



EPITECH
INNOVATIVE
PROJECTS



La Vie est un Jeu !

Documentation Utilisateur

Ce document présente le projet « La Vie Est Un Jeu » du point de vue de l'utilisateur final.



Le Groupe

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

« La Vie Est Un Jeu » est un projet sur trois ans dans le cadre des « Epitech Innovative Projects » mené par un groupe de dix étudiants.

Ce projet, sous forme d'un site web et d'applications mobiles, propose à ses utilisateurs de pimenter leur quotidien. 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 tous les âges !

Dans ce document traitant de l'utilisation de notre projet, nous nous efforcerons d'avoir une approche aussi globale que possible sur les fonctionnalités et attentes des utilisateurs.



Informations du document

Type du document	Documentation Utilisateur
Titre complet du document	Documentation Utilisateur du projet « La Vie Est Un Jeu »
Mots clés	« Utilisateur », « Tutoriel », « conception », « laviestunjeu »
Nombre de pages	17
Nom du groupe	La Vie Est Un Jeu
Responsable	Chef de groupe : Barbara Lepage
Membres du groupe	Voir page de garde
Auteurs	Membres du groupe, voir page de garde
Contact	laviestunjeu@googlegroups.com
Révision actuelle	1.0
Site vitrine	http://eip.epitech.eu/2014/laviestunjeu/
Site officiel	Non disponible



Table des révisions

Version	Auteur	Commentaire	Date
0.1	Barbara Lepage	Rappel de l'EIP	11/07/2012
0.2	Guillaume Louvigny	Architecture, buts et contraintes (objectifs)	11/07/2012
0.3	Guillaume Louvigny	Architecture, buts et contraintes (contraintes fonctionnelles)	11/07/2012
0.4	Guillaume Louvigny	Architecture, buts et contraintes (contraintes non-fonctionnelles)	11/07/2012
0.5	David Lassagne	Cas d'utilisation général, Fonctions Standard Utilisateurs	11/07/2012
0.6	David Lassagne	Cas d'utilisations détaillés, Inscription, login	11/07/2012
0.7	David Lassagne	Vues processus	11/07/2012
0.8	Barbara Lepage	Vue déploiement	11/07/2012
0.9	David Lassagne	Vue données	11/07/2012
0.11	Youssef El-Outmani	Qualité	11/07/2012
0.12	Barbara Lepage	Schéma d'introduction	11/07/2012
0.14	Guillaume Louvigny	Mise en page et correction mineures	12/07/2012
1.0	Wilfried Le Cor	Document final de rendu (DA1)	15/03/2013



Table des matières

I	Introduction et contexte	7
I.1	« La Vie Est Un Jeu »	7
I.1.1	« La vie est un Jeu », bien plus qu'un simple réseau social !	7
I.2	Vocabulaire du projet	7
I.2.1	Qu'est-ce qu'un « achievement » ?	7
I.2.2	Définitions, Acronymes et Abréviations	8
I.3	Pré-requis et informations sur le projet	8
I.3.1	Destinataires du projet	8
I.3.2	Utilisation du projet, rapport à l'existant	9
I.3.3	But final du projet	10
II	Description des différentes parties des services internet et mobiles	11
II.1	Le site web	11
II.1.1	Vue d'ensemble de la page d'accueil avant le login	11
II.1.2	L'inscription, les cinq premières minutes !	12
II.1.3	La page d'accueil utilisateur une fois connecté	12
II.1.4	Onglet Flux	13
II.1.5	Onglet Achievements	15
II.1.6	Détails d'un achievement	15
II.1.7	Onglet Objectifs	16
II.1.8	Onglet Contacts	16
II.1.9	Onglet Groupes	16
II.1.10	Page Profil	16
II.2	L'application Smartphone	17
II.3	L'API	17



Chapitre I

Introduction et contexte

I.1 « La Vie Est Un Jeu »

I.1.1 « La vie est un Jeu », bien plus qu'un simple réseau social !

À l'instar de plusieurs solutions déjà existante, nous avons l'ambition de créer un réseau social mais en apportant notre propre vision. Celui ci comportera donc un parcours à but ludique basé sur les « listes de choses à faire avant de mourir » : il définit toutes les choses que vous désirez faire de votre existence, une sorte de mémo pour vous rappeler vos accomplissements. Notre projet vous permettra de construire votre propre liste et de faire valider vos exploits tout en les partageant avec les personnes/entités présentes dans vos contacts. 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 pourront 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.

Ce côté novateur ne nous semblait pas assez ou peu exploité, voici donc une occasion pour vous, fans de défis, de garder une trace des actions et rencontrer des gens qui partagent peut-être la même passion que vous !

I.2 Vocabulaire du projet

I.2.1 Qu'est-ce qu'un « achievement » ?

Le terme achievement (qui peut être traduit par succès ou réalisation en français) est, dans le cadre vidéoludique, 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 vidéoludique.

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 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.

Nous avons noté chez les solutions existantes un certain manque d'accentuation sur les centres d'intérêts et c'est pour cela qu'au fur et à mesure qu'un utilisateur valide des achievements, son profil sera de plus en plus identifiable comme étant intéressant pour d'autres personnes. Ceci dans le but de les amener naturellement à se regrouper selon les passions de chacun.

I.2.2 Définitions, Acronymes et Abréviations

Achievement Récompense suite à une ou plusieurs actions.

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

Login En français « Identifiant », c'est une information permettant à une personne de s'identifier auprès d'un système.

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.

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, la messagerie instantanée, le GPS, ...

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

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

Windows Phone Système d'exploitation mobile développé par Microsoft pour succéder à Windows Mobile, sa précédente plate-forme logicielle.

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.

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

I.3 Pré-requis et informations sur le projet

I.3.1 Destinataires du projet

Qui que vous soyez, si vous avez des passions susceptibles d'être partagées avec d'autres personnes, nous vous offrons la possibilité de rencontrer des gens qui peuvent vous apporter des petits défis et ainsi vous amener à réaliser des actions que vous n'auriez peut-être pas envisagées.



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.

I.3.2 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 mise en service, permettant la création de nouveaux usages.

Le projet a été pensé de façon à 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.



I.3.3 But final du projet

Le projet a pour but de créer une communauté d'utilisateurs autour d'un système d'achieve-ments, 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 II

Description des différentes parties des services internet et mobiles

II.1 Le site web

II.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 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.



II.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, effectuerait 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 (il y a là un 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 réussie 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 ?

II.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 !



II.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).



II.1.5 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 à 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.

II.1.6 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. Aussi bien le support de validation que 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



II.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 mettre en valeur 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.

II.1.8 Onglet Contacts

L'utilisateur pourra ici voir sa liste de contacts et les profils de ceux-ci, mais également 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. Cette fonctionnalité est décrite plus en détails dans la suite du document.

II.1.9 Onglet Groupes

L'utilisateur pourra rejoindre et lister les différents groupes (si ceux-ci sont publics). Ces groupes sont voués à regrouper des achievements, médias ainsi que diverse publications appartenant à la même catégorie ou destinés à être consultés par le même groupe de personnes.

Ainsi cela vous permettra d'accéder à des listes d'achievements supplémentaires mais aussi de contribuer en proposant de nouveaux défis ou simplement en donnant votre avis sur ceux déjà présents pour ce groupe.

L'utilisateur a aussi la possibilité de demander à rejoindre la deuxième catégorie d'utilisateur qui est présente dans les groupes, il s'agit des modérateurs : Ils sont en charge de :

- Vérifier que le comportement des personnes appartenant au groupe est conforme à ce qui est attendu de leur part par le fondateur du groupe.
- Valider/Invalidier les différentes propositions des utilisateurs en terme de publications/achievements
- Éventuellement rajouter du contenu directement

Vient ensuite la dernière catégorie d'utilisateur pour les groupes, le fondateur. Il est gérant du groupe et peut nommer des modérateurs afin de déléguer une partie des responsabilités en terme de gestion du contenu.

Si vous ne trouvez pas un groupe qui correspond à vos attentes, n'hésitez pas à créer le vôtre cela sera sûrement utile pour d'autres personnes.

II.1.10 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'achievements, à l'image d'un tableau de



chasse. L'utilisateur peut cliquer sur l'achievement pour en avoir le détail (textes, photos, vidéos, commentaires).

Cette page offre aussi le moyen de configurer les différents accès à vos différentes informations personnelles donnés aux utilisateurs/cercles d'amis.

II.2 L'application Smartphone

Pour ce qui est des smartphones, nous avons décidé d'utiliser des vues 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.

Certaines vue seront donc probablement différentes mais les fonctionnalités restent sensiblement les mêmes sur les différents supports.

II.3 L'API

Si vous êtes un utilisateur développeur et que vous recherchez des informations sur la manière d'appréhender l'API, un document est disponible et consacré à cette tâche sur le site officiel (A définir)