

## **Cahier des Charges – Projet Application web**

### **Nom du projet : oSkins! Répertoire de skins osu**

#### **1. Présentation Générale**

osu! est un jeu de rythme dont le but est de cliquer des cercles au rythme de la musique. Un skin osu! est un dossier contenant un certain nombre de ressources graphiques et audio permettant de modifier l'apparence du jeu (cercles, feedback, sons). Un skin se télécharge sous la forme d'un fichier .osk qui est une archive .zip du contenu

Le but de ce projet est de réaliser une application web permettant de stocker le fichier .osk d'un ainsi que d'autres informations concernant le skin, puis de le rendre disponible au téléchargement.

L'application doit également gérer utilisateurs et administrateurs.

- **Utilisateur standard** : peut accéder aux skins et les télécharger
- **Administrateur** : Peut créer, modifier et supprimer les skins (+ toutes les fonctionnalités de l'utilisateur standard)

#### **2. Objectifs**

- Réalisation d'une application web sécurisée avec authentification.
- Gérer les rôles utilisateurs.
- Offrir une interface simple pour le stockage de skins.

#### **3. Fonctionnalités attendues**

##### **Authentification (Laravel Breeze)**

- Inscription
- Connexion
- Déconnexion
- Permissions en fonction du rôle

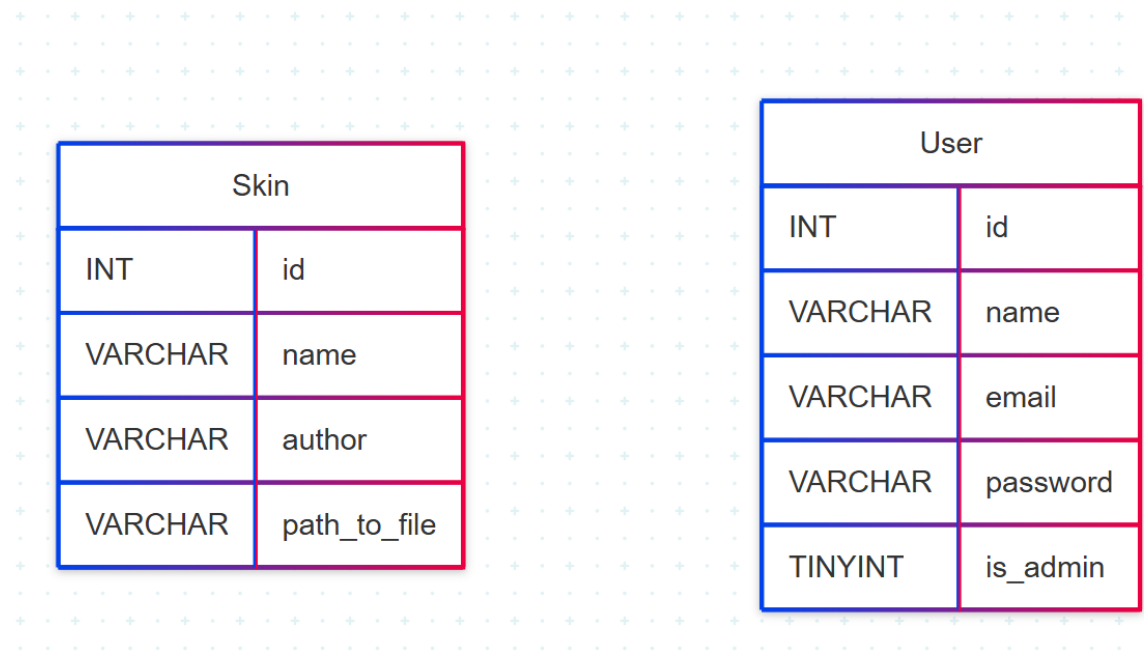
##### **Gestion des rôles**

- **Admin** : accès complet à l'application
- **Utilisateur** : accès de lecture aux skin et téléchargements des fichiers

##### **Gestion des skins**

- Visualisation de l'ensemble des skins
- Accès aux informations des skins
- Téléchargement du fichier .osk
- Création de skin (upload du fichier sur le serveur)
- Modification de skins
- Suppression de skins

#### 4. Modèle de Données (Base de Données)



#### 5. Technologies utilisées

Framework      Laravel 12

Authentification    Laravel Breeze avec Blade et Alpine.js

Front-end          Blade et Tailwind CSS

Base de données    SQLite

Outils              Composer, Node.js, Git, PHPStorm, Herd

#### 6. Extensions possibles (non obligatoires)

- Système de Tags pour les skins

- Appartenance de chaque skin à un joueur de haut niveau (données récupérées par API publique osu!web)

## **7. Livrables**

- Code source complet du projet sur github
- Base de données fonctionnelle avec tables users et skins
- Capture d'écrans des pages principales
- Documentation et cahier des charges