**1.**

**2. Contraintes**

**Contraintes techniques**

L’application sera une solution **web client-serveur** reposant sur un serveur sécurisé et une base de données robuste pour stocker les comptes utilisateurs, les catégories, les jeux et les votes. Les aspects de **sécurité et d’anonymat** sont critiques : les données doivent être protégées (connexion HTTPS, mots de passe hashés) et les bulletins de vote doivent être dissociés de l’identité des électeurs pour qu’on ne puisse pas savoir qui a voté pour qui. On impose une **unicité du vote** : chaque électeur ne peut voter qu’une seule fois par catégorie, et un vote soumis est irréversible. La **gestion temporelle du scrutin** est formelle : le système passe par les trois phases normales (pré-ouverture, vote, clôture). Avant l’ouverture, le vote est impossible ; pendant la période définie, chaque électeur ne peut voter qu’une fois par catégorie ; à la clôture, seuls des résultats agrégés et anonymes sont produits. Aucune donnée partielle ne doit être publiée avant la fin du vote. Enfin, l’**ergonomie** est une contrainte forte : l’interface utilisateur doit être claire, simple et responsive afin de guider les électeurs et l’administrateur de façon intuitive. Des exigences de qualité de code (lisibilité, documentation, tests) et de conformité (RGPD pour les données personnelles) s’ajoutent naturellement.

**Étude de l’environnement et benchmarking**

On trouve plusieurs plateformes de vote vidéoludiques à titre comparatif :

* *The Game Awards* (USA) : cérémonie annuelle de récompenses jeux vidéo. Les fans votent sur le site officiel après s’être connectés via un compte social (X, Facebook, Twitch ou Google)[gosugamers.net](https://www.gosugamers.net/entertainment/news/73806-the-game-awards-2024-where-to-watch-and-how-to-vote-for-your-favourite-games#:~:text=Fans%20who%20want%20to%20participate,10am%20SGT). Le vote du public ne compte que pour 10% du résultat final, le reste étant déterminé par un jury de journalistes/influenceurs[gosugamers.net](https://www.gosugamers.net/entertainment/news/73806-the-game-awards-2024-where-to-watch-and-how-to-vote-for-your-favourite-games#:~:text=Fan%20voting%20accounts%20for%2010,juries%20for%20more%20technical%20categories). Cette solution montre l’usage d’**authentification sociale** et d’un vote grand public, mais combine aussi un vote professionnalisé.
* *Steam Awards* (Valve/Steam) : événement annuel de votes intégré à la plateforme Steam. Tout utilisateur Steam inscrit peut nominer librement un jeu par catégorie, puis Valve sélectionne les cinq finalistes par catégorie et propose un second tour de vote à tous les utilisateurs[fr.wikipedia.org](https://fr.wikipedia.org/wiki/Steam_Awards#:~:text=Les%20Steam%20Awards%20se%20d%C3%A9roulent,de%20nomination%20et%20de%20vote). Ce processus en deux phases (nominations puis vote final) illustre un vote communautaire massif avec catégories originales, mais sans spécial focus sur l’anonymat (Valve centralise les résultats).
* *Golden Joystick Awards* (UK/Future) : l’une des plus anciennes cérémonies de jeu vidéo, entièrement votée par le public. Elle propose une vingtaine de catégories (Best Indie Game, Most Wanted Game, etc.) et le public attribue des millions de votes chaque année[gamesradar.com](https://www.gamesradar.com/goldenjoystickawards/#:~:text=The%20world%E2%80%99s%20longest,Design%20and%20Most%20Wanted%20Game)[gamesradar.com](https://www.gamesradar.com/goldenjoystickawards/#:~:text=The%20GJAs%20are%20held%20in,of%20the%20last%2012%20months). Cette plateforme grand public valide le modèle « fans votent directement », avec de nombreuses catégories de jeux.  
   Ces trois exemples (avec d’autres cérémonies culturelles similaires) soulignent l’importance d’un système de comptes utilisateur, de catégories personnalisables et de vote en ligne. Notre projet devra combiner ces bonnes pratiques (facilité d’inscription/vote, diversité des catégories, affichage des vainqueurs) tout en améliorant la sécurité : par exemple en garantissant l’anonymat strict des bulletins et en limitant formellement l’accès aux résultats partiels.

**3. Description fonctionnelle des besoins**

**A. Cadre du projet**

Ce projet s’inscrit dans un contexte professionnel tel qu’un **festival de jeux vidéo** qui souhaite animer sa communauté par un vote thématique. L’objectif est de digitaliser entièrement le processus d’attribution de prix ou de sondage interne : de l’inscription des électeurs jusqu’à la publication des résultats. Il s’agit d’un **outil de gestion d’élection en ligne**, à la manière des solutions décrites ci-dessus. La solution finale reposera sur une architecture client-serveur avec base de données, permettant une maintenance par une équipe interne de développeurs.

**B. Expression du besoin**

Le besoin principal est de permettre à chaque **utilisateur électeur** de voter en ligne pour son jeu favori dans chacune des catégories définies (ex. meilleur jeu d’action, meilleur jeu indépendant, etc.). On souhaite un scrutin **éthique et fiable** : le système doit garantir l’anonymat du vote, l’unicité de l’acte de vote et l’irréversibilité une fois le vote enregistré. Chaque électeur crée un compte sécurisé (inscription par email ou autre) et reçoit les droits de vote. Les **objectifs** sont donc : gérer une **authentification sécurisée** des électeurs, offrir une interface simple pour la sélection d’un candidat par catégorie, et calculer automatiquement les résultats finaux une fois le vote clos. L’**administrateur** doit pouvoir configurer les paramètres du scrutin : création des catégories de vote, saisie des jeux candidats et gestion des dates d’ouverture/clôture. Enfin, le système publiera les résultats agrégés (nombres de voix par jeu/catégorie) sous forme de tableaux ou graphiques synthétiques après la clôture. On attend également un respect strict du cahier des charges : par exemple, aucune donnée ne doit permettre d’identifier les votants à l’issue du vote. L’interface doit répondre aux principes d’ergonomie web afin que le public visé (communauté de joueurs) puisse voter facilement. En résumé, on cherche à obtenir une **application web fiable et sécurisée**, conforme aux bonnes pratiques de développement (gestion des rôles, qualité du code, documentation).

**C. Analyse de l’existant**

Les plateformes existantes comparées ci-dessus offrent un aperçu des fonctionnalités attendues. *The Game Awards* et *Steam Awards* montrent l’importance de la **connexion par compte utilisateur** et du vote par catégorie. Le vote par catégories multiples est une exigence partagée : comme ces services, nous devons prévoir un vote distinct pour chaque catégorie de récompense. En revanche, aucune de ces plateformes ne se focalise totalement sur la confidentialité du vote; c’est un point sur lequel notre projet doit se distinguer. Les *Golden Joystick Awards* confirment l’intérêt du vote 100% public massif et de la variété des catégories. Notre étude de l’existant montre aussi qu’il n’existe pas de solution clé-en-main grand public spécifiquement dédiée au vote anonyme pour prix de jeux vidéo. Nous nous appuierons sur ces références : nous adopterons des listes de catégories/gagnants similaires et un comptage automatique des voix (comme sur Steam Awards), mais en ajoutant des mécanismes dédiés à l’anonymat et en évitant toute divulgation partielle des résultats. L’étude concurrentielle indique enfin que le nombre de catégories et la manière de nomination peuvent varier (présélection vs vote libre), mais l’essentiel reste un flux : inscription → vote par catégorie → clôture → résultats. Ce besoin fonctionnel orientera la conception de notre solution.

**D. Acteurs du projet**

* **Électeurs (utilisateurs)** : ce sont les joueurs ou membres de la communauté qui s’inscrivent sur la plateforme. Leur rôle est de créer un compte sécurisé et de voter une seule fois par catégorie pendant la période du scrutin. Leurs données personnelles (nom, email) sont uniquement utilisées pour l’authentification et doivent rester confidentielles vis-à-vis du vote.
* **Administrateur / Organisateur** : c’est la personne (ou équipe) qui gère la plateforme de vote. Elle définit les catégories de jeu, saisit les différents jeux candidats pour chaque catégorie, fixe les dates de début et de fin du vote, et déclenche la clôture. L’administrateur a un accès privilégié à une interface de configuration et peut lancer la publication des résultats finaux une fois le scrutin terminé.
* **Développeurs / Équipe technique** : les personnes chargées de concevoir et maintenir l’application. Elles réalisent le développement du serveur, de la base de données et de l’interface, assurent les tests et la sécurité du système. Elles veillent aussi à la qualité du code (documentation, tests unitaires) et au déploiement continu sur un serveur.
* **Autres parties prenantes** : on peut citer les organisateurs de l’événement et éventuellement des référents légaux. Ils définissent les besoins initiaux et utilisent les résultats agrégés finaux pour annoncer les vainqueurs ou publier des statistiques.

**4. Périmètre du projet**

* **Fonctionnalités incluses (ce qui sera fait) :**
  + Inscription et authentification sécurisées des utilisateurs .
  + Gestion des catégories de vote et des jeux candidats via une interface administrateur.
  + Interface de vote en ligne : chaque électeur peut sélectionner un jeu par catégorie dans une interface claire.
  + Mise en place du mécanisme de vote unique (un vote par catégorie, avec vérification automatique) et stockage anonyme des bulletins.
  + Contrôle des phases du scrutin : ouverture automatique du vote à la date prévue, clôture à la date définie.
  + Calcul automatique des résultats agrégés par catégorie après clôture, avec affichage synthétique.
  + Publication des résultats finaux et gestion des droits d’accès correspondants.
  + Conception d’une interface web ergonomique pour les votants et l’administrateur.
* **Fonctionnalités exclues (ce qui ne sera pas fait) :**
  + Il n’y aura pas de système de commentaires publics, forum ou chat intégré sur la plateforme.
  + Aucun mode de vote complexe (pas de vote pondéré, pas de second tour, pas de classements préférentiels), on reste sur un vote à choix unique par catégorie.
  + Pas de développement d’application mobile native indépendante (seule la version web responsive est prévue).
  + Les fonctionnalités de **statistiques avancées** ne sont pas prévues, si ce n’est des comptages simples par catégorie.
  + Pas de fonctionnalités hors sujet : pas de gestion de campagnes d’emailing, pas de paiement en ligne, pas de traduction multiculturelle avancée.

**5.**

Sources:

Wikipedia: <https://fr.wikipedia.org/wiki/Steam_Awards#:~:text=Les%20Steam%20Awards%20se%20d%C3%A9roulent,de%20nomination%20et%20de%20vote>

<https://www.gosugamers.net/entertainment/news/73806-the-game-awards-2024-where-to-watch-and-how-to-vote-for-your-favourite-games#:~:text=Fans%20who%20want%20to%20participate,10am%20SGT>

<https://www.gamesradar.com/goldenjoystickawards/#:~:text=The%20world%E2%80%99s%20longest,Design%20and%20Most%20Wanted%20Game>