

|  |
| --- |
|  |
| Gestion de parc informatique | Solution de gestion parc informatique |
| **22/04/2022**  **Création** :  **Révision** :  **01/05/2022** |



**VIRGILI  
Marc**

**Documentation de l’application de gestion GSBCertif**

SOMMAIRE

Table des matières

[1. Présentation de l’application 3](#_Toc102489249)

[a. A quel besoin répond l’application ? 3](#_Toc102489250)

[b. Architecture de l’application 3](#_Toc102489251)

[2. Page d’accueil et statistique 4](#_Toc102489252)

[3. Compte Utilisateurs 5](#_Toc102489253)

[a. Liste des comptes 5](#_Toc102489254)

[b. Détails d’un utilisateur 5](#_Toc102489255)

[4. Clés Steam 6](#_Toc102489256)

[a. Liste des clés 6](#_Toc102489257)

[b. Formulaire d’ajout 6](#_Toc102489258)

[c. Formulaire modification 7](#_Toc102489259)

[5. Quiz 7](#_Toc102489260)

[a. Liste des quiz 7](#_Toc102489261)

[b. Détails des quiz 8](#_Toc102489262)

[c. Modification questions 9](#_Toc102489263)

[6. Signalements 11](#_Toc102489264)

[a. Liste des signalements 11](#_Toc102489265)

[b. Détails signalement 11](#_Toc102489266)

[7. Version 12](#_Toc102489267)

[8. Journaux d'Événements 12](#_Toc102489268)

# Présentation de l’application

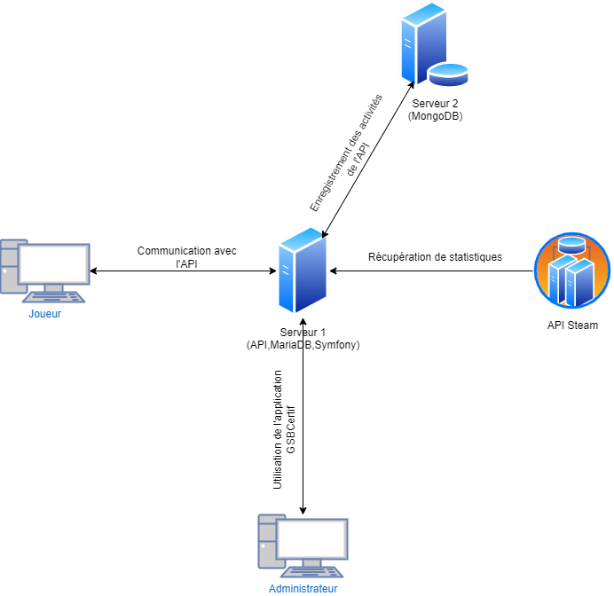
## A quel besoin répond l’application ?

L’application web GSBCertif répond aux besoins de gestion et d’administration pour un [jeu de quiz](https://store.steampowered.com/app/1574060/AnotherQuizzGame/) distribué auprès de client ayant acheté une licence. Elle permet par exemple, de centraliser diverses statistiques (nombre de joueurs connectés, nombre de comptes crée, …), d’afficher le journal d’évènements (log) ainsi que de pouvoir gérer les quizs (suppression, modification, …).

## Architecture de l’application

L’application web utilise deux serveurs différents.  
Le premier est celui sur le quel est héberger l’application web (GSBCertif), les bases de données MariaDB ainsi que l’API qui est utiliser par le jeu de quiz.  
Le second héberge la base de données MongoDB qui stock toutes l’historique de toutes les interactions entre l’API et le Jeu. MongoDB étant particulièrement indiqué pour le stockage de logs.

L’application GSBCertif utilisant le Framework Symfony 6 requière une base de données séparé, celle-ci contient les comptes administrateur (Pour se connecter sur le [site](https://panel.vortexdev.fr/) ) et les clés produit du jeu (clés Steam).  
La seconde base de données est celle du jeu utilisé par l’API, elle stock par exemple les comptes utilisateurs du jeu, les quiz crées ainsi que les scores de tous les joueurs.

L’API de Steam est aussi utilisée pour afficher certaines statistiques en lien avec les joueurs (nombre de connectés, temps de jeu, …).  
  
Schéma de l’application :

# Page d’accueil et statistique

Cet écran vous permet de voir les statistiques globales de l'application.

Dans la partie supérieure droite le bouton “Generate Report” permet de générer un document avec la totalité des statistiques par date.

Sur la première ligne, il est possible de voir des informations sur le nombre de joueurs étant connectés ou le nombre de comptes.

En dessous une courbe du nombre de joueurs sur les 12 derniers mois est visible.

# Compte Utilisateurs

## Liste des comptes

Affiche la liste de tous les utilisateurs de l’application. Est considéré comme utilisateur tout compte Steam possédant le jeu et l'ayant ouvert au moins une fois.

Il est possible de voir les informations détaillées de l’utilisateur via le bouton à droite sur chacune des lignes.

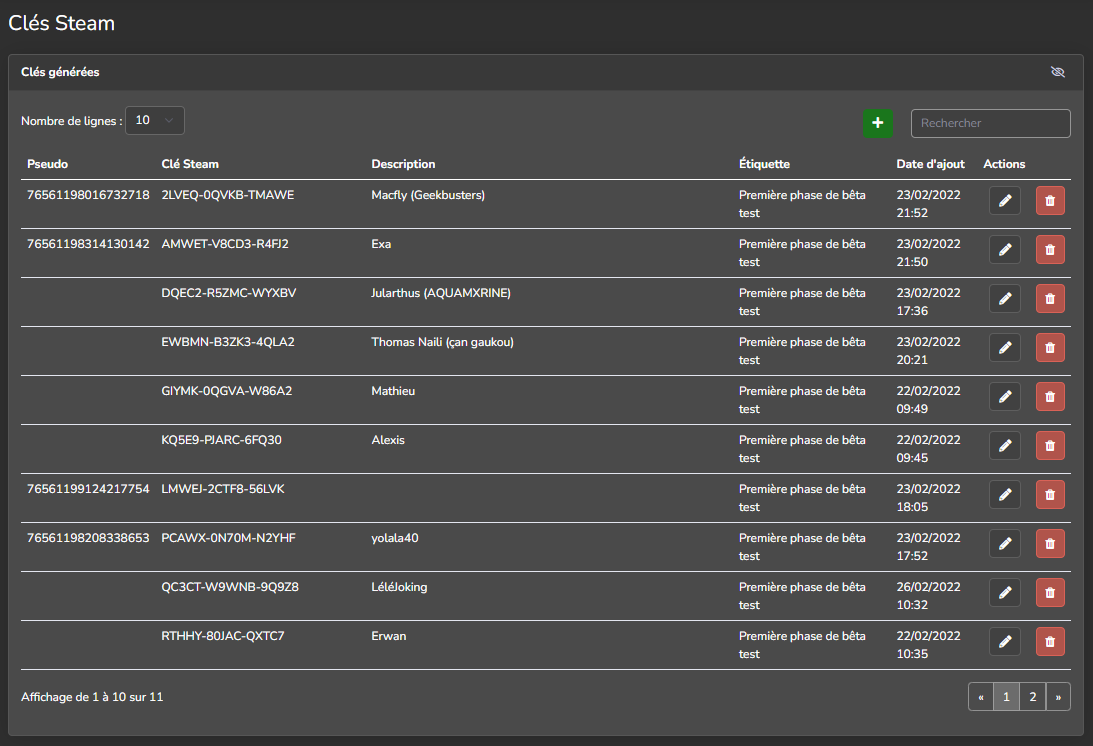
## Détails d’un utilisateur

Pour chaque utilisateur il est possible de voir les statistiques ainsi que les dates de création du compte et de dernière connexion. Il est aussi possible d’afficher un message à l'utilisateur lors du prochain lancement de l’application ou à chaque lancement.

Deux actions sont possibles, le bannissement qui rend inaccessible les services en ligne sur l’application jusqu'à la fin de la période de bannissement et l’avertissement qui permet d’avertir l’utilisateur d’un comportement inapproprié.

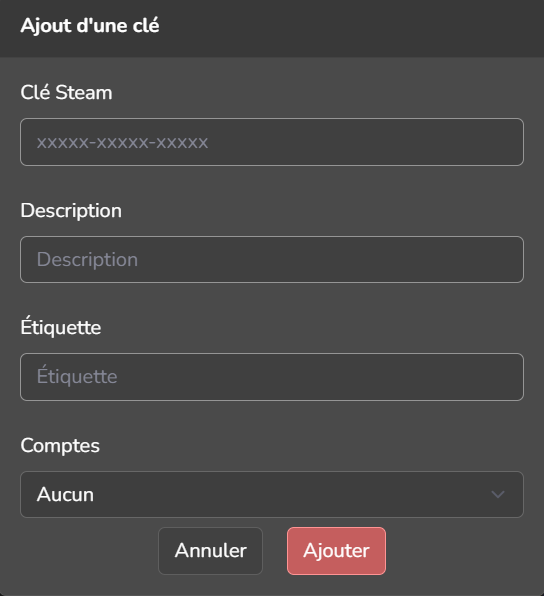
# Clés Steam

## Liste des clés

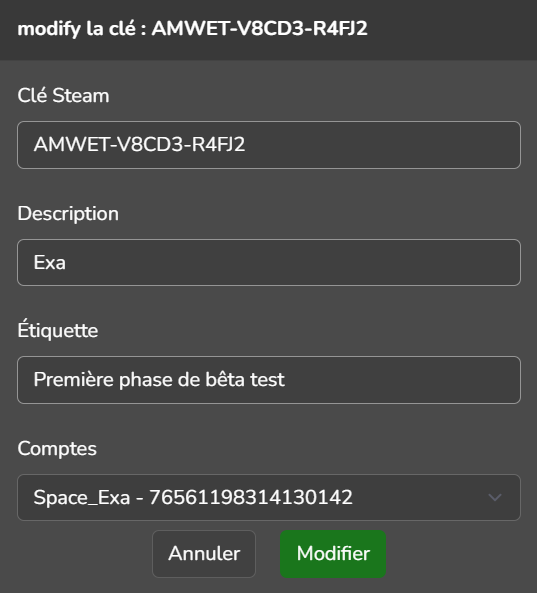


Liste de toutes les clés produit donnés manuellement. Il est possible d’ajouter, de modifier ou de supprimer une clé.

## Formulaire d’ajout

  
  
La clé Steam doit suivre le format suivant : 3 fois 5 caractères séparés par un -.  
Les champs Description et Étiquette sont libre, n'importe quoi peut être inséré dans la limite de la taille des champs  
Le champ compte permet de sélectionner un compte à associer à la clé dans la liste des comptes utilisateurs.   
Il n’est pas possible d’associer le même compte à plusieurs clés.

## Formulaire modification

  
  
Chaque champ peut être modifié.

# Quiz

## Liste des quiz

Une image contenant texte, capture d’écran, moniteur, noir

Description générée automatiquement

Liste de tous les quiz.  
Pour chaque quiz il est possible de :

* Modifier son contenu et ses informations en cliquant sur le nom (Détails d’un quiz)
* Voir les informations du propriétaire en cliquant sur le nom du propriétaire (Détails d’un utilisateur)
* Dépublier / Publier le quiz
* Supprimer le quiz

## Détails des quiz

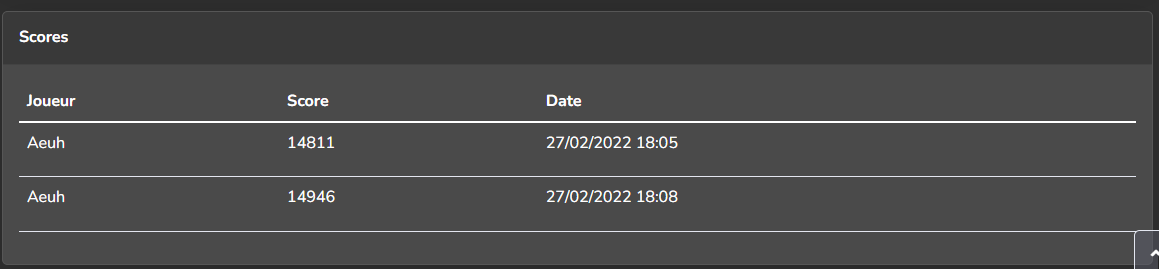
Une image contenant texte, capture d’écran, intérieur, noir

Description générée automatiquement

Cette page affiche toutes les informations du quiz et permet de modifier le titre et la description de ce dernier. Comme sur la liste des quiz, il est possible de supprimer ou de dépublier / publier le quiz.  
En dessous ces informations est affiché la liste des questions ainsi que des scores de chaque joueur ayant terminé le quiz.

**Questions :**

Une image contenant texte

Description générée automatiquement  
  
**Score :**  


## Modification questions

Une image contenant texte, capture d’écran, moniteur, intérieur

Description générée automatiquement

Cette page permet de modifier une question existante.  
La difficulté permet de donner un score plus important pour une bonne réponse.  
Trois type de questions sont disponible les « QCM » avec 4 réponses possible les « Vrais ou faux » avec des réponses possible (par défaut vrai et faux) et « texte » qui attend un texte en tant que réponse.  
Pour les questions de type « QCM » il est possible de modifier le nombre de réponses requises pour passer à la question suivante. Par exemple pour une question comme « Quel sont les pays de l’union européen ? » avec pour réponses possible « Allemagne », « France », « Royaume Uni », « Ukraine » si le nombre de réponses requises est de 2 il faudra donc cliquer sur « Allemagne » et « France » pour valider la question. Pour pouvoir augmenter le nombre de réponses requises il faut avoir au minimum 2 bonne réponses (case à cocher sous la réponse).

Une image contenant texte, moniteur, capture d’écran, noir

Description générée automatiquement

Une image contenant texte, capture d’écran, moniteur

Description générée automatiquementLes questions de type vrai ou faux ne peuvent avoir plus de 1 réponses, la bonne réponse ne peut être que la réponse une.  
 Les question de type « texte » permettre de demander au joueur d’insérer une chaine de caractère précise  
Il est possible d’autoriser plus résultats.

# Signalements

## Liste des signalements

Une image contenant texte, capture d’écran, noir, écran

Description générée automatiquement  
  
Sur cette page tous les signalements effectués sont affichés, il est possible de choisir le type de signalement è afficher (« En attente », « Sans suite », « Résolu »). Il est possible de voir les détails du signalement avec le bouton en fin de ligne.

## Détails signalement

Une image contenant texte, capture d’écran, moniteur, écran

Description générée automatiquement

Sur un signalement il est possible de voir ses informations ainsi que de changer sont statuts.  
Si le signalement est en attente il peut être soit « Résolu » ou « Sans suite ».  
S’il est déjà résolu ou sans suite alors il peut être réouvert.

# Version

Une image contenant texte, capture d’écran, moniteur, écran

Description générée automatiquement  
Sur cette page il est possible de désactiver l’accès de l’API pour une version du jeu. Etant données qu’a chaque lancement du jeu l’accès a l’api est contrôlé, les versions bloquées n’auront donc pas accès a toutes une partie des fonctionnalités.

# Journaux d'Événements

Une image contenant texte, moniteur, capture d’écran, noir

Description générée automatiquement  
  
Affiche tous les accès a l’API.