**AL 31 | Groupe 3**

**Cahier des charges**

Projet Jeu

Représentants :

Christopher GOUVEIA

Kévin JeNeSaisPas

Alexis MASSON

Brahima TRAORE

Guillaume NADRAULT

Glossaire

Voici une liste exhaustive de termes fréquemment utilisé dans ce cahier des charges :

► **Commande**

Un individu pratiquant une activité sportive de manière régulière ou occasionnelle. Il peut s’agir d’un sportif débutant ou confirm

► **Panier**

Un individu pratiquant une activité sportive de manière régulière ou occasionnelle. Il peut s’agir d’un sportif débutant ou confirm

► **Utilisateur**

Un individu pratiquant une activité sportive de manière régulière ou occasionnelle. Il peut s’agir d’un sportif débutant ou confirm

► **Joueur**

Un individu pratiquant une activité sportive de manière régulière ou occasionnelle. Il peut s’agir d’un sportif débutant ou confirm

► **Administrateur**

Un individu pratiquant une activité sportive de manière régulière ou occasionnelle. Il peut s’agir d’un sportif débutant ou confirm

Liste des abréviations

CPT Catégorie Socioprofessionnelle

FFT Fédération Française de Tennis

FFJDA Fédération Française de Judo, jujitsu, kendo et Disciplines Associées

Table des matières

**Pages**

[1. Présentation 6](#__RefHeading___Toc497682107)

[1.1 Présentation de la start-up 6](#__RefHeading___Toc497682108)

[1.2 Contexte du projet 6](#__RefHeading___Toc497682109)

[2. Présentation générale du projet 7](#__RefHeading___Toc497682110)

[2.1 Cibles du projet 7](#__RefHeading___Toc497682111)

[2.2 Périmètre et localisation du projet 7](#__RefHeading___Toc949_393862628)

[2.3 La solution attendue 7](#__RefHeading___Toc497682112)

[2.3.1 Analyse de l’existant 7](#__RefHeading___Toc497682113)

[2.3.2 Objectifs fonctionnels 7](#__RefHeading___Toc497682114)

[3. Livrables et planification 7](#__RefHeading___Toc4277_855849303)

[4. Fonctionnalités générales de l’application 8](#__RefHeading___Toc497682115)

[4.1 Gestion des utilisateurs 8](#__RefHeading___Toc497682116)

[4.2 Gestion des jeux vidéos 8](#__RefHeading___Toc951_393862628)

[4.3 Gestion du catalogue 8](#__RefHeading___Toc955_393862628)

[4.4 Gestion du panier 8](#__RefHeading___Toc957_393862628)

[4.5 Gestion des commandes 8](#__RefHeading___Toc959_393862628)

[5. Description des cas d’utilisation 9](#__RefHeading___Toc4279_855849303)

[5.1 Liste des cas d’utilisation et livraison 9](#__RefHeading___Toc4281_855849303)

[5.2 Spécifications Fonctionnelles Détaillées des cas d’utilisation 10](#__RefHeading___Toc4283_855849303)

[5.2.1 UC\_01 : S’inscrire 10](#__RefHeading___Toc4463_855849303)

[5.2.2 UC\_02 : S’authentifier 10](#__RefHeading___Toc4465_855849303)

[5.2.3 UC\_03 : Voir le catalogue d’articles 10](#__RefHeading___Toc4285_855849303)

[5.2.4 UC\_04 : Rechercher un article dans le catalogue 10](#__RefHeading___Toc4467_855849303)

[5.2.5 UC\_05 : Choisir un article parmi le catalogue et voir ses détails 10](#__RefHeading___Toc4287_855849303)

[5.2.6 UC\_06 : Ajouter des articles à son panier 10](#__RefHeading___Toc4289_855849303)

[5.2.7 UC\_07 : Consulter son panier 10](#__RefHeading___Toc4291_855849303)

[5.2.8 UC\_08 : Effectuer des commandes 10](#__RefHeading___Toc4295_855849303)

[5.2.9 UC\_09 : Visualiser le détail de ses commandes 10](#__RefHeading___Toc4297_855849303)

[5.2.10 UC\_10 : Visualiser son historique de commandes 10](#__RefHeading___Toc4299_855849303)

[5.2.11 UC\_11 : Visualiser son classement dans un jeu 10](#__RefHeading___Toc4301_855849303)

[5.2.12 UC\_12 : Choisir un jeu parmi la liste des jeux vidéos 10](#__RefHeading___Toc4305_855849303)

[5.2.13 UC\_13 : Lancer une partie de jeu hors ligne 10](#__RefHeading___Toc5161_380944753)

[5.2.14 UC\_13 : Lancer une partie de jeu en ligne 10](#__RefHeading___Toc4307_855849303)

[5.2.15 UC\_16 : Communiquer avec d’autres utilisateurs dans l’application 10](#__RefHeading___Toc4311_855849303)

[5.2.16 UC\_17 : Ajouter/Supprimer un article au catalogue 10](#__RefHeading___Toc4313_855849303)

[5.2.17 UC\_18 : Ajouter/Supprimer un jeu à la liste des jeux vidéos 10](#__RefHeading___Toc4469_855849303)

[6. Dictionnaire de données 11](#__RefHeading___Toc4317_855849303)

[7. Technologies attendues 11](#__RefHeading___Toc4319_855849303)

[8. Futures évolutions techniques prévues 11](#__RefHeading___Toc4321_855849303)

[9. Annexes 11](#__RefHeading___Toc4323_855849303)

[9.1 Diagrammes des cas d’utilisations 12](#__RefHeading___Toc4325_855849303)

[9.2 Diagramme d’entités 12](#__RefHeading___Toc4327_855849303)

[9.3 Diagrammes de services 12](#__RefHeading___Toc4329_855849303)

[9.4 Maquettes IHM 12](#__RefHeading___Toc4331_855849303)

# Présentation

## Présentation de la start-up

## Contexte du projet

# Présentation générale du projet

## Cibles du projet

## Périmètre et localisation du projet

## La solution attendue

### Analyse de l’existant

### Objectifs fonctionnels

# Livrables et planification

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Livrable** | **Description** | **Date de livraison** |
| Livrable A.1 | * Ébauche du cahier des charges * Recensement des Use Cases * Diagramme des Use Cases * Ébauche du diagramme de classes : partie entité | 19/03/2018 |
| Livrable A.2a | * Recensement des Use Cases ***revu et corrigé*** * Diagramme des Use Cases ***revu et corrigé*** * Spécifications Fonctionnelles Détaillées des Use Cases prévus pour le livrable A * Diagramme de classes : partie entité complété * Diagramme de classes : partie services métier | 12/11/2014 |
| Livrable A.2b | * Spécifications Fonctionnelles Détaillées des Use Cases prévus pour le livrable A ***revues et corrigées*** * Diagramme de classes ***revu et corrigé*** * Diagramme d’architecture | 17/11/2014 |
| Livrable A.3 | * Cahier des charges définitif incluant les diagrammes UML ***revus et corrigés*** * Dossier de déploiement de l’application * La base de données MySQL avec un jeu d'enregistrements pour effectuer des tests et des démos * Un guide utilisateur | 26/11/2014 |

Le planning graphique est présenté en annexe I du présent document.

# Fonctionnalités générales de l’application

## Gestion des utilisateurs

## Gestion des jeux vidéos

## Gestion du catalogue

## Gestion du panier

## Gestion des commandes

# Description des cas d’utilisation

## Liste des cas d’utilisation et livraison

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Réf.** | **Cas d’utilisations** | **Priorité** | **Acteurs** |
| 1 | Créer un compte utilisateur joueur | 1 |  |
| 2 | Modifier un compte utilisateur joueur | 2 |
| 3 | Supprimer un compte utilisateur joueur | 2 |
| 4 | S’identifier | 1 |
| 5 | Consulter le catalogue de produits | 1 |
| 6 | Ajouter des produits à son panier | 1 |
| 7 | Retirer des produits de son panier | 1 |
| 8 | Valider une commande | 1 |
| 9 | Modifier une commande validée | 2 |
| 10 | Annuler une commande validée | 2 |
| 11 | Consulter détails des commandes | 2 |
| 12 | Consulter historique de commandes | 2 |
| 13 | Ajouter un utilisateur à sa liste d’amis | 2 |
| 14 | Supprimer un utilisateur de sa liste d’amis | 3 |
| 15 | Consulter son classement dans un jeu vidéo | 2 |
| 16 | Lancer une partie de jeu vidéo multijoueur en ligne | 1 |
| 17 | Lancer une partie de jeu vidéo hors ligne | 1 |
| 18 | Envoyer un message à un autre utilisateur | 2 |
| 19 | Envoyer un message dans le chat de communication | 2 |
| 20 | Signaler un abus d’un utilisateur | 3 |
| 21 | Consulter la liste des utilisateurs | 2 |
| 22 | Ajouter un produit au catalogue | 2 |
| 23 | Mettre à jour un produit du catalogue | 2 |
| 24 | Retirer un produit du catalogue | 2 |
| 25 | Ajouter un jeu vidéo | 3 |
| 26 | Mettre à jour un jeu vidéo | 3 |
| 27 | Supprimer un jeu vidéo | 3 |
| 28 | Supprimer/Suspendre un compte utilisateur | 3 |
| 29 | Consulter les demandes de suspensions | 3 |

## Spécifications Fonctionnelles Détaillées des cas d’utilisation

### UC\_01 : S’inscrire

### UC\_02 : S’authentifier

### UC\_03 : Voir le catalogue d’articles

### UC\_04 : Rechercher un article dans le catalogue

### UC\_05 : Choisir un article parmi le catalogue et voir ses détails

### UC\_06 : Ajouter des articles à son panier

### UC\_07 : Consulter son panier

### UC\_08 : Effectuer des commandes

### UC\_09 : Visualiser le détail de ses commandes

### UC\_10 : Visualiser son historique de commandes

### UC\_11 : Visualiser son classement dans un jeu

### UC\_12 : Choisir un jeu parmi la liste des jeux vidéos

### UC\_13 : Lancer une partie de jeu hors ligne

### UC\_13 : Lancer une partie de jeu en ligne

### UC\_16 : Communiquer avec d’autres utilisateurs dans l’application

### UC\_17 : Ajouter/Supprimer un article au catalogue

### UC\_18 : Ajouter/Supprimer un jeu à la liste des jeux vidéos

Diagramme d’activité : Lancer une partie de jeu (choix en ligne , hors ligne)

# Dictionnaire de données

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Classes (entités) | Définitions | Caractéristiques |
| Exemplaire ou Livre | Exemplaire physique d’une œuvre littéraire | Numéro (id) |
| Œuvre littéraire |  |  |
| Emprunt |  |  |
| Abonné (héritant de personne) |  |  |
| Contentieux |  |  |
| Réservation |  |  |
| ... |  |  |

Packages fonctionnels et dépendances :

livres (Œuvre, exemplaire)

personnes (Abonné, Personne, …)

emprunts (Emprunt, Réservation, contentieux, ...)

emprunts dépend de livres et de personnes

# Technologies attendues

# Futures évolutions techniques prévues

# Annexes

## Diagrammes des cas d’utilisations

## Diagramme d’entités

## Diagrammes de services

## Maquettes IHM