

PANEL GAMES SERVER

Conception d'un gestionnaire d'administration de serveur
de jeux Steam, Minecraft et voir vocaux (Teamspeak,
Mumble, Discod).

Gestion de serveur
de jeux

Table des matières

Résumer	1
Présentation	1
Le panel d'administration :.....	1
Gestion utilisateur :	1
API :	1
Merise	1

Résumer

Le panel d'administration aura pour objectif la gestion de serveur de jeux, vocaux et une mise en relation avec d'autre panel de gestion de serveur qui est prédéfinie.

Présentation

Le panel d'administration :

La gestion de serveur de jeux se fera par différent moyen comme par le bai d'une page web et web mobile, une liste prédéfinie de jeux pourra être installés comme Counter Strike Source, Counter Strike : Global Offensive, Minecraft... Il sera composé un Framework Symfony v4.4 avec l'utilisation d'un thème dénommé "LteAdmin" en frontend qui est responsive. L'utilisation de Symfony entrainent l'utilisation d'une convention de la conception jusqu'au développement (nommage de attribue et MVC).

Avec ceci, la gestion intra-panel, qui est fournir par une API les autres panels de gestions de serveurs, qui sera possible d'associer sur une liste est prédéfinie. Cette liste est pour le moment extensible en fonction des fournisseurs de serveur de jeux, qui fournissent cette connexion.

Gestion utilisateur :

La gestion d'utilisateur sera aussi possible avec différent niveau d'accès soit par utilisateur ou par groupe.

Le premier niveau comme vous vous en douter est l'administrateur qui est prêt définie lors de l'installation du panel et qui ne sera pas possible d'effacer. Sa sera à vous de définir les droits des autres membres ou groupes avec un nom, au niveau de la vue d'administration.

API :

Un accès par api pourra fournir un moyen de connecté comme exemple le site web de la team, sur des fonctionnalités définies lors du développement annexe pour limiter l'accès au panel ou autre type de développement(une application mobile).

Merise
