

Cahier des charges - Application sur les résultats des pays aux Jeux Olympiques

T. Burnel, N. Grim, M. Griveau, M. Mechentel

Table des matières

1	Introduction	1
2	Données	2
2.1	Jeux de données	2
2.2	Modèle de données	2
3	Routes	3
4	Fonctionnalités	4
4.1	Fonctionnalités requises	4
4.2	Fonctionnalités souhaitées	4
5	Étapes du développement	5

1 Introduction

Notre projet est de créer une application web permettant de consulter les résultats de différents pays à diverses éditions des Jeux Olympiques.

Les utilisateurs pourront sélectionner le pays de leur choix et constater le nombre de médailles d'or, d'argent et de bronze remportées par sport – le tout en fonction des investissements dans le domaine sportifs du pays sélectionné.

2 Données

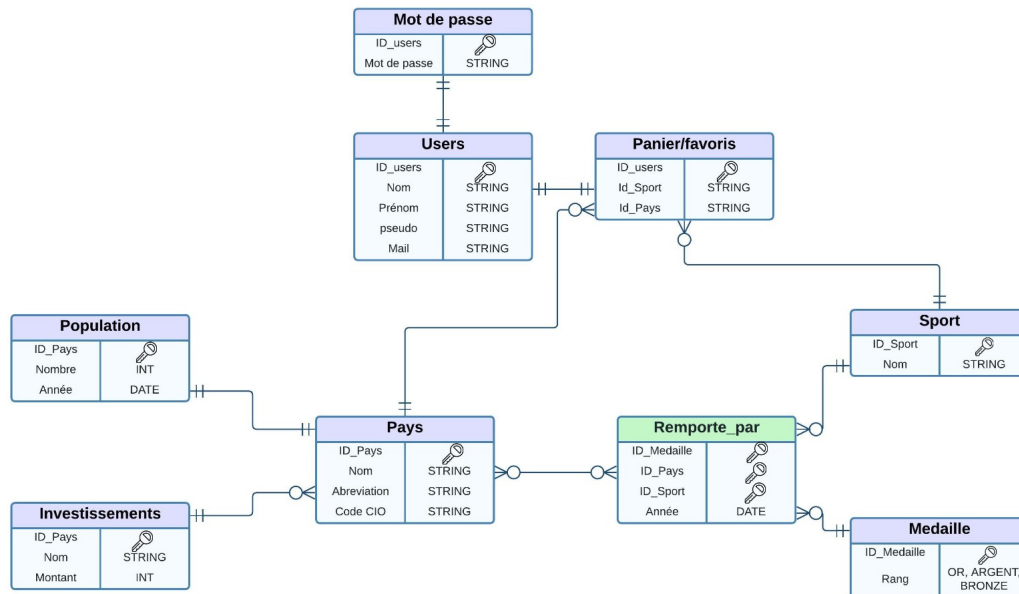
2.1 Jeux de données

Nos jeux de données sont les suivants :

- Un jeu de données issu de la plateforme Kaggle, présentant le nombre de médailles remportées par sport et par athlète sur 120 ans ;
- Un jeu de données issu du FMI présentant les investissements dans le domaine du sport par pays sur une période d'une trentaine d'années.

2.2 Modèle de données

Nous avons choisi de représenter nos données au sein d'une base relationnelle dont voici la représentation :



3 Routes

Nous avons songé aux routes suivantes :

- Une route redirigeant vers une page d'accueil :
 - **localhost :5000/accueil**
- Une route visualisation avec une carte du monde, permettant de sélectionner un pays en particulier :
 - **localhost :5000/visualisation**
- Une route permettant de visualiser les résultats du pays sélectionné :

- **localhost :5000/visualisation/<uuid>**
- Une route de fonctionnalité souhaitée permettant d'accéder à sa bibliothèque de rubriques :
 - **localhost :5000/rubriques**

4 Fonctionnalités

4.1 Fonctionnalités requises

- Gestion des utilisateurs :
 - Inscription, connexion, déconnexion ;
- Gestion du profil :
 - Nom d'utilisateur, mail, mot de passe ;
- Ajout de certains sports/pays en favori :
 - Ces informations pourraient être stockées dans une base de données. L'utilisateur pourra les modifier et les supprimer.

4.2 Fonctionnalités souhaitées

- Changement du mot de passe :
 - envoi d'un formulaire temporaire par mail pour réinitialiser le mot de passe ;
- Réception de notifications :

- Soit chaque fois qu’une médaille est remportée (peu importe le sport, le rang et le pays) ;
 - Soit selon les favoris de l’utilisateur ;
- Création de collections :
 - Création de collections personnalisées (par exemple : « Sports collectifs », « Pays d’Europe », etc.)

5 Étapes du développement

Instanciation du modèle de données

Charge de travail : une personne, une semaine.

Gestion des utilisateurs

Charge de travail : deux personnes, deux semaines.

Structuration des templates avec Jinja

Charge de travail : deux personnes (une pour les templates HTML/CSS, une pour Jinja et les routes), deux semaines.

Visualisation des données

Charge de travail : une personne, deux semaines.

Interaction avec les données

Charge de travail : une personne, deux semaines.