

# CAHIER DES CHARGES

## GAMESTORE

### SOMMAIRE

PRESENTATION D'ENSEMBLE .....	2
PRESENTATION DE L'ENTREPRISE.....	2
LES OBJECTIFS DU SITE .....	2
LA CIBLE .....	3
OBJECTIFS QUANTITATIFS .....	3
PERIMETRE DU PROJET .....	3
DESCRIPTION DE L'EXISTANT.....	4
DESCRIPTION GRAPHIQUE ET ERGONOMIQUE .....	5
CHARTER GRAPHIQUE .....	5
DESIGN .....	5
MAQUETTES.....	6
DESCRIPTION FONCTIONNELLE ET TECHNIQUE.....	6
ARBORESCENCE DU SITE.....	6
DESCRIPTION FONCTIONNELLE.....	6
INFOS RELATIVES AUX CONTENUS .....	7
SECURITE .....	8
CONTRAINTES TECHNIQUES .....	9
MODALITES ENVISAGEES.....	10
PRESTATIONS ATTENDUES.....	10
PLANNING.....	10
METHODOLOGIE DE SUIVI .....	10

## **PRESENTATION D'ENSEMBLE**

### **PRESENTATION DE L'ENTREPRISE**

Gamestore est une entreprise spécialisée dans la vente de jeux vidéo pour toutes les plateformes connues à ce jour. Elle dispose actuellement de cinq magasins situés en France, dans les villes de Nantes, Lille, Bordeaux, Paris et Toulouse. Chaque magasin est géré par plusieurs employés, sous la direction de José, le gérant unique de l'entreprise.

À ce jour, Gamestore ne possède pas de site web et fonctionne exclusivement avec des prospectus, ce qui contribue à une perte de clients. L'entreprise a donc besoin d'un outil en ligne qui lui permettra d'améliorer sa visibilité et de proposer la réservation en ligne de ses jeux vidéo.

### **LES OBJECTIFS DU SITE**

Le site web de Gamestore a pour objectif principal d'améliorer la visibilité de l'entreprise et de permettre la réservation en ligne des jeux vidéo, avec paiement lors du retrait dans l'un des cinq magasins physiques.

En plus de la réservation en ligne, le site devra offrir des fonctionnalités permettant de promouvoir les jeux en promotion et de mettre en avant les nouveautés. Il devra également intégrer des outils statistiques pour que l'administrateur et les employés puissent évaluer le nombre de ventes effectuées.

Une gestion des stocks en temps réel sera essentielle pour garantir la disponibilité des jeux vidéo. Le site devra permettre à l'administrateur et aux employés de suivre l'évolution des réservations, de gérer les stocks, et d'accéder aux statistiques de vente de manière fluide et efficace.

## **LA CIBLE**

Le site Gamestore cible principalement des particuliers, futurs acheteurs de jeux vidéo, résidant dans les régions desservies par les cinq magasins physiques de l'entreprise (Nantes, Lille, Bordeaux, Paris et Toulouse). Ces clients recherchent une expérience de réservation en ligne pratique, tout en bénéficiant du retrait et du paiement en magasin.

## **OBJECTIFS QUANTITATIFS**

Étant donné que le site ne proposera pas de vente en ligne directe avec envoi postal à domicile, mais nécessitera que les clients récupèrent les jeux sur place dans l'un des magasins, le nombre de personnes ciblées dépendra de la région d'implantation et de la taille des villes desservies. Par conséquent, la portée du site sera limitée par rapport à d'autres plateformes de e-commerce de plus grande envergure.

Cependant, il serait judicieux d'envisager une extension future pour intégrer la vente en ligne avec livraison, ce qui offrirait une plus grande flexibilité et élargirait la clientèle de l'entreprise.

## **PERIMETRE DU PROJET**

Le site sera exclusivement en langue française et sera conçu selon une approche mobile first, tout en restant accessible sur tablette, PC et ordinateurs portables.

À l'avenir, il sera envisageable d'étendre le site pour inclure plusieurs langues et d'ajouter des fonctionnalités supplémentaires, permettant ainsi une adaptation continue aux besoins des utilisateurs et à l'évolution du marché.

## **FLEXIBILITE ET EVOLUTIVITE**

Dès la conception, le site web sera pensé pour permettre des extensions futures, afin d'accompagner l'évolution des besoins de l'entreprise Gamestore. Bien que la version initiale ne prévoise pas de vente en ligne avec livraison, cette fonctionnalité pourra être intégrée ultérieurement sans nécessiter une refonte complète du site. La structure et l'architecture du site seront suffisamment flexibles pour faciliter l'ajout de nouvelles fonctionnalités, telles que la vente en ligne, la gestion des textes par le client ou l'intégration de nouveaux magasins.

En ce qui concerne les contenus textuels (présentation, conditions générales, etc.), bien qu'ils soient intégrés par le développeur dans un premier temps, le site évoluera pour permettre au client d'effectuer ces mises à jour de manière autonome via un panneau d'administration simplifié. Cette capacité à intégrer des modifications ultérieures est conçue pour que l'entreprise puisse adapter son site à ses besoins futurs sans contrainte technique.

## **DESCRIPTION DE L'EXISTANT**

À ce jour, aucun site n'existe et il n'y a pas eu de version précédente. Le nom de domaine sera réservé par le client au moment venu, chez l'hébergeur de son choix, après discussion des solutions techniques disponibles.

Les textes du site (présentation, conditions générales, etc.) devront être fournis par le client avant le déploiement, car le client ne souhaite pas les gérer lui-même. Toutefois, une extension future pour permettre la gestion autonome de ces contenus est envisageable si nécessaire.

Une formation complète ainsi qu'un accompagnement pour l'intégration des contenus seront prévus avec le client. L'intégration des données (jeux vidéo, stocks, promotions) sera simple via le panneau d'administration. Les autres contenus textuels devront être fournis avant le déploiement.

## DESCRIPTION GRAPHIQUE ET ERGONOMIQUE

### CHARTRE GRAPHIQUE



La chartre graphique peut également être consultée dans le répertoire « documentation » puis « chartre\_graphique » du Git du projet :

[https://github.com/MyriamKuhn/Gamestore/blob/main/documentation/chartre\\_graphique/Charte%20graphique%20-%20Gamestore.png](https://github.com/MyriamKuhn/Gamestore/blob/main/documentation/chartre_graphique/Charte%20graphique%20-%20Gamestore.png)

### DESIGN

Le site sera conçu en flat design, avec une approche épurée qui reflète l'univers des jeux vidéo. Des éléments animés seront intégrés de manière subtile pour ajouter du dynamisme et améliorer l'expérience utilisateur, tout en préservant une interface claire et intuitive.

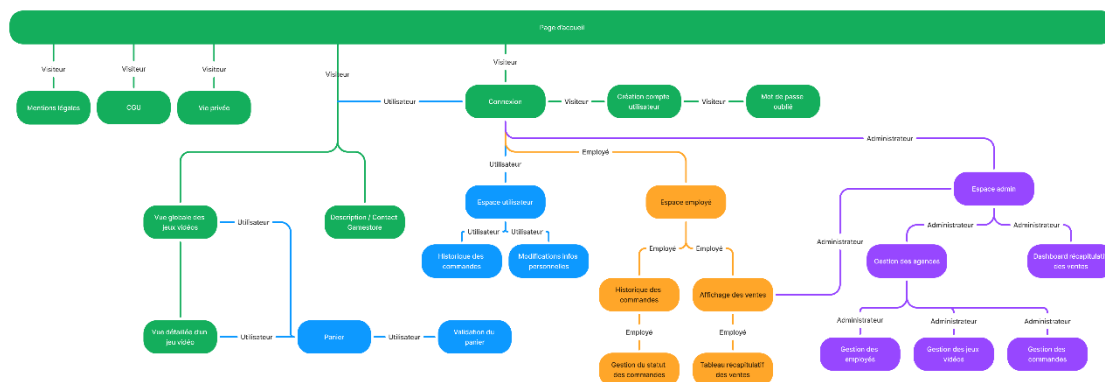
## MAQUETTES

Pour une meilleure lisibilité, les maquettes et wireframes sont disponibles dans le dossier « documentation », puis « maquettes » du Git du projet. Cela permettra aux parties prenantes de visualiser la structure et le design prévus pour le site.

<https://github.com/MyriamKuhn/Gamestore/tree/main/documentation/maquettes>

## DESCRIPTION FONCTIONNELLE ET TECHNIQUE

### ARBORESCENCE DU SITE



Ce fichier est également disponible dans le dossier « documentation », puis « cahier\_charges » du Git du projet :

[https://github.com/MyriamKuhn/Gamestore/blob/main/documentation/cahier\\_charges/Gamestore%20-%20Arborescence%20du%20site.png](https://github.com/MyriamKuhn/Gamestore/blob/main/documentation/cahier_charges/Gamestore%20-%20Arborescence%20du%20site.png)

### DESCRIPTION FONCTIONNELLE

Un visiteur (personne non connectée à son espace client) devra pouvoir consulter la liste des jeux vidéo proposés, avec des filtres permettant d'afficher uniquement les résultats pertinents sans recharger la page. Il aura également la possibilité de voir les promotions et les nouveautés, ainsi que de créer un compte client en fournissant son nom, prénom, adresse postale, adresse électronique et mot de passe.

Les clients auront accès à leur espace client sécurisé, où ils pourront modifier leur mot de passe et leurs données personnelles, changer le magasin de retrait, ou récupérer leur mot de passe en cas d'oubli. Ils pourront ajouter des jeux vidéo à leur panier, sélectionner leur magasin de retrait, et consulter l'historique de leurs réservations ainsi que leur statut.

Un panneau d'administration sera mis en place pour le seul administrateur (le gérant), lui permettant de créer ou supprimer des comptes employés, d'ajouter ou supprimer des jeux vidéo, de mettre à jour les descriptions et d'insérer des images ou vidéos, ainsi que de gérer les stocks et d'accéder aux statistiques des ventes.

Les employés auront un accès à un panneau dédié pour modifier le statut des réservations et consulter les statistiques des ventes. De plus, l'administrateur pourra gérer les stocks des jeux vidéo, ajouter ou modifier des jeux, et mettre à jour les quantités disponibles. Les employés pourront également consulter le stock en temps réel, avec des quantités automatiquement ajustées en fonction des ventes réalisées.

## **INFOS RELATIVES AUX CONTENUS**

Les contenus du site comprendront des textes descriptifs, des images et/ou des vidéos, mais aucun contenu téléchargeable ne sera proposé. Ces éléments devront être fournis par le client avant le déploiement, car celui-ci ne souhaite pas les mettre à jour lui-même. Le client désire uniquement pouvoir ajouter ou modifier des jeux vidéo via une interface intuitive dans son espace d'administration. Une formation sera fournie à cet effet, mais il est envisageable, à l'avenir, de rendre tous les contenus modifiables directement par l'administrateur si cela est souhaité.

L'administrateur devra avoir la possibilité de modifier les textes, images et vidéos existants, ainsi que d'en supprimer ou d'en créer de nouveaux selon un modèle prédéfini. Il pourra également mettre à jour les jeux en promotion et gérer le stock disponible pour chaque jeu.

Le code HTML du site devra respecter les standards SEO en matière de balises de titres et de méta-informations, afin d'optimiser la visibilité du site dans les moteurs de recherche.

La gestion des stocks sera effectuée à l'aide de la base de données SQL MariaDB (version 10.11), hébergée sur Alwaysdata. Chaque jeu aura un champ dédié indiquant la quantité disponible, synchronisée en temps réel avec le site web et les magasins physiques. Lorsqu'un client réserve un jeu en ligne, le stock sera automatiquement mis à jour pour éviter les sursréservations. L'administrateur pourra également gérer les stocks manuellement via son tableau de bord.

## **SECURITE**

La sécurité des données sur le site Gamestore est une priorité. Toutes les données sensibles sont stockées dans un fichier .env situé à la racine du site, protégé par un fichier .htaccess et des droits d'accès stricts (seul le propriétaire peut lire et écrire dans ce fichier). Ce fichier est également exclu du public et géré via l'outil DotEnv, garantissant que les variables d'environnement soient lues en toute sécurité par le serveur.

Les envois et réceptions de données sont sécurisés, en respectant les directives de l'ANSSI et de la CNIL, notamment par le cryptage des mots de passe avec BCrypt. Chaque entrée dans un formulaire est contrôlée pour éviter l'injection de codes malveillants, garantissant ainsi la protection contre les attaques de type Cross-Site Scripting (XSS).

Les mots de passe doivent respecter les recommandations de l'ANSSI, avec un minimum de 15 caractères, incluant au moins une majuscule, une minuscule, un chiffre et un caractère spécial, afin d'assurer une sécurité renforcée.

Les sessions utilisateur sont gérées avec des tokens pour renforcer la protection contre les failles de sécurité.



Un Content Security Policy (CSP) est également mis en place via le fichier .htaccess pour minimiser les risques de chargement de contenu non autorisé. Le répertoire d'upload des images, réservé à l'administrateur, est restreint et ne permet que l'ajout d'images, interdisant l'exécution de scripts grâce à un fichier .htaccess dédié.

Le protocole SSL a été activé pour assurer une communication chiffrée via HTTPS, protégeant ainsi les échanges contre les attaques de type man-in-the-middle et améliorant la conformité avec le RGPD.

Pour protéger les formulaires et les requêtes, un token CSRF (Cross-Site Request Forgery) est généré et utilisé. De plus, pour les connexions et les inscriptions, un système d'authentification à deux facteurs (2FA) par email a été mis en place, avec l'envoi d'un code à 6 chiffres, temporairement stocké en base de données. Ce système a été choisi pour offrir une sécurité renforcée aux utilisateurs mobiles, tout en évitant les complications liées à la gestion de codes QR sur smartphone.

## CONTRAINTES TECHNIQUES

- Technologies utilisées :
  - HTML5, CSS3, SASS 1.80.1 avec Bootstrap 5.3
  - JavaScript
  - PHP 8.3 avec PDO et l'extension MongoDB
- Bases de données :
  - BDD SQL : MariaDB (10.11 – hébergée sur Alwaysdata)
  - BDD NoSQL : MongoDB (7.0.14 – hébergée sur Atlas AWS / Paris (eu-west-3))
- Déploiement :
  - VPS IONOS

Le site devra être compatible avec tous les navigateurs récents et adapté pour une utilisation sur tablette et mobile. Le coût de l'hébergement ainsi que celui des bases de données seront pris en charge par le client.

## **MODALITES ENVISAGEES**

### **PRESTATIONS ATTENDUES**

Les prestations attendues dans le cadre de ce projet incluent les éléments suivants :

- Développement
- Design
- Intégration
- Formation à la gestion du site
- Maquettage
- Maintenance et mises à jour
- Élaboration de la charte graphique
- Accompagnement en webmarketing
- Déploiement du site

### **PLANNING**

Le rendu final du projet est prévu pour le 20 septembre 2024. Ce délai permettra d'assurer que toutes les fonctionnalités soient intégrées et testées afin de garantir un lancement réussi du site.

### **METHODOLOGIE DE SUIVI**

La gestion du projet sera effectuée sur Trello, à l'aide d'un tableau Kanban, qui sera accessible au client pour qu'il puisse suivre l'avancement des tâches.

Des préproductions intermédiaires seront réalisées afin de permettre au client de visualiser l'évolution du site.

Des réunions d'équipe auront lieu tous les jours, d'une durée de 5 minutes, ainsi qu'une réunion hebdomadaire de 30 minutes pour faire le point sur l'avancement du projet. De plus, une réunion sera proposée au client tous les 15 jours, également d'une durée de 30 minutes, pour discuter des progrès et recueillir ses retours.