

APPLICATION ESPORTIFY

SOMMAIRE

1. Accès à l'application et lien utile
2. Manuel d'utilisation de l'application
 - a. Se connecter
 - b. Créer un évènement
 - c. S'inscrire à un évènement
3. Charte graphique
 - a. Palette de couleur
 - b. Wireframe
 - c. Mockup
4. Document technique de l'application
 - a. Configuration de l'ide
 - b. Diagramme de classe
 - c. Diagramme d'utilisation
 - d. Diagramme de séquence

1 – Accès à l'application

Lien git : <https://github.com/Nairolf7793/esportify.git>

Lien Heroku : <https://ecf-esportify-af8471f69ad8.herokuapp.com>

J'ai intégré directement les lignes de commandes sur VScode (git push heroku), grâce aux extensions heroku et heroku-cli.

Lien Figma : <https://www.figma.com/design/ZjpJzBfAGLjv9VJpRfN0kb/ecf-%2F-esportify?node-id=0-1&t=RWpI9LA03ir7MNCW-1>

Lien Trello :

<https://trello.com/invite/b/679ce93793598ade008f7712/ATTIdb023c7e5f9368cfac3a5a026efab9ec506018E9/esportify>

2 - Manuel utilisation de l'application

2a. Se connecter

Pour se connecter à l'application, il existe trois utilisateur inscrit dans la base de données : l'admin avec tous les droits, l'organisateur qui donne droit à certain accès comme la création d'un évènement, et le joueur pour s'inscrire et participer à un évènement.

PSEUDO	MOT DE PASSE
Admin	Admin123/
Organisateur	Orga123/
joueur	Joueur123/

Pour se connecter, il suffit d'appuyer sur le bouton « se connecter » et saisir les informations données dans le tableau ci-dessus.

2b. Créer un évènement

Seul l'organisateur et l'admin peut créer un évènement.

Pour cela, après connexion, il doit se rendre dans « mon espace » puis créer un évènement. Il remplit le formulaire et clique sur envoyer.

Cet évènement sera en attente et seul l'admin pourra le valider ou non ; Il doit se rendre dans « mon espace » et « valider évènement ». Ce dernier sera alors visible sur la page index, la page évènement par tous, joueur et simple visiteur.

2c. S'inscrire à un évènement.

A partir d'un moment où un user est connecté, peu importe son rôle, il peut s'inscrire à un évènement ; Sur la page évènement le joueur connecté doit cliquer sur inscription. Le nombre de place visible sur la page diminuera automatiquement.

L'inscription sera mise en attente dans l'onglet « mon espace » et « valider inscription » disponible depuis l'admin ou l'organisateur.

L'un des deux rôles devra valider l'inscription pour ensuite donner l'accès au joueur la possibilité de rejoindre l'évènement.

3 – Charte graphique

Lien figma : <https://www.figma.com/design/ZjpJzBfAGLjv9VJpRFn0kb/ecf-%2F-e-sportify?node-id=0-1&m=dev&t=07YHqZtte1VnuTUW-1>

3a- palette de couleur

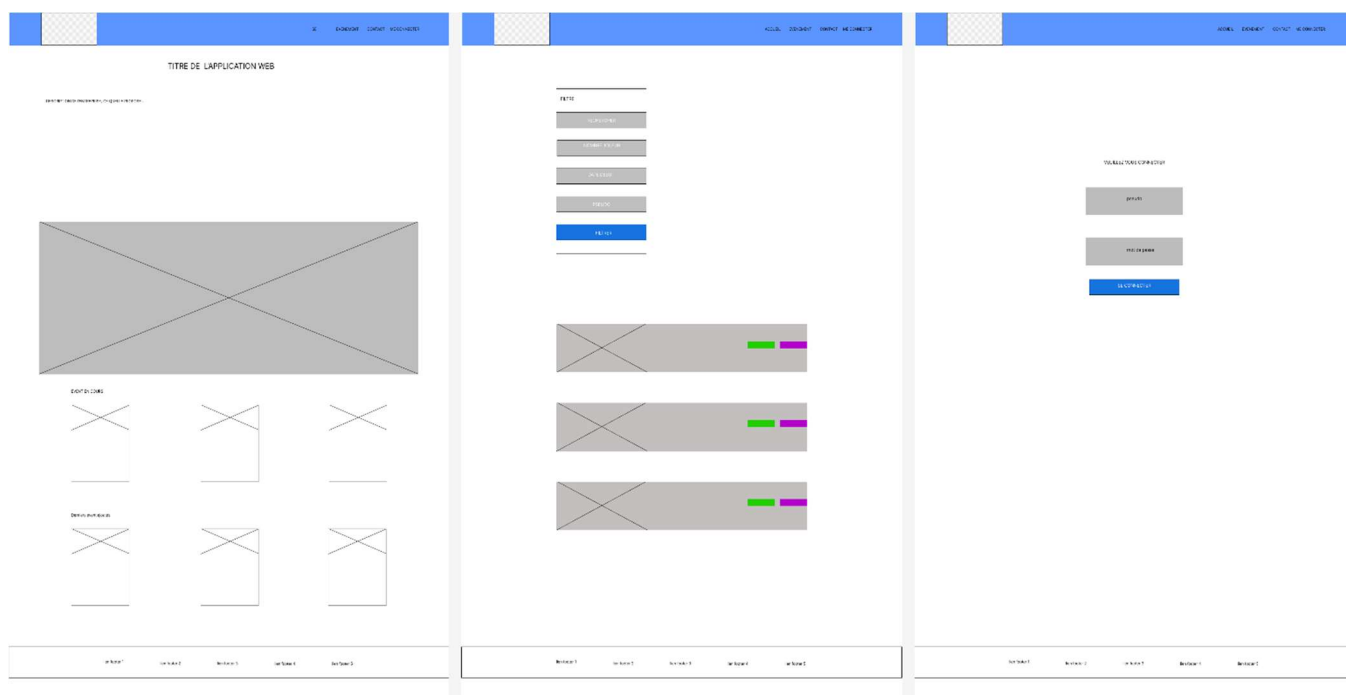
Voici les couleurs principales utilisées sur l'application :

--primary: #5C95FF;

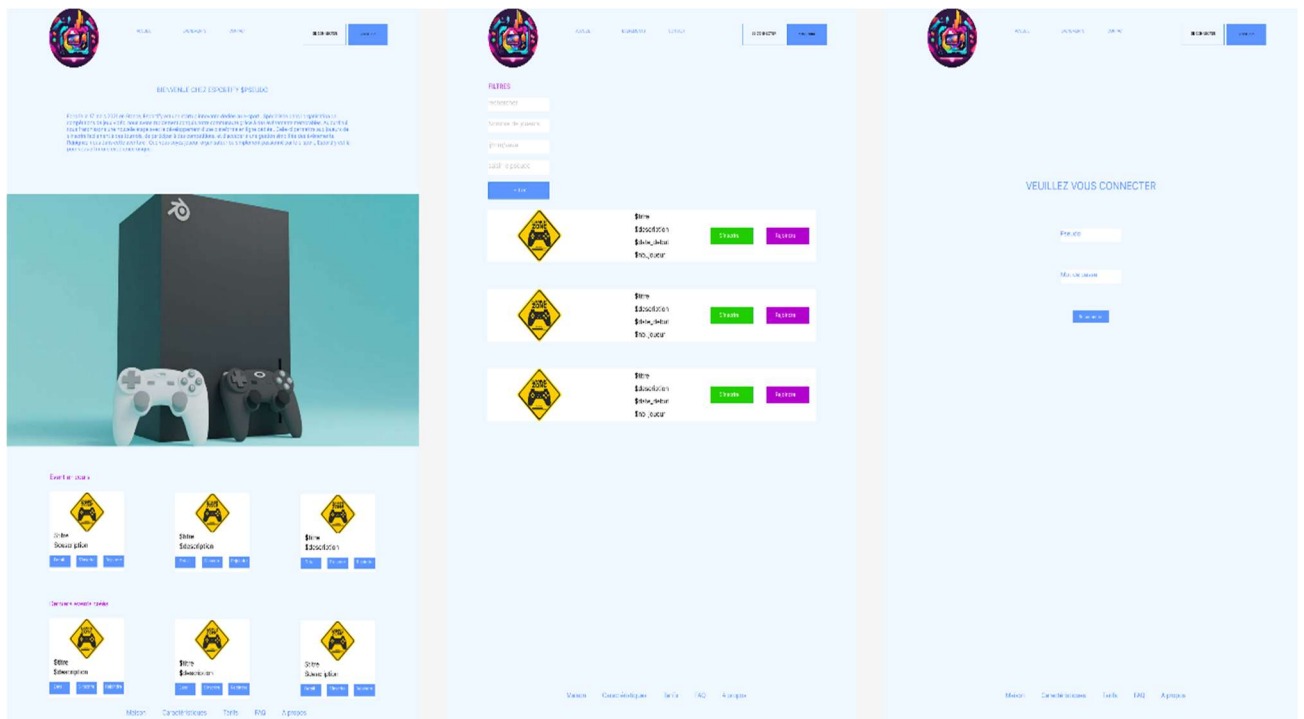
--secondary: #f0f8ff;

--tertiary: #a407ac;

3b – Wireframe



3c- Mockup



4 – Documentations technique de l'application

4a – La configuration de l'ide

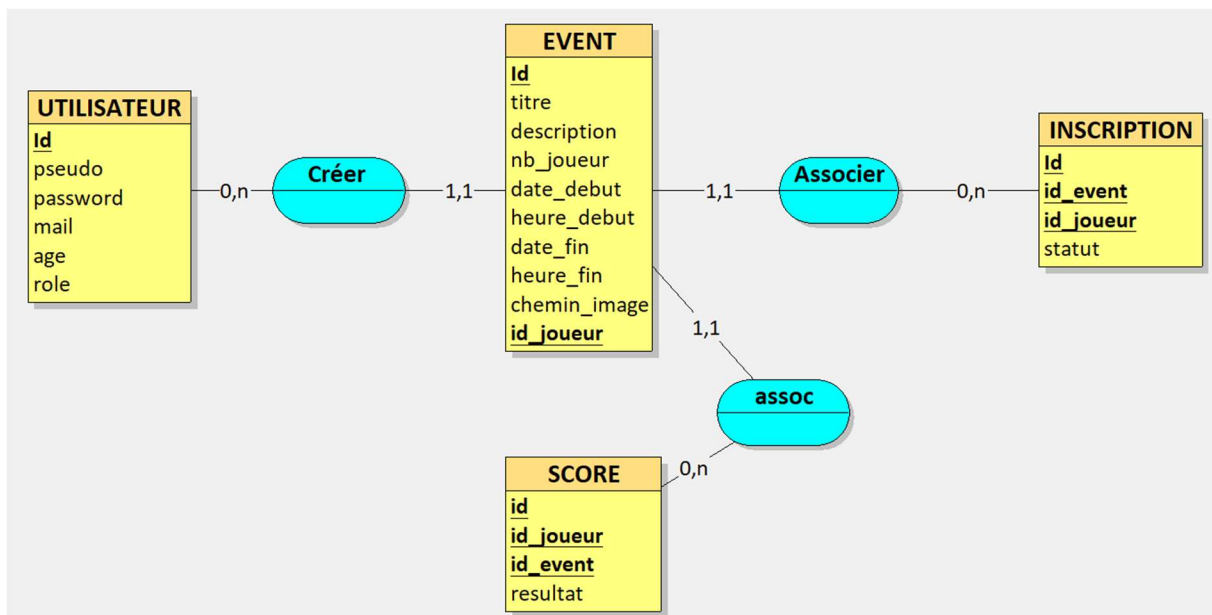
Pour la construction de ce projet, j'ai utilisé Visual studio code. Il est suffisant pour les langages utilisés : HTML, CSS , JavaScript et PHP. Il est utile aussi pour le SQL et noSql.

J'ai utilisé également des extensions dont voici quelque exemple (les plus utiles d'après mon usage):

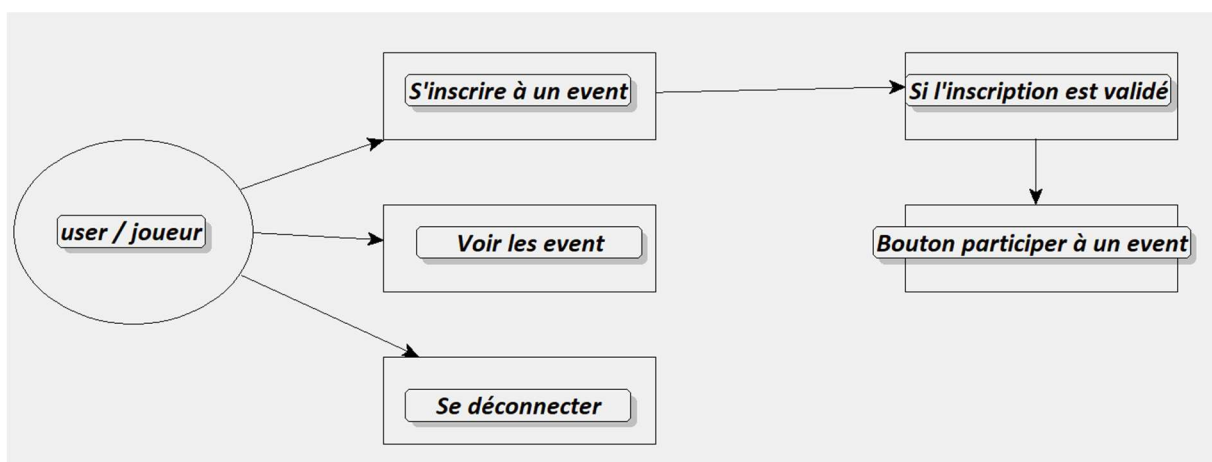
- Auto Close Tag pour faciliter l'indentation de mon code.
- Php intelephense pour retrouver mes fonctions php
- Php server pour me connecter rapidement en local à mon application.

Enfin, en local, j'ai placé mon code dans un dossier « env/esportify » lui-même classé dans mon dossier C.

4b – diagramme de classe



4c – diagramme d'utilisation



4d – diagramme de séquence

