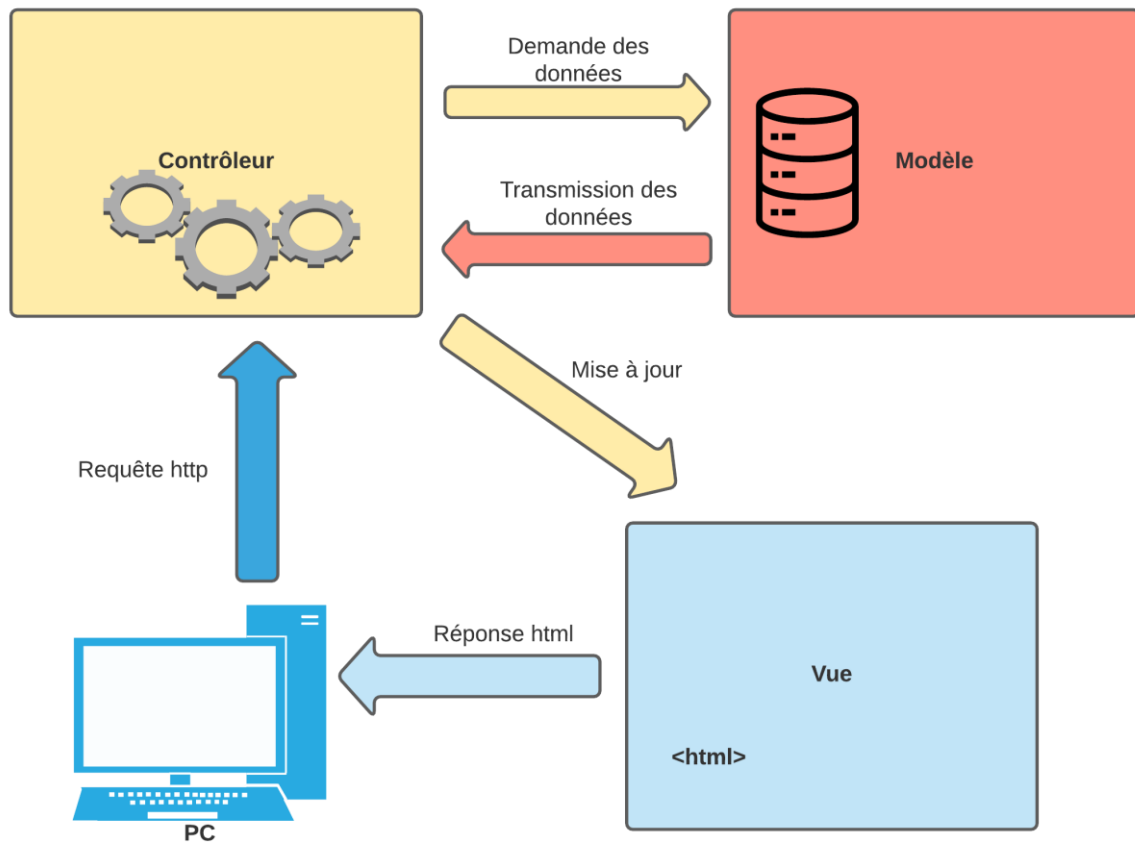
La gestion des comptes utilisateurs pourra se faire seulement si l'utilisateur possède le rôle admin de l'entité utilisateur dans la base de données.

- Page pour générer des comptes utilisateurs pour les joueurs.
- Pour afficher la page où sont générés les comptes utilisateurs des joueurs, le gestionnaire du club devra cliquer sur le lien "Gestion de comptes joueurs" affiché sur le menu principal pour un utilisateur de rôle admin.
 - Afficher seulement les équipes de la saison actuelle.
 - Le site s'occupera de chercher les informations dans la base de données pour afficher la liste des équipes pour la saison présente.
 - Afficher la liste des joueurs correspondants à l'équipe.
 - Le gestionnaire doit cliquer sur une des équipes qui est affiché, pour que la liste des joueurs correspondant apparait.
 - Générer les comptes utilisateurs des joueurs.
 - Sélectionner les joueurs sur la liste pour générer leur compte utilisateur.
 - Le gestionnaire doit cocher sur les checkboxes, les joueurs qu'il veut avoir pour que leur compte utilisateur soit généré.
 - Automatiser la création des comptes d'utilisateurs lorsque les joueurs d'une équipe sont sélectionnés.
 - Le gestionnaire doit appuyer sur le bouton "Générer les comptes utilisateurs" en fin de page, après la liste des joueurs. Le processus s'exécutera et toutes les informations des comptes joueurs seront inscrits dans la base de données.
 - Griser les joueurs sur la liste pour ceux qui ont un compte déjà généré.
 - Lorsque le gestionnaire revient sur la page pour générer les comptes utilisateurs des joueurs, pour ceux qui ont déjà un compte utilisateur dans la liste, les cases des checkboxes disparaissent et leur nom sont légèrement grisé.
 - Générer un fichier PDF qui contiendra les identifiants des comptes utilisateurs. (A prévoir)
 - En utilisant un convertisseur html->PDF

- Page de modification de mot de passe lorsque le joueur utilise ses premiers identifiants de connexion pour se connecter au site.
 - Le joueur utilise les premiers identifiants de son compte qui lui sont transmis par l'administrateur. Lorsque l'utilisateur se trouve connecté, il est redirigé vers la page de changement de mot de passe. Tant que l'utilisateur n'a pas saisi un nouveau mot de passe puis qu'il n'a pas été enregistré à l'aide d'un bouton destiné à cela, il sera toujours redirigé vers cette page. On pourra ajouter une propriété de type booléenne (ex : "verif") dans l'entité Utilisateur de la base de données qui aura la valeur "false" pour chaque initialisation d'un compte joueur. Lorsque le joueur aura son mot de passe changé, cette propriété prendra la valeur "true" dans la base de données. La propriété "verif" aura la valeur "true" sur tous les autres types d'utilisateurs.
- Permettre au joueur d'avoir la mise en main complètes sur ses propres statistiques.
 - Uniquement pour son équipe actuelle et la saison présente.
 - La modification, l'ajout ou la suppression d'une ligne de statistique correspondant à un match du joueur est possible que pour son équipe actuelle et la saison présente. Les boutons et les champs de saisies qui permettent de procéder à ses fonctions ne seront pas disponible en dehors de cette limite imposée.
 - Modifier les statistiques.
 - Le joueur peut modifier ses statistiques (scores des matchs) soit en accédant directement à sa propre page de joueur dans la liste des joueurs ou soit depuis un lien qui sera dans le menu principale et qui aura pour nom "Mes statistiques". Ensuite lorsqu'il sera sur la page où on autorise la modification de statistiques, un bouton modifier sera visible à côté du tableau des valeurs.
 - Ajouter une nouvelle ligne de statistique.
 - Le joueur peut ajouter une nouvelle ligne de statistique (un match) avec le même début de logique que pour la modification. C'est le bouton "Ajouter un match" qui permettra de procéder à l'ajout. Des champs de saisie apparaitront dans des cases pour remplir les valeurs.
 - Supprimer une ligne de statistique.
 - Le joueur peut supprimer une ligne (un match) avec le même début de logique que précédemment. C'est des boutons en forme de croix visible sur chaque match qui permettra cela.

III - Architecture technique

L'architecture technique du site se repose sur une architecture MVC : **Modèle - Vue – Contrôleur**.



IV - Planification du projet

La planification des tests et de la mise en service du nouveau service se fait en trois étapes.

1. **Tests** : tests unitaires, techniques et fonctionnels de l'application.
2. **Recette** : recette avec le client, afin de vérifier que l'application livrée correspond bien au besoin exprimé.
3. **Livraison et mise en production** : installation et mise en service de l'application.