**AL 31 | Groupe 3**

**Cahier des charges**

Projet Jeu

Représentants :

Christopher GOUVEIA

Kévin LY

Alexis MASSON

Brahima TRAORE

Guillaume NADRAULT

Glossaire

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

► **Sportif**

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

► **Membre**

Une personne qui est enregistré dans la solution attendue.

► **Participant**

Un membre qui a souscrit à un événement sportif et qui participe à celui-ci.

► **Organisateur**

Un membre qui met en place un événement sportif. L’organisateur est également participant de l’événement.

► **Événement sportif**

Il s’agit du lieu où les participants se rassemblent pour pratiquer un sport de manière collective, qu’il s’agisse d’une activité de compétition ou de loisir. Il peut permettre le rassemblement de spectateurs pour regarder, encourager et apprécier publiquement l’accomplissement de la performance.

► **Niveau sportif débutant :**

Sportif intéressé par un sport sans l’avoir pratiqué ou en l’ayant très peu pratiqué.

► **Niveau sportif intermédiaire :**

Sportif ayant déjà acquis des bases solides dans un sport suite à une pratique régulière.

► **Niveau sportif expert :**

Sportif ayant une maitrise d’un sport ce qui lui apporte un niveau supérieur aux sportifs habituels.

► **Solution attendue**

La solution attendue est définie sous la forme de fonctions de services attendues.

► **Utilisateur**

Une personne qui utilise une ou des fonction(s) proposée(s) par la solution attendue.

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 des éditeurs 8](#__RefHeading___Toc953_393862628)

[4.4 Gestion du catalogue 8](#__RefHeading___Toc955_393862628)

[4.5 Gestion du panier 8](#__RefHeading___Toc957_393862628)

[4.6 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 9](#__RefHeading___Toc4283_855849303)

[5.2.1 UC\_01 : S’inscrire 9](#__RefHeading___Toc4463_855849303)

[5.2.2 UC\_02 : S’authentifier 9](#__RefHeading___Toc4465_855849303)

[5.2.3 UC\_03 : Voir le catalogue de produits 9](#__RefHeading___Toc4285_855849303)

[5.2.4 UC\_04 : Rechercher un article dans le catalogue 9](#__RefHeading___Toc4467_855849303)

[5.2.5 UC\_05 : Choisir un article parmi le catalogue et voir ses détails 9](#__RefHeading___Toc4287_855849303)

[5.2.6 UC\_06 : Ajouter des articles à son panier 9](#__RefHeading___Toc4289_855849303)

[5.2.7 UC\_07 : Consulter son panier 9](#__RefHeading___Toc4291_855849303)

[5.2.8 UC\_08 : Effectuer des commandes 9](#__RefHeading___Toc4295_855849303)

[5.2.9 UC\_09 : Visualiser le détail de ses commandes 9](#__RefHeading___Toc4297_855849303)

[5.2.10 UC\_10 : Visualiser son historique de commandes 9](#__RefHeading___Toc4299_855849303)

[5.2.11 UC\_11 : Visualiser son classement dans un jeu 9](#__RefHeading___Toc4301_855849303)

[5.2.12 UC\_13 : Choisir un jeu parmi la liste des jeux vidéos 9](#__RefHeading___Toc4305_855849303)

[5.2.13 UC\_14 : Jouer à un jeu vidéo 9](#__RefHeading___Toc4307_855849303)

[5.2.14 UC\_15 : Communiquer avec d’autres joueur dans un jeu (Chat) 9](#__RefHeading___Toc4309_855849303)

[5.2.15 UC\_16 : Communiquer avec d’autres utilisateurs (Message) 9](#__RefHeading___Toc4311_855849303)

[5.2.16 UC\_17 : Ajouter un article au catalogue (Admin) 9](#__RefHeading___Toc4313_855849303)

[5.2.17 UC\_18 : Supprimer un article du catalogue (Admin) 9](#__RefHeading___Toc4315_855849303)

[5.2.18 UC\_19 : Ajouter un jeu à la liste des jeux vidéos (Admin) 9](#__RefHeading___Toc4469_855849303)

[5.2.19 UC\_20 : Supprimer un jeu de la liste des jeux vidéos (Admin) 9](#__RefHeading___Toc4471_855849303)

[6. Dictionnaire de données 10](#__RefHeading___Toc4317_855849303)

[7. Technologies attendues 10](#__RefHeading___Toc4319_855849303)

[8. Futures évolutions techniques prévues 10](#__RefHeading___Toc4321_855849303)

[9. Annexes 10](#__RefHeading___Toc4323_855849303)

[9.1 Diagrammes des cas d’utilisations 10](#__RefHeading___Toc4325_855849303)

[9.2 Diagramme d’entités 10](#__RefHeading___Toc4327_855849303)

[9.3 Diagrammes de services 10](#__RefHeading___Toc4329_855849303)

[9.4 Maquettes IHM 10](#__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 vidéo

## 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** |
|  | S’inscrire |  | Utilisateur |
|  | S’authentifier |  |
|  | Voir le catalogue d’articles |  |
|  | Rechercher un article dans le catalogue |  |
|  | Choisir un article parmi le catalogue et voir ses détails |  | Utilisateur non connecté |
|  | Ajouter des articles à son panier |  |
|  | Consulter son panier |  | Client |
|  | Effectuer des commandes |  |
|  | Visualiser le détail de ses commandes |  |
|  | Visualiser son historique de commande |  |
|  | Visualiser son classement dans un jeu |  |
|  | *Choisir un jeu parmi la liste des jeux vidéo* |  |
|  | Lancer une partie de jeu vidéo solo |  |
|  | Lancer une partie de jeu vidéo multi |  |
|  | *Communiquer avec d’autres joueurs dans un jeu* |  |
|  | Communiquer avec d’autres utilisateur dans l’application |  |
|  | Ajouter/Supprimer un article du catalogue |  |
|  | Ajouter/Supprimer un jeu de la liste des jeux vidéo |  | Approbateur |

## 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 : Jouer à un jeu vidéo

### UC\_14 : Noter un jeu vidéo

### UC\_15 : Communiquer avec d’autres joueur dans un jeu

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

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

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

# Dictionnaire de données

# Technologies attendues

# Futures évolutions techniques prévues

# Annexes

## Diagrammes des cas d’utilisations

## Diagramme d’entités

## Diagrammes de services

## Maquettes IHM