

Maison des Ligues

M2L
Dayliho

Cahier des charges

Rédigé le 19/12/2024 par NOUET Flavien
Dernière mise à jour : 19/12/2024

Sommaire

Sommaire	2
I- Descriptif du projet	3
II- Equipe du projet	3
III- Contexte du projet	Error! Bookmark not defined.
1 - Exposé de la situation	4
2- Nos objectifs :	4
IV- Description fonctionnelle des besoins	5
1- Accueil et connexion	5
2- Fonctionnalités	6
3- Schéma fonctionnalité	Error! Bookmark not defined.
4- Schéma lien entre pages	Error! Bookmark not defined.
5- Schéma design pages	Error! Bookmark not defined.
6- Contraintes	7
V- Sécurité	7
VI- Budget	8
VII - Calendrier	Error! Bookmark not defined.

I- Contexte du projet

Suite à l'arrêt des entraînements en présentiel dû à la Covid-19, la Ligue a lancé une application mobile pour permettre aux joueurs de maintenir leur condition physique. Les coaches y publient des annonces de séances de sport auxquelles les joueurs peuvent s'inscrire.

Les réservations sont essentielles pour limiter le nombre de participants par séance, conformément aux restrictions sanitaires liées au Covid-19. L'application propose un planning de séances adaptées aux besoins des athlètes, couvrant des domaines variés comme le cardio, la musculation, la récupération et les techniques sportives. Ce système permet aux joueurs de rester performants et motivés avec des entraînements flexibles et sûrs malgré les contraintes sociales.

II- Equipe du projet

Nom – Prénom	Rôle projet	E-mail de contact
NOUET Flavien	Développeur Full-Stack	flavien-nouet@outlook.fr

1 – Exposé de la situation

Aujourd'hui, nous rencontrons les problématiques suivantes :

Comment les joueurs de la ligue peuvent-ils rester actifs malgré les conditions de confinement ?

2- Nos objectifs :

- **Création d'une plateforme proposant des séances d'entraînements sportifs**
- **Mettre en relation des coachs sportifs professionnels avec les joueurs pour leur proposer des séances de qualité**
- **Réunir un maximum les joueurs de la ligue sur la plateforme**
- **Pouvoir accéder aux statistiques des séances en tant que coach (nombre de participants, feedbacks ...)**
- **Pouvoir naviguer sur un site et une appli saine grâce aux admins qui pourront gérer le site et l'appli**

IV- Description fonctionnelle des besoins

1- Accueil et connexion

Après consultation de la DSI/équipe technique, la plateforme doit être accessible selon les modalités suivantes : SSO du client via des identifiants fournis par la ligue.

Aucun contenu ou fonctionnalité de la plateforme n'est accessible hors authentification.

Il est possible d'accéder à la plateforme selon les rôles suivants :

- ❖ **Administrateur** : L'administrateur a pour but de réguler le flux des annonces de séances & commentaires sur la plateforme dans le but d'éviter tout contenu insultant / haineux...
- ❖ **Coach** : Le coach a pour but la création et la publication d'annonces de séances d'entraînements sportifs adaptées aux joueurs de la ligue.
- ❖ **Joueurs** : Les joueurs ont accès à un planning de séances d'entraînements sportifs réalisées par des coachs professionnels.

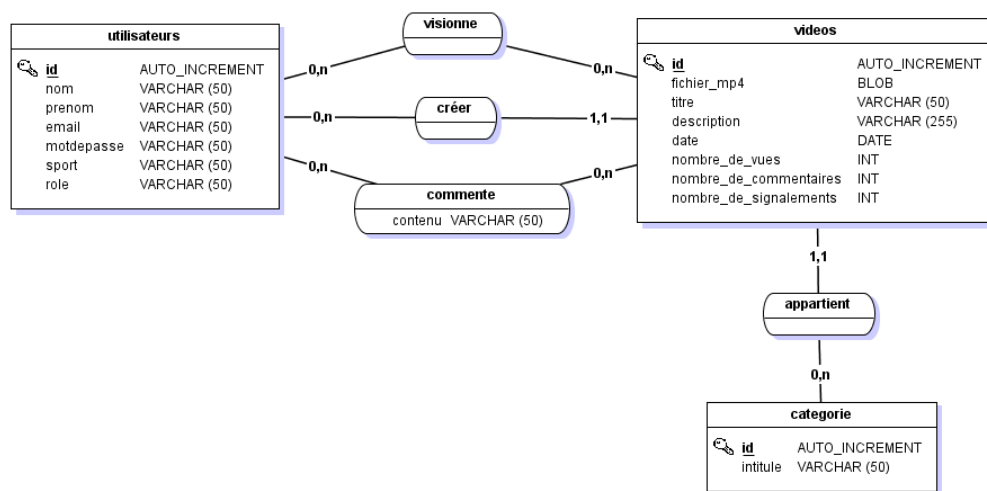
2- Fonctionnalités

OBLIGATOIRE

FACULTATIVE

N° de la fonctionnalité	Priorité	Description	Attribution	Statut
U1	1	L'utilisateur peut se connecter sur l'application mobile	Flavien	
U2	1	L'utilisateur peut se déconnecter du compte	Flavien	
U3	2	L'utilisateur peut accéder aux informations de son profil	Flavien	
U4	1	L'utilisateur peut réserver une séance	Flavien	
U5	3	L'utilisateur peut observer l'historique des séances	Flavien	
U6	3	L'utilisateur peut tchatter avec son coach	Flavien	
U7	3	L'utilisateur a accès a un tableau de statistique	Flavien	

3- MCD



4- Contraintes

Le site doit rester facile et rapide d'accès

Les admins ne doivent pas pouvoir faire d'erreurs.

Les admins ne doivent pas pouvoir endommager l'intégrité du système informatique

Les coaches ne doivent pouvoir effectuer des actions que dans le cadre de ce qui leur est autorisé.

V- Sécurité

La connexion à la plateforme se fera par des identifiants fournis par la ligue.

Les identifiants seront uniques à chaque utilisateur.

Les mdp seront chiffrés dans la bdd

Les utilisateurs et coaches seront des personnes de M2L et non des "randoms"

VI- Budget

Coût	Gains
Développeur FrontEnd Web 200€/jour	100€/jour Montant estimé de l'économie en euros
Développeur BackEnd Web 200€/jour	100€/jour Montant estimé de l'économie en euros
Développeur FrontEnd Mobile 200€/jour	100€/jour Montant estimé de l'économie en euros
Développeur BackEnd Mobile 200€/jour	100€/jour Montant estimé de l'économie en euros
Développeur Création API	////