

Définition du Besoin de mon Projet :

Application de Suivi de Scores

Table des matières

1. Synthèse du Projet et Problématique.....	1
2. Besoins Fonctionnels Détaillés	1
3. Besoins Non-Fonctionnels et Contraintes du Projet	2
4. Persona et Cas d'Usage	3

1. Synthèse du Projet et Problématique

Ce projet vise à créer une Application Web et/ou Mobile de Suivi de Scores dédiée aux membres d'une association de jeux de société.

Actuellement, l'association fait face à un manque d'outils centralisés pour gérer l'activité ludique de ses membres. Le suivi des parties jouées (scores, participants, fréquence) se fait manuellement, ce qui entraîne une dispersion des données et rend difficile l'établissement de classements, la consultation d'historiques individuels et le renforcement du lien communautaire autour de l'activité.

L'objectif principal est de fournir une solution numérique simple et engageante qui permette aux membres d'enregistrer leurs sessions de jeu de manière standardisée et de partager ces moments avec la communauté. L'application doit transformer l'historique des parties en une source de motivation et de cohésion sociale au sein de l'association.

2. Besoins Fonctionnels Détaillés

- **Gestion de l'Activité Ludique :**

- L'application doit permettre aux utilisateurs d'enregistrer une nouvelle session de jeu de manière intuitive. Lors de cet

enregistrement, l'utilisateur doit pouvoir spécifier : le jeu joué, la date, la liste des participants (choisis parmi les autres membres de l'association), et les scores obtenus par chacun.

- Une fonction d'historique personnel est nécessaire pour que chaque membre puisse consulter l'intégralité de ses parties jouées, avec la possibilité de filtrer par jeu, date ou participant.

- **Fonctionnalités Communautaires :**

- L'application doit favoriser l'interaction en intégrant un système de profils consultables et une fonction de "Follow" (suivi) entre les membres.
- Un Fil d'Activité Communautaire doit afficher les dernières sessions enregistrées par les membres suivis, ou par l'ensemble de l'association, créant ainsi une dynamique sociale et une vitrine de l'activité.
- Des statistiques agrégées doivent être calculées et affichées (exemples : les joueurs les plus actifs, les meilleurs scores sur certains jeux, les jeux les plus joués), stimulant l'esprit de compétition amical et la découverte de nouveaux jeux.

- **Gestion du Compte :**

- Un processus d'inscription et de connexion sécurisé est indispensable.
- Chaque membre doit avoir un profil modifiable (nom d'utilisateur, avatar, description).

3. Besoins Non-Fonctionnels et Contraintes du Projet

- **Qualité de l'Application :**

- Ergonomie et Accessibilité : L'interface doit être conçue en priorité pour une utilisation sur smartphone (Mobile First), car l'enregistrement des scores se fera souvent immédiatement

après une partie. La navigation doit être fluide et les étapes d'enregistrement rapides.

- Performance : L'ajout d'une partie et l'affichage des historiques ne doivent générer aucun temps d'attente notable, garantissant une expérience utilisateur satisfaisante.
- Sécurité : L'accès à l'application doit être réservé aux membres de l'association via un système d'authentification fiable.

- **Contraintes du Projet :**

- Ressources : Le développement est initialement prévu par un unique développeur (l'étudiant). Ce point impose de choisir des technologies robustes mais simples à mettre en œuvre.
- Délais : Une Version Minimale Viable (MVP), permettant l'inscription, l'enregistrement de partie et la consultation de l'historique personnel, est requise dans le cadre du devoir. La gestion communautaire sera intégrée dans les phases ultérieures.
- Budget : Le budget étant limité (voire inexistant), le projet privilégiera des solutions *open source* et des services d'hébergement peu coûteux.

4. Persona et Cas d'Usage

- Cas d'Usage Principal : L'Enregistrement Rapide d'une Partie :
 1. Le Joueur Assidu ou Social termine sa partie de jeu.
 2. Il ouvre l'application sur son téléphone et clique sur "Ajouter une partie".
 3. Il sélectionne le jeu dans une liste déroulante.
 4. Il ajoute les trois autres participants (membres de l'asso).
 5. Il rentre le score final de chacun.
 6. Il valide. La partie est enregistrée dans son historique et apparaît sur le fil d'activité de ses "Followers".

- Persona 1 : Le Joueur Assidu :
 1. Nom : Marc
 2. Âge : 35 ans
 3. Objectif : Enregistrer toutes ses parties pour avoir un historique complet et suivre ses statistiques pour identifier son "meilleur jeu".
 4. Cas d'Usage Prioritaire : Enregistrer une partie complexe (ex: jeu avec 6 joueurs et scores multiples) rapidement après l'avoir terminée.
- Persona 2 : Le Membre Social :
 1. Nom : Sophie
 2. Âge : 24 ans
 3. Objectif : Voir ce que les autres membres jouent, féliciter les vainqueurs et trouver de nouvelles personnes pour jouer.
 4. Cas d'Usage Prioritaire : Consulter le Fil d'Activité et Suivre des Amis.