



La Vie est un Jeu

Cahier des charges

Lepage Barbara lepage.barbara@gmail.com
Caradec Guillaume guillaume.caradec@gmail.com
Corsin Simon simoncorsin@gmail.com
Glorieux François fra.glorieux@gmail.com
Klarman Nicolas nickoas@gmail.com
Lassagne David david.lassagne@gmail.com
Louvigny Guillaume guillaume@louvigny.fr
El-Outmani Youssef youssef.eloutmani@gmail.com
Le-Cor Wilfried wilfried.lecor@gmail.com
Lenormand Frank lenormf@gmail.com

Résumé: Le cahier des charges vise à définir les « spécifications de base » de notre service à réaliser.





Résumé

“La Vie Est Un Jeu” est un projet sur 3 ans dans le cadre des “Epitech Innovative Projects” grâce à un groupe de 10 étudiants.

Ce projet, sous forme d’un site web et d’applications mobiles, propose à ses utilisateurs de pimenter leurs quotidiens. Pour cela, on leur propose de manière ludique de se fixer des objectifs, les réaliser, les collectionner et enfin les partager. C’est donc à la fois un jeu et un réseau social, destiné à tout les âges !

Le site web proposera comme première vue des diapositives de présentation du projet. La page d’accueil de l’utilisateur une fois connecté contiendra un flux d’informations courtes (par exemple quand un utilisateur s’est fixé un objectif) ou longues : quand un utilisateur a réalisé un objectif et le partage.

La page profil de l’utilisateur contiendra un tableau de médailles représentant les objectifs qu’il a réalisé. On appelle les objectifs réalisés des “achievements”, en rapport avec ceux que l’on peut trouver dans les jeux vidéos.

Le projet sera réalisé en utilisant une technologie récente et innovante : Ocsigen, un puissant serveur web et framework en OCaml.
Le serveur web sera hébergé sur une Dedibox.

L’équipe se travaillera de manière judicieuse afin de mener à bien le projet malgré la distance séparant les membres. En effet, pendant toute la deuxième année de réalisation du projet, les membres seront tous dispersés à travers le monde pour une année universitaire obligatoire à l’étranger.

Ce projet est ambitieux par son pari technique, avec l’utilisation d’une technologie peu connue, mais aussi par son succès recherché auprès de ses futurs utilisateurs.



Informations du document

Type du document	Cahier des Charges
Nom du groupe	La Vie Est Un Jeu
Nombre de pages	42
Titre complet du document	Cahier des Charges du projet “La Vie Est Un Jeu”
Auteurs	Membres du groupe, voir page de garde
Responsable	Chef de groupe : Barbara Lepage
Contact	laviestunjeu@googlegroups.com
Mots clés	“cahier des charges”, “laviestunjeu”
Révision actuelle	2.0
Site vitrine	http ://eip.epitech.eu/2014/laviestunjeu/
Site officiel	Non disponible



Table des révisions

Version	Auteur	Commentaire	Date
1.0	Lepage Barbara	Rappel de l'EIP	05/04/2012
1.1	Louvigny Guillaume	Principe de base du système futur	05/04/2012
1.2	Lepage Barbara	Environnement matériel	05/04/2012
1.3	Lenormand Frank	Environnement de réalisation	05/04/2012
1.4	Lenormand Frank	Architecture technique	05/04/2012
1.5	Klarman Nicolas	Gestion de la sécurité	05/04/2012
1.6	Lepage Barbara	Points sensibles	05/04/2012
1.7	Le-Cor Wilfried	Description des tests de premier niveau	05/04/2012
1.8	Lassagne David	Schéma de la base de données	05/04/2012
2.0	Lepage Barbara	Mise à jour du résumé et remaniement du plan global	01/07/2012



Table des matières

I	Introduction	8
II	Epitech, l'EIP et "La Vie Est Un Jeu"	9
II.1	Epitech, une école d'informatique pas comme les autres	9
II.2	L'EIP, élément clé de la réussite scolaire	9
II.3	« La vie est un Jeu », bien plus qu'un simple EIP : une révolution! . .	9
III	Pré-requis et informations sur le projet	10
III.1	Destinataires du projet	10
III.2	Utilisation du projet, rapport à l'existant	10
III.3	Remise en contexte technologique	11
III.4	Qu'est-ce qu'un "Achievement"?	11
III.5	But final du projet	11
IV	Description des différentes parties des services internet et mobiles	12
IV.1	Le Site Web	12
IV.1.1	Vue d'ensemble de la page d'accueil avant le login	12
IV.1.2	L'inscription, les cinq premières minutes!	13
IV.1.3	La page d'accueil utilisateur une fois connecté	14
IV.1.4	Onglet Flux	15
IV.1.5	Détails d'un « achievement »	16
IV.1.6	Onglet Achievements	16
IV.1.7	Onglet Objectifs	17
IV.1.8	Onglet Contacts	17
IV.1.9	Page Profil	17
IV.2	L'application Smartphone	17
IV.3	L'API	17
V	Une technologie nouvelle, originale et performante	18
V.1	Ocsigen, serveur web et puissant framework en OCaml	18
V.2	OCaml, contraignant mais assurant stabilité et sécurité	19
V.3	Portabilité client/serveur	20
V.3.1	Serveur	20
V.3.2	Client	20
VI	Description de la base de données	23
VI.1	Description des tests de premier niveau	23
VI.2	Schéma de la base de données	24
VI.3	Technologie et portabilité de la base de donnée	25



VII Environnement matériel et humain de réalisation du projet	26
VII.1 Environnement matériel	26
VII.2 Coûts	26
VII.3 Environnement et outils de réalisation	27
VII.4 Architecture technique	27
VII.5 Sécurité des informations utilisateurs	27
VII.6 Points sensibles	28
VIII Organisation projet	29
VIII.1 Planning	29
VIII.1.1 Première année : Documentation, Conception	29
VIII.1.2 Deuxième année : Développement, Code, Tests	30
VIII.1.3 Troisième année : Mise en production, partenariats commerciaux, création d'entreprise	31
VIII.2 L'Équipe	32
VIII.2.1 Répartition des rôles	32
VIII.2.2 Documentation, conception	32
VIII.2.3 Développement, code, tests	32
VIII.2.4 Communication, entreprise	33
VIII.2.5 Outils	33
VIII.3 Planning détaillé avec dates précises	34
IX Conclusion	35
X Annexes	37
X.1 Localisation des membres de l'équipe durant la deuxième année de réal- isation du projet	37
X.2 Glossaire	38
X.2.1 Algorithme	38
X.2.2 API	38
X.2.3 Application mobile	38
X.2.4 Architecture Web	38
X.2.5 Base de données	38
X.2.6 Breaking news	38
X.2.7 Bug tracker	38
X.2.8 Cahier des charges	38
X.2.9 Dépôt	38
X.2.10 Diagramme de Gantt	38
X.2.11 Diaporama	39
X.2.12 Doodle	39
X.2.13 GitHub	39
X.2.14 Google Docs	39
X.2.15 Google Talk	39
X.2.16 IRC	39
X.2.17 JavaScript	39
X.2.18 Login	39
X.2.19 Mailing list	39
X.2.20 Mise en production	39
X.2.21 Ocaml	40



X.2.22	Ocsigen	40
X.2.23	Réseau	40
X.2.24	Réseau social	40
X.2.25	Service	40
X.2.26	Site vitrine	40
X.2.27	Smartphone	40
X.2.28	Android	40
X.2.29	iOS	40
X.2.30	Windows Phone	40
X.2.31	Version Bêta	41
X.2.32	Wiki	41





Chapitre I

Introduction

Le présent cahier des charges est un document contractuel visant à définir les spécification de “La Vie est un Jeu”, notre EIP.

Il précise l’ensemble des fonctionnalités, en plus de l’architecture du site et des applications mobiles.

La structure interne de la base de données sera également décrite.

Ce document détaillera également les cibles potentielles du projet et tentera d’estimer les contraintes financière et temporelles nécessaire pour mener à bien la réalisation de ce projet.

Enfin, l’ouverture offerte aux programmeurs tiers sera également abordée.



Chapitre II

Epitech, l'EIP et “La Vie Est Un Jeu”

II.1 Epitech, une école d'informatique pas comme les autres

Epitech est une école formant des experts en informatique. Sa pédagogie par projets implique directement les étudiants dans leur apprentissage et les rend plus à même de réagir et s'adapter aisément, par exemple aux évolutions technologiques qui auront lieu au cours de leur carrière.

II.2 L'EIP, élément clé de la réussite scolaire

Un Epitech Innovative Project ou EIP est l'élément clé du cursus Epitech. Il s'agit d'un projet de fin d'études regroupant un minimum de six étudiants autour d'un but commun. Ce projet est conduit sur une durée de trois ans, beaucoup plus importante que celles des projets réalisés lors des trois premières années d'études. De plus, l'EIP amène les étudiants à se confronter au monde de l'entreprise.

II.3 « La vie est un Jeu », bien plus qu'un simple EIP : une révolution !

Dans le cadre de notre EIP, nous avons décidé de réaliser un réseau social à but ludique basé sur les « listes de choses à faire avant de mourir » : elle définit toutes les choses que son auteur désire faire de son existence, une sorte de mémo pour ne pas gâcher sa vie. Notre projet permettra à nos visiteurs de construire leurs propres listes et de faire valider leurs exploits tout en les partageant avec leurs réseaux sociaux. Ainsi, chaque action réalisée par un utilisateur (ajout d'une activité, succès ou échec) sera un fil de discussion dans lequel le visiteur et son réseau pourra discuter et partager différents types de médias (photos, vidéos, etc.). Ce fil de discussion se trouvera sur les flux d'informations propres à chacun. L'activité d'un utilisateur sera validée par son propre réseau et apparaîtra sous forme de « succès », comme dans un jeu vidéo. Le site s'étendra par la suite en proposant d'autres caractéristiques propres aux jeux vidéo.



Chapitre III

Pré-requis et informations sur le projet

III.1 Destinataires du projet

Les utilisateurs ciblés par le projet sont très nombreux. Il suffit qu'une personne ait un centre d'intérêt ou une passion couvert(e) par le site pour qu'elle ait une raison de s'y inscrire.

Le site comme les applications mobiles seront conçus en vue d'une internationalisation étendue.

III.2 Utilisation du projet, rapport à l'existant

Pour les utilisateurs finaux, le projet sera composé d'un site web et de plusieurs applications mobiles incluant Android, iOS et Windows Phone. Pour les développeurs tiers, une API sera créée permettant la création de nouveaux usages.

Le projet est créé pour pouvoir répondre à un ensemble de fonctionnalités non présentes dans les projets déjà existants. Ces fonctionnalités ne sont pas combinées ou présentes sur les sites concurrents. En effet, nous tenons à mettre en place une plate-forme suffisamment ludique pour être visitée au quotidien, sans pour autant négliger l'aspect social permettant au visiteur de discuter de ses loisirs avec son réseau et de pouvoir partager aisément ses expériences à travers photos et vidéos.

À l'issue de la première année de travail sur le projet en partenariat avec l'INRIA et le Koalab Epitech, nous estimons avoir un site fonctionnel. Pendant la seconde année de travail sur l'EIP nous aimerions pouvoir signer des partenariats commerciaux avec divers acteurs de domaines culturels ou encore événementiels. Cette période sera également l'occasion d'ajouter de nouvelles fonctionnalités annexes répondant à des besoins émanant par exemple des utilisateurs.



III.3 Remise en contexte technologique

Aujourd'hui, une part de plus en plus importante des utilisateurs d'Internet sont équipés en smartphones, il est même prévu que le nombre d'utilisateurs en mobilité dépasse celui des utilisateurs sédentaires d'ici quelques années.

Pour s'adapter à cette évolution et faire face à l'expansion notable de nouvelles technologies, nous avons choisi de proposer à nos utilisateurs des versions dédiées aux plate-formes mobiles majeures.

III.4 Qu'est-ce qu'un "Achievement" ?

Le terme achievement (qui peut être traduit par succès ou réalisation en français) est, dans le cadre vidéo-ludique, un objectif défini à accomplir par le joueur, en dehors de l'objectif principal (c'est-à-dire, gagner ou finir le jeu).

Les achievements sont donc des récompenses honorifiques ajoutant du challenge pour le joueur.

Nous pourrions utiliser une traduction française du terme achievement mais nous pensons que achievement est le terme le plus populaire dans le monde video-ludique.

Les achievements permettent au joueur de découvrir plus en profondeur le contenu du jeu et donc d'explorer de nouveaux horizons.

L'obtention est souvent un moment agréable pour le joueur.

Il ressent une certaine satisfaction et se sent récompensé pour un effort.

Il peut ensuite les partager avec ses amis afin de recueillir les honneurs ou de défier ses amis de faire autant ou mieux, ce qui améliore grandement l'immersion au sein du jeu.

Nous pensons, qu'il est intéressant d'en faire une analogie avec la vie.

La vie est un jeu comme un autre et mérite d'avoir elle aussi ses achievements.

III.5 But final du projet

Le projet a pour but de créer une communauté d'utilisateurs autour d'un système d'« achievements », directement lié à la vie quotidienne, aux passions ou à la vie professionnelle.

Les utilisateurs ciblés sont très nombreux. En théorie, toute personne ayant un centre d'intérêt ou une passion est une cible.

À plus long terme, des partenariats commerciaux permettront de cibler des marques et des lieux.

Le site sera multilingue, donc ouvert à l'internationalisation.



Chapitre IV

Description des différentes parties des services internet et mobiles

IV.1 Le Site Web

IV.1.1 Vue d'ensemble de la page d'accueil avant le login

L'utilisateur verra en premier lieu un diaporama mettant en avant certains « achievements », classés par date de publication et par popularité, ainsi que les diverses fonctions du site. Ce diaporama aura pour but d'inciter à l'utilisateur à procéder à son inscription.

La page d'accueil permettra également à l'utilisateur de s'inscrire au site. Cette inscription est détaillée plus loin.

La dernière fonctionnalité principale de cette page d'accueil est la connexion de l'utilisateur au site.

L'entrée du site pourrait éventuellement permettre de rechercher les « achievements » et catégories de celui-ci.



IV.1.2 L'inscription, les cinq premières minutes !

L'objectif de cette étape serait clairement d'éviter toute la lourdeur que représente la récolte d'informations que le site a besoin d'effectuer auprès du futur utilisateur (présenter un formulaire compact et sauvage a des chances de rebuter celui-ci et éventuellement de le faire renoncer à son inscription).

Nous avons donc pensé à un système en mode pas à pas qui, tout en faisant découvrir notre outil et son univers à l'internaute, lui ferait de subtiles demandes d'informations de façon régulière, et ce afin d'alléger cette étape essentielle qui nous permettra de catégoriser le nouvel inscrit et de lui proposer du contenu en fonction de ces informations qui auront été récoltées.

En plus de combiner le rôle de « guide » pour la découverte du site et de « sondeur » pour la récolte d'informations, cette méthode a pour avantage de pousser l'utilisateur à aller au bout de la présentation, et donc de l'inscription, au fur et à mesure de son avancée (effet psychologique, il veut finir ce qu'il a commencé, puisqu'il a déjà commencé à contribuer, autant aller jusqu'au bout). La présentation allant, l'intérêt croissant, les chances d'une inscription augmentent à l'arrivée.

Dans l'état actuel on imagine comme première approche une question simple qui amène à faire une simple action en mode « vous êtes à un clic de rentrer dans notre univers » avec, par exemple, le choix du genre : Homme, Femme, Non précisé.

VOUS

H F ?



IV.1.3 La page d'accueil utilisateur une fois connecté

La page d'accueil de l'utilisateur habitué au site présente son flux d'informations, à l'image des flux habituels de sites communautaires tels que Facebook ou Google+.

Le menu doit être discret. L'utilisateur doit tout de suite voir les quatre onglets principaux :

- le flux (page d'accueil par défaut) ;
- les objectifs de l'utilisateur (ses inscriptions) ;
- les « achievements » ;
- les « amis » de l'utilisateur (importés des réseaux sociaux ou ajoutables dans le cadre du site).

Une barre de « breaking news » en permanence en haut du site donnera à l'utilisateur en une ligne les derniers « achievements » de ses amis ainsi que les nouveautés du site.

Breaking News! Julien Du Barrefeu a fait un salto arrière en skate !





IV.1.4 Onglet Flux

L'onglet Flux sera situé au milieu de la page principale et aura pour fonction d'afficher les derniers « achievements » réalisés par le réseau social et à valider par le cercle d'amis.

Ce flux contiendra toutes les actions des contacts :

- les « achievements » à valider (voir détails ci-dessous) ;
- les objectifs qu'ils se sont fixés ;
- les nouveaux contacts ;
- des nouveautés du site (informations ou nouveaux « achievements »).



IV.1.5 Détails d'un « achievement »

Chaque « achievement » disposera d'une fonction de validation à l'image des boutons "J'aime" de Facebook ou "+1" de Google+. Elle permettra aux utilisateurs d'indiquer qu'ils valident la publication en question. Le support de validation tout comme les simples commentaires pourront être au format texte, photo et/ou vidéo. La photo (ou « avatar ») de l'utilisateur apparaîtra ainsi que la description de l'« achievement », en regard de celle-ci. Il sera également possible de poster des commentaires en-dessous des preuves de validation. Un onglet « Plus » permettra de dérouler chaque « achievement » afin d'obtenir plus d'informations.



Nom Prénom - Date - Heure

Visibilité : Discutable (2 / 3)

+



Texte de l'achievement

Texte descriptif donné par l'utilisateur (facultatif) : Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Proin faucibus elementum dolor...

Lire tout



Je valide 

Voir 8 autres commentaires...



Nom Prénom dit :
Commentaire de l'utilisateur : Nullam sollicitudin lobortis lacus. Nulla elit purus, luctus ac dictum eget, ullamcorper cursus turpis. Cras non purus dui. Mauris varius fringilla vestibulum !



Nom Prénom dit :
Commentaire d'utilisateur proposant une photo : Aliquam erat erat, elementum vitae semper eu, fermentum non libero. Donec odio urna, volutpat at dapibus non, pretium vel ipsum.



Ajouter une photo

Ajouter une vidéo

Ajouter un commentaire

IV.1.6 Onglet Achievements

L'utilisateur pourra sélectionner des packs qui contiendront les « achievements » à accomplir. Les packs seront tous disponibles et classés par thématiques dans une sous-catégorie, mais la plate-forme proposera d'abord à l'utilisateur des packs d'« achievements » correspondant aux centres d'intérêt de ce dernier, ou encore de sa tranche d'âge. Une fois un pack sélectionné, l'utilisateur peut aussi définir certains « achievements » comme étant ses objectifs, et ainsi notifier son réseau.



IV.1.7 Onglet Objectifs

L'onglet Objectifs permet à l'utilisateur de construire une liste d'objectifs du quotidien ou de choses à faire absolument avant de mourir. Le but est de filtrer les « achievements » que l'utilisateur ne désire pas réaliser dans l'immédiat et ainsi de dégager ceux qu'il va accomplir sur le court terme. La page est destinée à être régulièrement consultée : c'est à partir de cet onglet que l'utilisateur peut annoncer la fin d'un objectif, et donc obtenir un « achievement » si ses amis confirment la validation de ce dernier.

IV.1.8 Onglet Contacts

L'utilisateur pourra ici voir sa liste de contacts et les profils de ceux-ci, mais aussi regrouper ses contacts par groupe. Les groupes d'utilisateurs permettent alors d'attribuer des degrés de sensibilité.

Le degré de sensibilité va de 0 à 3 et permet de partager les « achievements » aux contacts de son choix. Voir plus loin.

IV.1.9 Page Profil

La page Profil contient les informations d'un utilisateur et permet de les modifier. Si l'utilisateur consulte la page profil d'un autre membre, il a la possibilité d'interagir avec lui de différentes manières (envoi de message, demande d'ajout dans le cercle d'amis, ...). La page profil contient principalement des badges d'« achievement », tel un tableau de chasse. L'utilisateur peut cliquer sur l'« achievement » pour en avoir le détail (textes, photos, vidéos, commentaires).

IV.2 L'application Smartphone

Pour ce qui est des smartphones, nous avons décidé d'utiliser des vue internet afin de développer une interface sur la base de la technologie que nous utilisons pour notre site web, à savoir Ocsigen. Cela nous permettra d'être constants dans notre ligne directrice de code. Cette interface sera chargée sur toutes les plates-formes smartphones. L'avantage de cette méthode réside dans sa totale portabilité et reste dans la continuité du défi que nous nous sommes fixés : utiliser la programmation fonctionnelle pour notre projet.

IV.3 L'API

L'API permettrait d'offrir aux développeurs un accès à l'essentiel des fonctionnalités du site. On pourra y récupérer, pour un utilisateur donné, et selon les vœux de celui-ci (token d'acceptation), la liste de ses « achievements ».



Chapitre V

Une technologie nouvelle, originale et performante

V.1 Ocsigen, serveur web et puissant framework en OCaml

La technologie utilisées s'appelle "Ocsigen", c'est un serveur web et un puissant framework entièrement en OCaml.

La programmation fonctionnelle est complètement adaptée au domaine du web comme le décrivent de nombreux articles sur internet, comme celui-ci :

<http://www-lipn.univ-paris13.fr/~loddoo/funding/projet-hyper-learning.pdf>

Son typage fort résous de nombreuses problématiques de sécurité que l'on peut rencontrer en PHP par exemple.



Le framework est particulièrement bien fait et propose par exemple plusieurs niveau de session : des sessions par onglets, des sessions classiques par client, des sessions par utilisateurs (connectés avec le même login à plusieurs endroits), des sessions par groupes d'utilisateurs et des sessions "persistantes" (conservées après la déconnexion).

Du fait qu'il soit récent, il a été pensé et conçu pour le HTML5, le Javascript et



les dernières technologies côté client du web. Lorsque l'on programme avec Ocsigen, on réalise un véritable programme complet, compilé et lancé. Le langage utilisé reste le même : OCaml, pour le côté client comme le côté serveur.

OCaml facilitant la manipulation d'arbre, le code généré en HTML est fait à partir d'un AST forcément valide.

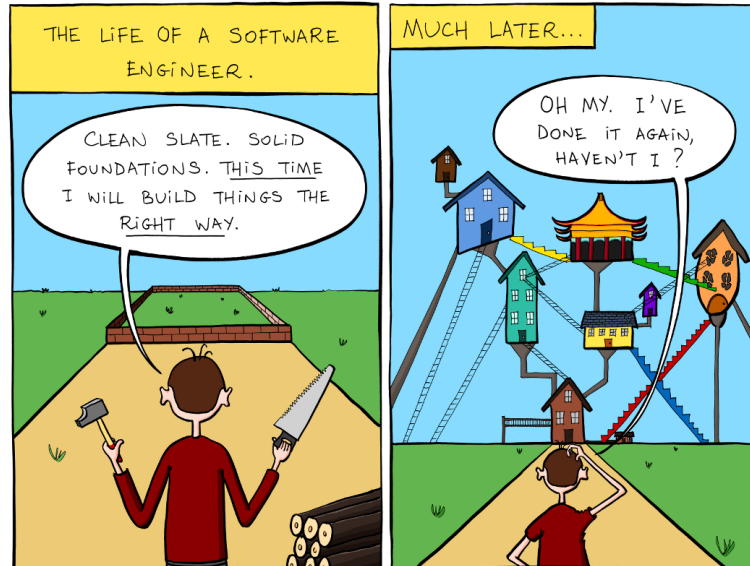
Pour en savoir plus sur ce petit bijou :

<http://ocsigen.org/>

V.2 OCaml, contraignant mais assurant stabilité et sécurité

Les avantages et les contraintes de la programmation fonctionnelle s'applique aussi dans la programmation avec Ocsigen.

Lorsque l'on commence à écrire un programme, même s'il l'ont démarre avec de bonnes bases, on finit généralement avec une usine à gaz. Et lorsque l'on modifie quelque chose à un endroit, une autre fonctionnalité à un autre endroit qui en dépendait devient non-fonctionnelle, et il faut du temps avant que l'on s'en rende compte, bien souvent en production.



Avec OCaml et Ocsigen, on utilise un compilateur très strict et un typage fort. Aucun écart n'est toléré !

Ainsi, si l'on modifie une partie du programme et que cela a un impact sur une autre fonctionnalité, alors le programme ne compilera tout simplement pas tant que tout n'est pas correct.

C'est très contraignant pour des développeurs qui souhaiteraient créer rapidement de



petites applications sans se prendre la tête, puisqu'ils passeraient plus de temps à faire en sorte que le programme compile qu'à réaliser les fonctionnalités en elle-même.

Pour nous, c'est idéal. Nous savons qu'en choisissant cette technologie, nous devrons passer bien plus de temps à concevoir et réaliser notre projet que si nous avions choisi une autre technologie plus classique pour le web. Mais nos ambitions sur ce projet sont grandes et nous souhaitons nous assurer de sa sécurité, sa stabilité, ses performances, sa pureté et son absence totale de bogues. Nous savons que cette solution correspond exactement à nos attentes.

V.3 Portabilité client/serveur

V.3.1 Serveur

Ocsigen est une technologie très récente. Le développement des divers services a commencé il y a bien des années mais la mise en commun de chacun et la sortie finale permettant de l'utiliser en production date de mars 2012 avec la sortie de la version 2.0.

De ce fait, le serveur Ocsigen et tout ses modules associés ne fonctionne pour l'instant que sur très peu de distributions. Il fonctionne sur certaines distributions Linux connues telles que Ubuntu, Debian ou Arch Linux. Il ne fonctionne sur aucune distributions Microsoft Windows, Apple Mac OS X ou encore BSD.

Nous avons tout de même décidé de mettre en avant l'innovation par rapport à la portabilité sur notre projet. Notre serveur n'est donc pas portable.

V.3.2 Client

Pour palier à ce désavantage contraignant, nous avons décidé de rendre notre service ultra portable côté client.

Le choix de l'utilisation d'Ocsigen côté client est évidente puisque cette technologie est adapté à ces 3 types d'utilisation et possède de nombreuses fonctionnalités spécialisés pour les terminaux mobiles :

- Tactile (toucher simple, toucher glissé, ...)
- Géo-localisation
- Orientation
- Appareil photo
- ...



Notre service est garanti d'être utilisable sur trois types de plateformes :

- Navigateurs internet classiques
 - Google Chrome
 - Mozilla Firefox
 - Internet Explorer
 - Apple Safari
 - Opera
- Terminaux mobiles format téléphone
 - Android
 - I-OS
 - Windows Mobile
 - Blackberry
- Tablettes
 - I-Pad
 - Tablette Android

Pour chacune de ces trois plateformes, nous aurons une interface différente et adaptée à la résolution et aux fonctionnalités.

Pour chacun des types de périphériques, nous aurons un programme différent, codé dans le langage propre à celui-ci, faisant appel à notre service Ocsigen.



En tout, nous aurons :

- 3 services différents en Ocsigen
- 6 application mobiles différentes, dans leurs langues respectifs

On pourra donc dire que “La Vie Est Un Jeu” est **ultra-portable**.



Chapitre VI

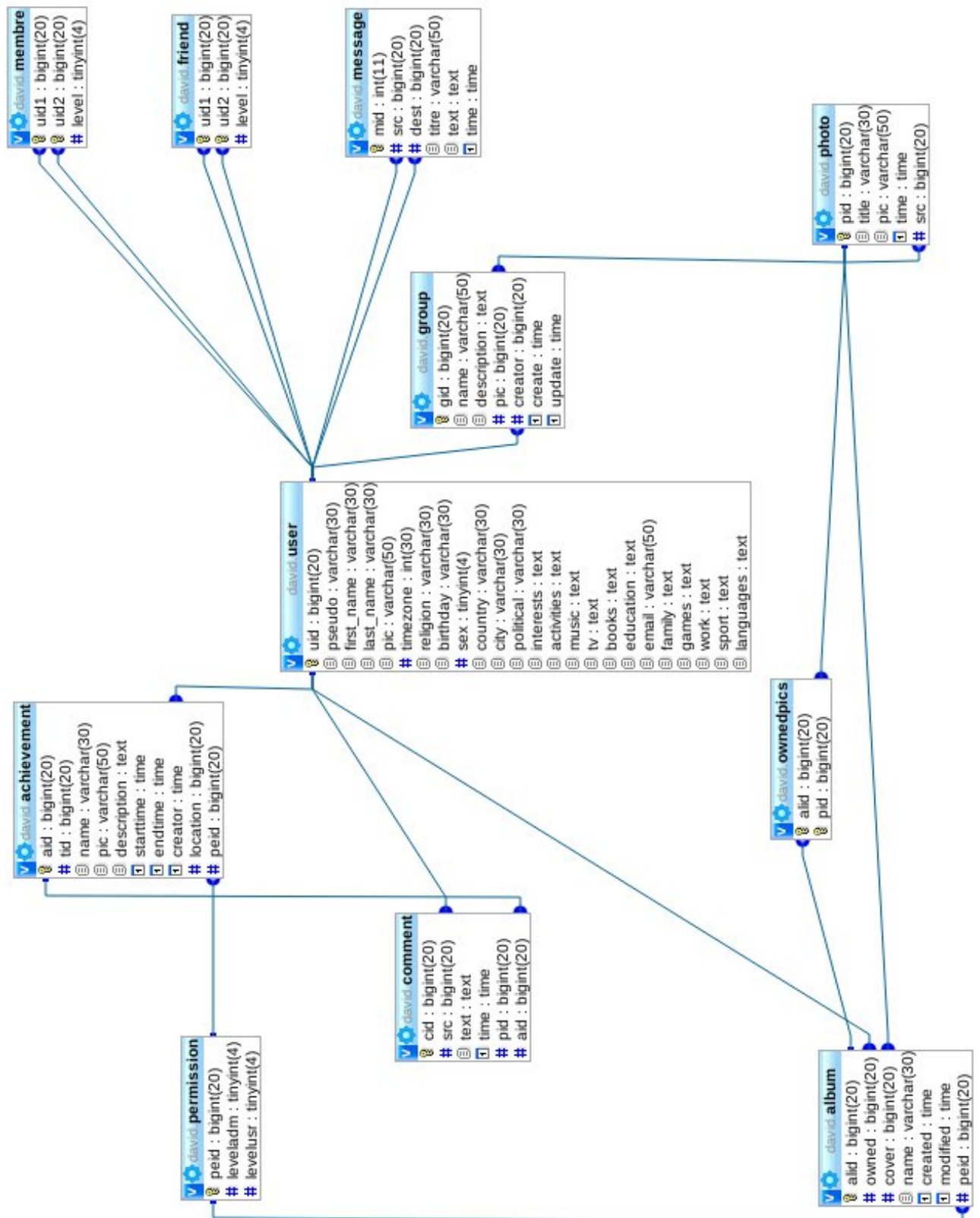
Description de la base de données

VI.1 Description des tests de premier niveau

- Création de compte
- Restriction d'accès par cercles
- Listing des « achievements » déjà présents dans la base de données
- Sélection d'« achievements » parmi ceux disponibles.
- Pondération des « achievements ».
- Classement : tests des différents algorithmes de notation.
- Restriction des achievements pour une catégorie d'utilisateurs (ceux de niveau 3 ne seront pas accessibles au moins de 18 ans et ceux de niveau 2 aux moins de 14 ans).



VI.2 Schéma de la base de données





VI.3 Technologie et portabilité de la base de donnée

Pour la base de donnée, nous utilisons un service qui nous ai imposé par **Ocsigen**, la technologie que nous utilisons pour tout notre projet.

Ce service s'appelle **Macaque**. Il propose une approche fonctionnelle et fortement typée de gestion de base de donnée.

Ce service est basé sur PostgreSQL et il est possible d'interagir avec la base de donnée via d'autres systèmes utilisant PostgreSQL. Cependant, l'interaction avec la base de donnée depuis notre service Ocsigen ne peut se faire qu'avec Macaque.

Afin de pouvoir utiliser d'autres types de bases de donnée en cas de besoin pour la suite, nous comptons proposer des convertisseurs de base de donnée.

Nous proposerons un convertisseur PostgreSQL à MySQL dans un autre langage et au besoin d'autres convertisseurs.





Chapitre VII

Environnement matériel et humain de réalisation du projet

VII.1 Environnement matériel

Notre projet tourne sur un serveur Ocsigen. Il est installé sur une Dedibox PRO Dell financée par les membres du projet.

Serveur	Dell® PowerEdge R210
Processeur	1x Intel® Xeon® L3426
Architecture	4x 1.86GHz, 64 Bits, Virtualisation
Mémoire vive	16 Go DDR3 ECC
Disque dur	2 x 2 To SATA2 Raid 0 / Raid 1 HARD (H200)
Prix mensuel	49,99 euros HT

VII.2 Coûts

- Un compte développeur pour chaque boutique d'application (iOS : AppStore (99\$), Google Play (Android : 25\$) et Marketplace Windows Phone (99\$)) pour les applications mobiles.
- Un serveur dédié, dans un premier temps taillé pour le développement du site pouvant gérer seulement peu d'utilisateurs connectés en même temps à environ 60 euros par mois.
- Un serveur de production, qui sera utilisé ultérieurement pouvant aller jusqu'à 600 euros par mois.
- Nous envisageons par la suite, une fois l'application complètement terminée, d'engager un graphiste pour les « achievements ».



VII.3 Environnement et outils de réalisation

Afin de communiquer et d'échanger sur le projet, notre groupe de travail s'appuie sur plusieurs outils.

- Le projet dispose de son canal IRC officiel (#life-eip sur irc.epitech.net), dont le but est d'assurer un support rapide aux utilisateurs et contributeurs en gérant une historique des discussions.
- Additionnellement, l'équipe du projet a accès à une mailing list (hébergée par google groups).
- Elle gère tous les documents relatifs à l'évolution du projet grâce aux google documents.
- La documentation se trouve sur le site vitrine : <http://eip.epitech.eu/2014/lavieestunjeu/>
- Nous avons un bug tracker, un wiki et des tickets sur un dépôt privé GitHub.

VII.4 Architecture technique

- Le projet se base sur un environnement Web en OCaml, donc la composante principale est le serveur web [Ocsigen](#).
- Le projet s'appuiera également sur [js_of_ocaml](#), un outil de compilation d'OCaml en JavaScript.
- Il gèrera une base de données grâce à [Macaque](#), un autre projet initié par l'INRIA.

Pour plus de détails, reportez-vous au chapitre sur les technologies utilisées.

VII.5 Sécurité des informations utilisateurs

- Mise en place d'une solution de « niveau de confidentialité », un utilisateur pourra définir un niveau de confidentialité pour chaque utilisateur de son réseau.



VII.6 Points sensibles

- La sécurité des informations est une priorité pour nous. Nous ferons donc très attention à ce que les utilisateurs sachent toujours à tout moment qui a accès à quelles informations.
- Nous souhaitons conserver notre idée secrète jusqu'à ce que nous ayons une version de base utilisable.
- La stabilité et la sécurité est notre priorité et sera assuré grâce à l'utilisation d'Oc-sigen.



Chapitre VIII

Organisation projet

VIII.1 Planning

D'un point de vue global, le projet se déroulera en trois grandes parties : documentation, développement et mise en production.

VIII.1.1 Première année : Documentation, Conception

Avant de passer à la réalisation concrète du produit, nous allons nous consacrer à la rédaction de plusieurs documents essentiels au bon déroulement du projet. En effet, il est nécessaire de définir précisément les détails du projet, la conception, étudier les différents outils et technologies à notre disposition et faire des choix, ou encore mettre en place des partenariats.

Parmi les documents réalisés, on trouve :

- 50 mots
- Étude de l'existant
- Étude détaillée
- Cahier des Charges (3 versions)
- Diagramme de Gantt
- Bilan Architecture

Nous continuerons cette étude jusqu'en septembre 2012.



VIII.1.2 Deuxième année : Développement, Code, Tests

Une fois les outils en main, les spécificités définies et les rôles attribués, nous commencerons à développer le produit.

- Hello World! (01/08/12)
- **Login** : (01/08/12)
- Formulaire site web (01/08/12)
- Facebook/Google+ (01/08/12)
- Page d'accueil (01/08/12)
- **Gestion BDD** : (01/08/12)
- Déploiement BDD (01/08/12)
- Catégories et sous-catégories d'achievments (29/08/12)
- Parcours de catégories (29/08/12)
- Achievements simples (29/08/12)
- Gestion des contacts (01/10/12)
- Contacts Facebook/Google+ (01/10/12)
- Mise en place sécurité et partage (01/10/12)
- Partage Facebook/Google+ (01/11/12)
- Création de Flux (01/11/12)
- **Gestion achievements** : (01/11/12)
- Texte personnalisé (01/12/12)
- Vidéos et photos (01/11/12)
- Commentaires simples (01/01/13)
- Commentaires vidéos et photos (01/01/13)
- Page de profil utilisateurs (01/01/13)
- Objectifs d'achievments par utilisateurs (01/02/13)
- Filtrage pour affichage de flux (01/01/13)
- Finalisation utilisateurs (avatars, infos...) (01/02/13)
- Finalisation achievements (01/03/13)



- Guide découverte site (01/04/13)
- Finalisation du site / Phase de tests (01/04/13)
- Sortie d'une première version du site (01/06/13)

En fin de deuxième année, après la finalisation du projet, nous consacrerons au minimum un mois à des tests avant la mise en production. Ces tests seraient
Nous pensons mettre en production une version finale pour septembre 2013.

VIII.1.3 Troisième année : Mise en production, partenariats commerciaux, création d'entreprise

La dernière période sera consacrée aux problématiques de communication, et dans une moindre mesure de développement. Ainsi, durant la dernière année du projet, nous tâcherons de faire connaître ce dernier de diverses façons, pour créer la communauté indispensable à notre plate-forme, en plus de la finalisation technique du produit. Nous pourrions de ce fait bénéficier de retours d'utilisateurs, afin de corriger les anomalies et peaufiner la plate-forme.

Nous souhaitons obtenir des partenariats commerciaux pour faire connaître notre plate-forme.

Nous souhaitons inscrire notre projet à de nombreux concours d'innovations et de jeunes entreprises afin d'obtenir une visibilité et un public et pourquoi pas des financements supplémentaires.

En un mot, la troisième année sera consacrée à faire de ce projet un **succès**.





VIII.2 L'Équipe

Durant la période de développement du produit, l'équipe sera dispersée dans plusieurs pays, rendant tout travail en équipe difficile. Nous allons nous répartir les tâches de manière à pouvoir travailler de façon relativement autonome : notre projet étant composé de plusieurs éléments distincts, nous nous arrangerons pour ne pas en partager un entre des membres situés dans des lieux différents.

VIII.2.1 Répartition des rôles

Ci-dessous la liste des responsables assignés à chaque catégories de tâches à réaliser. Les responsables ne sont pas forcément ceux qui réaliseront les tâches, mais ce seront eux qui auront pour responsabilité de faire en sorte que celles-ci soient réalisés, en les faisant eux-même ou en répartissant le travail.

VIII.2.2 Documentation, conception

- **Guillaume Caradec** s'occupe de la gestion générale de projet
- **Barbara Lepage** dirige la partie technique.
- **Barbara Lepage** est responsable site vitrine
- **Barbara Lepage** est responsable documentation
- **David Lassagne** est responsable conception
- **Barbara Lepage** est responsable formation OCaml et Ocsigen
- **Nicolas Klarman** est grand maître des « achievements »

VIII.2.3 Développement, code, tests

- **Barbara Lepage** est responsable développement des applications côté serveur
- **Guillaume Louvigny** est responsable développement des applications côté client pour l'interface web
- **Guillaume Caradec** s'occupe de l'ergonomie, des interfaces, du design général
- **David Lassagne** est responsable architecture base de données
- **Guillaume Louvigny** est responsable SQL
- **Wilfried Le-Cor** est responsable développement Android
- **François Glorieux** est responsable développement Windows



- **Youssef El-Outmani** est responsable développement Blackberry
- **Nicolas Klarman** est responsable développement I-OS
- **Frank Lenormand** est responsable multi-média (photos, vidéos, ...)
- **Guillaume Louvigny** est responsable réseaux sociaux (Facebook, Google+, Twitter, ...)
- **Frank Lenormand** est responsable commit
- **Simon Corsin** est responsable développeurs tiers (API)
- **Wilfried Le-Cor** est responsable interaction utilisateurs
- **Nicolas Klarman** est responsable Game Play
- **François Glorieux** est responsable aspect communautaire
- **Simon Corsin** est responsable des tests de mise en production

VIII.2.4 Communication, entreprise

- **Guillaume Caradec** est responsable communication
- **Guillaume Caradec** est responsable commercial
- **Barbara Lepage** est responsable entreprise
- **Barbara Lepage** est responsable innovation
- **Barbara Lepage** est responsable financement

VIII.2.5 Outils

Nous avons à notre disposition divers outils pour nous organiser et communiquer plus facilement :

- une mailing-list et un canal IRC, permettant de traiter l'ensemble des diverses problématiques ;
- un dossier Google Docs, pour pouvoir partager les documents liés au projet et leur rédaction ;
- Gtalk, une application de Google permettant d'organiser des visio-conférences via un navigateur ;
- un dépôt Git ;



- l'utilisation de Doodle, pour planifier plus facilement les réunions.

Les membres du groupe se réuniront **toutes les semaines** pour parler de l'avancement du projet, des imprévus rencontrés et des objectifs à court terme.

VIII.3 Planning détaillé avec dates précises

Veuillez vous reporter au fichier joint 2014_GAN3_FR_lavieestunjeu.pdf. Il contient le diagramme de Gantt de notre projet.



Chapitre IX

Conclusion

Ce document présentait donc les spécification de notre EIP, La Vie est un Jeu.

Nous y avons décrit l'ensemble des fonctionnalités qui seront proposées, ce qui inclue à la fois le site web ainsi que les applications mobiles.

Était également présenté la définition de la base de donnée applicable sur toutes les plates-formes visées.

L'API à destination de développeurs tiers avait également été définie.

Pour finir, il détaillait également ceux à qui se destine le projet, et estimait les diverses contraintes imposées par celui-ci qu'elles soient d'ordre financières ou organisationnelles.





Chapitre X

Annexes

X.1 Localisation des membres de l'équipe durant la deuxième année de réalisation du projet

Lepage Barbara	Long Beach et Berkey, États-Unis
Caradec Guillaume	Paris, France
Corsin Simon	Paris, France
Glorieux François	Université de Beijing, Chine
Klarman Nicolas	Paris, France
Lassagne David	Université de Beijing, Chine
Louvigny Guillaume	Paris, France
El-Outmani Youssef	Université de Beijing, Chine
Le-Cor Wilfried	Suède
Lenormand Frank	Finlande



X.2 Glossaire

X.2.1 Algorithme

Suite finie et non-ambiguë d'instructions permettant de donner la réponse à un problème.

X.2.2 API

En français “interface de Programmation”, est une interface fournie par un programme informatique permettant l'interaction des programmes les uns avec les autres.

X.2.3 Application mobile

Une application mobile est une application développée pour être installée sur un appareil électronique mobile.

X.2.4 Architecture Web

Architecture Web désigne la structure générale inhérente à un environnement web.

X.2.5 Base de données

Une base de données est un lot d'informations stockées dans un dispositif informatique.

X.2.6 Breaking news

En français “Dernières Nouvelles”.

X.2.7 Bug tracker

En français “Logiciel de suivi de problèmes”, logiciel permettant d'aider les utilisateurs et les développeurs à améliorer la qualité d'un logiciel en trouvant les failles dudit logiciel.

X.2.8 Cahier des charges

Le Cahier des charges vise à définir simplement les spécifications d'un produit ou d'un service à réaliser.

X.2.9 Dépôt

Un dépôt est un stockage centralisé et organisé de données.

X.2.10 Diagramme de Gantt

Un diagramme de Gantt est un outil utilisé en ordonnancement et gestion de projet et permettant de visualiser dans le temps les diverses tâches liées composant un projet.



X.2.11 Diaporama

Un diaporama est une suite d'images ou de documents reliés par des effets et sur lesquels il est possible de mettre du son.

X.2.12 Doodle

Doodle.com est un site web de planification et de sondage de la société suisse Doodle AG.

X.2.13 GitHub

Github est un service Web d'hébergement et de gestion de développement de logiciels, utilisant le programme Git.

X.2.14 Google Docs

Google Docs est la suite des évolutions de Google Spreadsheets, logiciel de traitement de texte. Ces programmes fusionnés permettent un travail collaboratif en ligne.

X.2.15 Google Talk

Google Talk est un logiciel propriétaire et service de messagerie instantanée et de voix sur IP basé sur Jabber et développé par la société Google.

X.2.16 IRC

IRC est un protocole de communication textuelle sur internet.

X.2.17 JavaScript

JavaScript est un langage de programmation de scripts principalement utilisé pour les pages Web interactives.

X.2.18 Login

En français "Identifiant", information permettant à une personne de s'identifier auprès d'un système.

X.2.19 Mailing list

En français "Liste de diffusion", utilisation spécifique du courrier électronique qui permet le publipostage d'informations aux utilisateurs qui y sont inscrits.

X.2.20 Mise en production

Mise à disposition "totale" d'un service ou d'un produit.



X.2.21 Ocaml

Anciennement connu sous le nom d'Objective Caml, c'est l'implémentation la plus avancée du langage de programmation Caml.

X.2.22 Ocsigen

Framework de développement Web, développé par le laboratoire français PPS.

X.2.23 Réseau

Maillage de liens entre différents équipements informatiques permettant un partage d'informations.

X.2.24 Réseau social

Ensemble d'identités sociales, telles que des individus ou encore des organisations, reliées entre elles par des liens créés lors d'interactions sociales.

X.2.25 Service

Apporte une valeur ajoutée à un produit ou assure un travail nécessaire à une entreprise ou à un particulier.

X.2.26 Site vitrine

Site internet composé de quelques pages présentant une société. Permet à une entreprise de communiquer avec le monde.

X.2.27 Smartphone

Téléphone mobile disposant aussi des fonctions d'un assistant numérique personnel. Il fournit des fonctionnalités basiques comme l'agenda, le calendrier, la navigation sur le web, la consultation du courrier électronique, de messageries instantanées, le GPS...

X.2.28 Android

Système d'exploitation utilisant le noyau Linux pour smartphones, PDA et terminaux mobiles conçu par Android, une startup rachetée par Google.

X.2.29 iOS

Système d'exploitation mobile développé par Apple pour l'iPhone, l'iPod touch, et l'iPad. Il est dérivé de Max OS X dont il partage les fondations.

X.2.30 Windows Phone

Système d'exploitation mobile développé par Microsoft pour succéder à Windows Mobile, sa précédente plateforme logicielle.



X.2.31 Version Bêta

Version de test comportant toutes les fonctionnalités d'un programme. C'est grâce à cette version que les testeurs remontent les éventuels problèmes.

X.2.32 Wiki

Espace collaboratif sur lequel les utilisateurs sont invités à rédiger des documents de travail.