09/11/2022

Manon

[nom de la société]

Cahier des charges

Le Bonimenteur Game

|  |  |
| --- | --- |
| Nom de l’entreprise : | ?? |
| Nom du projet : | Le Bonimenteur Game |
| Personne à contacter dans l’entreprise : | Manon Vessiot |
| Adresse : | ?? |
| Tel : | 06.31.41.01.41. |
| Email : | lebonimenteurgame@gmail.com |

Table des matières

[1. Présentation générale 2](#_Toc119042974)

[1.1. Présentation de l’entreprise 2](#_Toc119042975)

[1.2. Les cibles 2](#_Toc119042976)

[1.3. Objectifs qualitatifs & quantitatifs 2](#_Toc119042977)

[1.4. Etat des lieux 2](#_Toc119042978)

[2. Aspects, ergonomie et graphisme 3](#_Toc119042979)

[2.1. Ergonomie, design et charte graphique 3](#_Toc119042980)

[2.2. Ergonomie 4](#_Toc119042981)

[1. Une page d’accueil claire, simple et précise 4](#_Toc119042982)

[2. Des textes lisibles : Privilégiez 4](#_Toc119042983)

[3. Pas de gadget : 4](#_Toc119042984)

[a. Evitez autant que possible les animations et autres gadgets inutiles au site. 4](#_Toc119042985)

[4. Un affichage rapide 4](#_Toc119042986)

[5. Un plan de page lisible 4](#_Toc119042987)

[6. Des menus accessibles et intuitifs 4](#_Toc119042988)

[7. Une hiérarchie visuelle des éléments : 4](#_Toc119042989)

[a. Capter l’œil de vos visiteurs, jouer sur les contrastes des zones les plus importante. Attention de ne pas en abuser. 4](#_Toc119042990)

[8. Un accès en « 3 clics » 4](#_Toc119042991)

[9. Un accès optimisé sur les différents supports : responsive design 4](#_Toc119042992)

[3. Aspects fonctionnels et techniques 5](#_Toc119042993)

[3.1. Arborescence du site 5](#_Toc119042994)

[3.2. Description fonctionnelle 5](#_Toc119042995)

[3.3. Contraintes techniques 5](#_Toc119042996)

[3.4. Planning et suivi du projet 5](#_Toc119042997)

# Présentation générale

## Présentation de l’entreprise

* Présentez l’activité de votre Entreprise/association au travers de quelques éléments significatifs : ses services, son histoire (date de création), nombre de collaborateurs, d’adhérents, de compétitions annuelles...
* Expliquez quel va être le rôle du site internet dans la stratégie de l’Entreprise ? Exemple : donner une meilleure visibilité à l’Entreprise, permettre de recruter de nouveaux clients, vendre des produits services, mieux fidéliser, échanger des documents (collaboratif), renforcer l’image d’expertise sur un sujet, échanger plus facilement avec les parents des adhérents…
* Indiquez une date butoir pour la fin du projet : mise en ligne du nouveau site escomptée le / /

## Les cibles

Le Bonimenteur s’adresse à des groupes de 3 personnes minimum, âgés de plus de 13 ans. Les appareils utilisés seront principalement les smartphones, mais nous laissons la possibilité aux utilisateurs d’utiliser des tablettes ou des ordinateurs.

## Objectifs qualitatifs & quantitatifs

Le bonimenteur sera gratuit dans un premier temps pour se faire connaitre et fidéliser les utilisateurs. Par la suite, il faudra définir une stratégie, comme limiter le nombre de partie, obligation de s’inscrire …

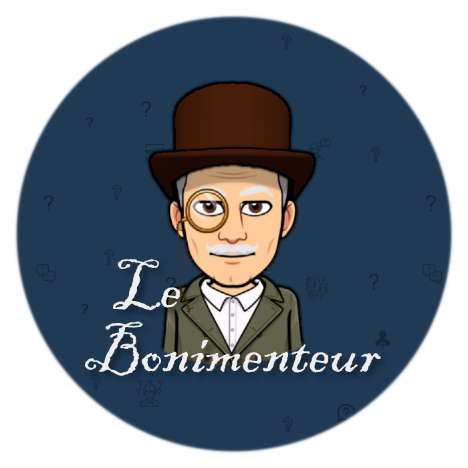
## Etat des lieux

* *Nom de domaine existant :* Il n’en n’existe pas.
* *Hébergement :* Utilisation de Heroku pour la première phase de test. À déterminer pour la suite.

# Aspects, ergonomie et graphisme

## Ergonomie, design et charte graphique

* Les couleurs principales du site :
  + #214563
  + [#632145](https://webdi.fr/couleur-hexa.php?c=632145)
  + [#456321](https://webdi.fr/couleur-hexa.php?c=456321)
* Logo :



* Fond du site :



* Police de caractères :
  + Pour le titre : Blackadder ITC
  + Pour le texte : Roboto

## Ergonomie

* Le site web doit être efficace : L’internaute doit réussir à réaliser l’action pour laquelle il a pénétré sur le site web de manière simple.
* Il doit être efficient : L’internaute doit pouvoir effectuer ses actions rapidement et de manière intuitive avec le moins d’erreurs possible (ou une grande facilité à les corriger).
* Et doit apporter satisfaction : Un **site web** doit être au service de ses utilisateurs et non pas répondre à un ego personnel. Les internautes doivent donc en être satisfaits une fois leur action terminée et réalisée avec succès.

Garder en tête les règles suivantes :

### Une page d’accueil claire, simple et précise

### Des textes lisibles : Privilégiez

* 1. Le texte noir sur fond blanc
  2. Une taille de police standard (pas de police microscopique ou macroscopique).
  3. Une police classique
  4. Le soulignage des liens exclusivement
  5. Des plans de page découpés en paragraphes avec titres, sous titres

### Pas de gadget :

### Evitez autant que possible les animations et autres gadgets inutiles au site.

### Un affichage rapide

### Un plan de page lisible

### Des menus accessibles et intuitifs

### Une hiérarchie visuelle des éléments :

### Capter l’œil de vos visiteurs, jouer sur les contrastes des zones les plus importante. Attention de ne pas en abuser.

### Un accès en « 3 clics »

### Un accès optimisé sur les différents supports : responsive design

# Aspects fonctionnels et techniques

## Arborescence du site

* Page d’accueil
* Page d’accueil du jeu
* Page des packages
* Page du Jeu
* Page des règles
* Page de contact
* Page du package personnel
* Page d’identification
* Page de compte
* Page de création de compte

## Description fonctionnelle

* La page d’accueil mettra en valeur le jeu pour donner envie aux utilisateurs de jouer.
* La page d’accueil du jeu permet l’ajout de joueur avant le début d’une partie. L’accès de certaines pages pourra se faire à l’aide de boutons (page des règles, contact et package personnel).
* La page des packages suivra la page d’accueil du jeu et permettra le choix du package à utiliser pour le jeu, ainsi que le nombre de menteurs.
* La page de jeu enchainera les parties qui seront composées de différentes phases : phase d’attribution des rôles, début du jeu avec chrono, phase de vote, puis révélation et enfin proposition de rejouer pour redémarrer la boucle.
* La page des règles du jeu sera une suite d’animation pour montrer à l’utilisateur comment fonctionne le jeu. Elles se suivront sur un carrousel.
* La page de contact permettra d’envoyer des messages, via un formulaire, à l’adresse mail [lebonimenteurgame@gmail.com](mailto:lebonimenteurgame@gmail.com). Trois types de contact sera possible, « proposition de sujet/package », « Rapporter un bug », « autre ».
* La page du package personnel permettra à l’utilisateur de rajouter des sujets à un package propre à lui, si celui-ci est identifié.
* La page du compte permettra à l’utilisateur de visualiser ses informations personnelles et de les modifier. Un bouton « vérifier l’email » sera actif dans le cas ou l’email de l’utilisateur n’a pas été vérifié.
* Je souhaite enregistrer les informations sur le nombre de partie faite d’affilé, le nombre de joueurs, les packages utilisés… pour faire des études statistiques et améliorer le jeu par la suite.
* Boutons de partage sur les réseaux sociaux (incontournable pour un public jeune) à l’accueil et à la fin d’une partie.
* Les mots clés importants de votre domaine : (une trentaine environ)

1. bonimenteur,
2. jeu,
3. famille,
4. amis,
5. enquête,
6. menteur,
7. débat,
8. équipe,
9. jeu de société,
10. mensonges,
11. mentir,
12. convaincre,
13. amusement,
14. divertissement,
15. récréatif,
16. ludique,
17. tromper,
18. broder,
19. inventer,
20. baratineur,
21. charlatan,
22. soirée,
23. potes,
24. duperie,
25. controverse,
26. dialogue,
27. discussion,
28. polémique,
29. querelle,
30. délibération,
31. explications

## Contraintes techniques

* La création du site se fera par mes soins à l’aide de HTML, CSS, Javascript…
* 100% responsive (format adaptable en fonction du support utilisé Tablette/ Smartphone/ Pc)
* La sécurité et les mises à jour seront réalisées par moi-même.

## Planning et suivi du projet

1. Création du design de chaque page et validation
2. Définir la base de données et valider les données à enregistrer
3. Créations front end des pages (design sans fonctionnalités) responsive !
4. Mise en place du back end (fonctionnalités)
5. Rajouter l’enregistrement des données pour l’analyse statistique (nombre de partie, nombre de joueurs…)
6. Mise en ligne sur Heroku

On pensera à partager l’évolution sur les réseaux sociaux pour annoncer la sortie du jeu. On partagera des bouts du design validé et on annoncera la date pour la sortie de la beta.