



G-Finder

05.11.2021

Jordan Morin
28 ch de la flambère
31300 Toulouse



Sommaire

Sommaire	1
Vue d'ensemble	2
Objectifs	2
Caractéristiques	2
Caractère d'unicité	2
Durée du projet	2
Objectifs	2
Novation	3
Cahier des charges fonctionnel	3
Fonctions principales	4
Afficher un jeu aléatoire	4
Afficher un jeu selon les tags	4
Avoir un compte utilisateur	4
Avoir un système de levelling	4
Avoir une interface web responsive	5
Possibilité de soumettre des nouveaux jeux	5
Possibilité de parcourir la liste des jeux	5
Système de modération	5
Documentations développeur complète	6
Fonctions de contraintes	6
Site bien référencé	6
Nom de domaine et hébergement correct	6
Base de donnée la plus optimisée possible	6
Projet opérationnel en septembre 2022	7
Possibilité de choisir français / anglais	7
Etapes	7
Initialisation du projet	7
Pré-développement	7
Développement	7
Phase de test	7
Phase de déploiement	7
Référencement	7



Vue d'ensemble

Il s'agit d'un site web qui, au travers d'une sélection de critères et de tags, vous proposera un jeu auquel vous n'aurez pas indiqué avoir déjà joué, parmi ceux présents dans la base de données.

Objectifs

1. Proposer un jeu que l'utilisateur n'a pas encore fait.
2. Comptez sur l'utilisateur pour enrichir la base de donnée, et donc lui attribuer de l'expérience et des niveaux

Caractéristiques

Caractère d'unicité

Cette idée est novatrice dans le sens où une demande semble être présente et où des services similaires n'existent pas pour le jeu vidéo.

Durée du projet

Les dates de début et de fin du projet sont déjà planifiées. Le démarrage du projet est en novembre, et la date butoire est (mettre une date).

Objectifs

Base de donnée adaptée

Site web Responsive adaptable selon la plateforme de l'utilisateur

Possibilité d'étendre le fonctionnement à la musique, aux chaînes youtube, etc

Très faible charge utilisateur

SEO qualitatif

Hébergement et nom de domaine adapté

Novation

Le caractère aléatoire dans la suggestion du jeu est la partie novatrice et le porte étendard du projet. La possibilité de tomber sur un jeu peu connu, et donc donner aux jeux des chances égales d'être suggéré (si on omet les jeux que l'utilisateur a indiqué connaître).

Cahier des charges fonctionnel

#	fonction	description	flexibilité
1	FP1	Afficher un jeu aléatoire	0
2	FP2	Afficher un jeu selon des tags	0
3	FP3	Avoir un compte utilisateur	0
4	FP4	Avoir un système de levelling	1
5	FP5	Avoir un site web responsive	0
6	FP6	Possibilité de soumettre des nouveaux jeux	0
7	FP7	Possibilité de parcourir la liste de jeux	1
8	FP8	Avoir un système de modération	0
9	FP9	Documentations développeur complète	0
10	FC1	Le site doit être bien référencé	2
11	FC2	nom de domaine et hébergement correct	1
12	FC3	base de donnée la plus optimisée possible	1
13	FC4	projet doit être opérationnel en septembre 2022	3
14	FC5	Possibilité de choisir anglais/français	2



I. Fonctions principales

- Afficher un jeu aléatoire

Le but est d'afficher un jeu aléatoire parmi ceux présents dans la base de données. C'est le point clé du projet, d'où la flexibilité à 0.

- Afficher un jeu selon les tags


Le fait de proposer un jeu respectant les tags ou une majorité de ceux-ci est tout aussi primordial car on ne souhaite pas afficher un jeu qui ne plaira pas aux envies de l'utilisateur. La flexibilité 0 est due au caractère primordial de cette caractéristique.

- Avoir un compte utilisateur

La possibilité d'avoir son compte utilisateur permet de profiter d'un système de levelling qui augmente en cas de suggestion d'ajout de jeu, validé par la modération. Il permet aussi de sauvegarder si un utilisateur a déjà joué à un jeu, afin de ne pas lui proposer

- Avoir un système de levelling

Le système de levelling est composé de deux parties : l'XP et le niveau. L'XP sera attribué à chaque suggestion validée par la modération, ou d'autres



actions utilisateurs. Certains paliers d'expériences correspondent à certains niveaux. Une formule mathématique simple définit la différence entre un palier et le palier supérieur.

- Avoir une interface web responsive

Il est primordial que le site soit adaptatif en fonction de la plateforme sur laquelle on y accède, c'est pour ça que la flexibilité est à zéro.

- Possibilité de soumettre des nouveaux jeux

L'utilisateur doit pouvoir aider le remplissage de données pour pas qu'on ait à rentrer les jeux manuellement.

- Possibilité de parcourir la liste des jeux

Cette fonction est primordiale pour limiter la duplication d'éléments. Avec ceci, l'utilisateur pourra vérifier si le jeu qu'il souhaite ajouter n'est pas déjà présent dans la liste des jeux proposés.

- Système de modération

Le système de modération est extrêmement important pour la vie du site. Il est nécessaire d'avoir une vérification humaine avec possibilité de supprimer et de modifier des éléments, ou valider des soumissions d'utilisateurs. Une modération doit être faite aussi pour bannir potentiellement des utilisateurs.



- Documentations développeur complète

Il est très important pour la durabilité du projet d'avoir une documentation complète, et celle-ci est dans la liste des éléments à livrer.

II. Fonctions de contraintes

- Site bien référencé

Il serait intéressant que le site ait une base solide de SEO afin de garantir un référencement intéressant.

- Nom de domaine et hébergement correct

Le nom de domaine et l'hébergement se doivent d'être correct. Le nom de domaine doit être concis, et ne pas être exclusivement .fr. l'idéal serait .com ou .io.

Certaines actions pourraient être complexes en termes de calculs, un hébergement avec des performances en conséquence est donc à prévoir.

- Base de donnée la plus optimisée possible

Le nombre de jeux qui sort est assez énorme, et on stocke pas mal de données les concernant, donc il est primordial d'optimiser le stockage de la base de données afin que cette dernière puisse tenir.

- 
- Projet opérationnel en septembre 2022

Il est préférable que l'outil soit déployé et prêt à une utilisation optimale en septembre 2022.

- Possibilité de choisir français / anglais

Il est nécessaire que le site soit compatible en anglais, afin de ne pas se limiter à des utilisateurs francophones.

Etapes

1. Initialisation du projet

Réalisation du cahier des charges, des annexes à ce cahier des charges (Diagrammes de séquences, diagramme de cas d'utilisation, diagramme de classes, diagramme d'activité, MLD, MCD, structure de BDD).

2. Pré-développement

Initialisation d'un projet sur git, définition des frameworks.

3. Développement



4. Phase de test

5. Phase de déploiement

6. Référencement