

Cahier des charges

HourGlass Unlimited



Mathias Lavoie – 2133752

Nathan Morasse - 2133133

Table des matières

[Description de la demande 2](#_Toc146527932)

[Spécification de l’application 2](#_Toc146527933)

[Fonctionnalités 2](#_Toc146527934)

[Plateforme de jeux 2](#_Toc146527935)

[Sudoku 2](#_Toc146527936)

[Critères d’acceptabilités 2](#_Toc146527937)

[Specifications techniques 2](#_Toc146527938)

[Contraintes 3](#_Toc146527939)

[Calendrier 3](#_Toc146527940)

# Description de la demande

Concevoir une plateforme de jeux en local qui pourra accueillir une série de jeux vidéo, contenant en premier lieu un sudoku.

# Spécification de l’application

## Fonctionnalités

### Plateforme de jeux

* Création de compte client
* Connexion à un compte client
* Modification de compte client
* Affichage de la liste des jeux
* Affichage du classement
  + Dernier grand gagnant
  + Classement général
  + Classement pour chaque jeu
  + Meilleur joueur de chaque département
* Affichage des statistiques du joueur
* Lancement de jeux

### Sudoku

* Nouvelle génération à chaque jour
* Limitation de 24 heures pour la réalisation du sudoku
* Affichage de la grille de sudoku
* Affichage du classement
  + Top 3 des joueurs les plus rapide
* Comptabilisation du temps du joueur
* Validation de la grille après complétion
* Comptabilisation du score
* Attribution des points
  + 10 points pour le 1er
  + 6 points pour le 2e
  + 3 points pour le 3e
  + 1 point pour le 4e

## Critères d’acceptabilités

* L’application permet de réaliser adéquatement les objectifs nommés ci-haut.
* La conception de l’interface est ergonomique, professionnelle, simple à utiliser et s’accorde aux standards des applications que l’on rencontre habituellement dans l’environnement Windows.
* Les mots de passe doivent être hachés
* Utilisation d’une seule base de données
* La structure facilite l’ajout de jeu

# Specifications techniques

## Language de développement

L’application sera développée en C# selon le modèle WPF et en employant le « Framework » .Net 6.0. Les interfaces seront réalisées en XAML.

## Patron de conception

L’application sera développée selon le modèle MVVM

## Sauvegarde des données

Les données seront enregistrées dans une base de données MySQL.

# Contraintes

## Contraintes de coûts

Étant donné qu’il s’agit d’un travail scolaire, aucun coût n’est réellement chiffrable.

Toutefois, le seul coût que l’on pourrait envisager pour ce projet consisterait au salaire des employés, soit les heures de travail \* taux horaire des employés. Par conséquent, on peut déterminer la contrainte des coûts à l’aide du temps à investir par les membres de l’équipe. Ainsi, il en coûtera 10 heures de travail par semaine durant 7 semaines pour chaque membre de l’équipe.

Soit environ 70 heures par équipier

## Contraintes de délais

Le projet devra être terminé avant la fin de session.