

Cahier des charges - Projet ITI 4

POK'HEIR

Etudiants :

BOURREE FRANCOIS
DOUVVIN NICOLAS

Nom du superviseur :

LE FLOC'H FRANCOIS

Résumé du projet (8 lignes max) :

Le projet consiste en la réalisation d'un site WEB à destination de l'association « POK'HEIR ». Le site comprendra une page d'accueil, une page d'inscription, une page de connexion, une page de statistiques et une page de plan de table/temps de jeu. Sur la page d'accueil, l'association pourra mettre en avant ses différents évènements, les différents lots à gagner, des photos des derniers tournois ainsi que les derniers vainqueurs des tournois. Une base de données sera créée afin que les étudiants puissent s'inscrire et voir leur évolution/niveau. Sur la page plan de table, les tables de jeu seront établies automatiquement en fonction d'un système de classement des joueurs, le temps de jeu sera bien sûr affiché sur la table.

Références du document :

Référence	CDC_POK'HEIR_Douvvin/Bourree	
Nom du projet	Site web POK'HEIR	
Emetteur	DOUVVIN Nicolas BOURRE François 59000 LILLE	Tél. : 0638410119 / 0675434103 Fax. : Mail : nicolas.douvvin@hei.yncrea.fr francois.bourree@hei.yncrea.fr
Date d'émission	17/10/2017	

Validation :

Nom(s) validateur	Date	Validation (O/N)	Commentaires
Lucas VERRIERE	20/10/17	O	

Versions :

Numéro de version	Date	Auteur(s)	Remarque(s) / modification(s) majeure(s)
1.0	20/10/17	Nicolas Douvvin/ François Bourree	Choix hébergeur
2.0	30/11/17	Nicolas Douvvin/ François Bourree	Fonctions/besoins

Plan du document

1	Présentation générale du projet.....	3
1.1	Origine du projet et présentation du client et/ou des utilisateurs	3
1.2	Objectifs, enjeux et périmètres généraux du projet	3
1.2.1	Diagnostics du système actuel	3
1.2.2	Objectifs du projet	3
1.2.3	Fonctionnalités du projet	4
1.3	Situation du projet au sein du système d'information existant	5
1.4	Descriptions des contraintes.....	5
1.4.1	Contraintes temporelles.....	5
1.4.2	Contraintes techniques	5
1.4.3	Contraintes juridiques, administratives et réglementaires	5
2	Organisation du projet.....	6
2.1	Acteurs du projet et leurs rôles respectifs	6
2.2	Les étapes principales du projet	6
2.3	Modalités de clôtures	7
2.3.1	Conditions de clôture du projet	7
2.3.2	Les modalités de recette	7
2.3.3	Propriétés intellectuelles et transmission des connaissances.....	7
3	Conclusions.....	8

1 Présentation générale du projet

1.1 Présentation du client

L'association Pok'Heir HEI est une association de poker au sein de l'école d'ingénieur HEI. Elle a été créée milieu 2015. Son but est de valoriser le poker à HEI et de rassembler les joueurs plusieurs fois par an lors de tournois. Lors de ces tournois, une trentaine de joueurs se réunissent et tentent de gagner un maximum de jetons pour remporter les lots proposés. Elle réunit tout genre de joueur : du débutant au confirmé. Pour cette année 2017/2018 le président de cette association est Lucas VERRIERE.

1.2 Objectifs, enjeux et périmètres généraux du projet

1.2.1 Diagnostics du système actuel

Actuellement, l'association a une organisation papier des tournois et occasionnellement en format Excel ce qui n'est pas évident et parfois peu pratique. L'association fait appel un timer basique projeté avec un vidéoprojecteur. De plus, les joueurs se placent aléatoirement sur les tables, ce qui peut poser des problèmes de par les niveaux des différents joueurs. Un débutant ne risque pas de s'amuser s'il est éliminé dès le premier tour. Mais il reste cependant le choix de jouer entre amis. L'ambiance est conviviale et sans prise de tête.

1.2.2 Objectifs du projet

Notre projet a pour objectif d'aider les dirigeants de l'association dans l'organisation des tournois ainsi que dans la visibilité de leur association. Notre site web permettra de visualiser les différents événements prévus au cours de l'année. Il permettra aux joueurs de se connecter, d'être classé en fonction de leur niveau, d'avoir des tables gérées automatiquement ainsi qu'un timer incorporé.

1.2.3 Fonctionnalités du projet

Nom Rubrique	Fonctionnalité	Descriptif
Accueil	Présentation de l'association	Informations sur l'associations, présentations de ses divers évènements/tournois, lots à gagner, calendrier, vainqueurs des derniers tournois. Flux frontoffice.
AccueilAdmin	Gestion de l'accueil	Possibilité d'ajouter ou de supprimer des articles avec photos sur la page d'accueil. Flux backoffice
Inscription	Inscription joueur	L'utilisateur pourra s'inscrire en rentrant son email Hei, son nom, son prénom, sa classe, et son mot de passe.
Connexion	Connexion des joueurs	Le membre pourra se connecter à son espace personnel grâce à son email et son mot de passe enregistré lors de l'inscription.
Classement	Classement des joueurs	Les joueurs seront classés sous forme de tableau en fonction de leurs points totaux obtenus pendant les tournois. Affichage des règles des différents tournois ainsi que de l'obtention des points de classement.
Tournoi	Affichage des plans de tables automatisés	Organisation des tables du tournoi aléatoirement ou en fonction des niveaux, affichage du minuteur. Affichage des places des joueurs avec leurs noms autour des tables. Rotation à chaque fin de partie (minuteur). Flux frontoffice.
TournoiAdmin	Gestion des tournois	Espace réservé aux administrateurs. Enregistrement des points de joueurs par table et par partie. Liste déroulante des joueurs inscrits au tournoi. Affichage du nombre d'inscrit au tournoi. Gestion du plan de table par sélection du nombre de place par table et par choix de tournoi (par classement ou aléatoire). Possibilité de reset les statistiques de tous les joueurs et de reset le tournoi en cours (inscriptions). Réglage du minuteur pour le temps de partie du tournoi. Fonction start, pause et reset. Flux backoffice.
Contact	Contacter les admins	Espace réservé aux membres inscrits. Saisie de formulaire de contact ensuite transféré par mail aux admins avec l'identité de l'utilisateur connecté.
MonCompte	Gestion du compte	Permet la modification du mot de passe et la suppression définitive du compte utilisateur. Permet l'inscription de l'utilisateur au prochain tournoi. L'utilisateur pourra aussi se déconnecter.

1.3 Situation du projet au sein du système d'information existant

L'association utilise à ce jour Facebook comme principal moyen de communication, ce qui est à ce jour le moyen de communication le plus populaire. Nous envisageons d'intégrer les posts Facebook sur le site de l'association et de mettre en évidence sur la page Facebook de l'association le lien vers leur site pour les inscriptions. Le site web ne vient pas en concurrence avec Facebook, son objectif est la gestion, Facebook restera utile pour la communication.

1.4 Descriptions des contraintes

1.4.1 Contraintes temporelles

Le client n'a pas de réelles contraintes temporelles. Le projet est lancé pour une production en fin d'année scolaire H4 mais il est évident que le client préférera obtenir son site avant.

1.4.2 Contraintes techniques

Au niveau des performances, le site devra être hébergé sur un serveur externe avec un nom de domaine pour être disponible à chaque instant pour les utilisateurs (24h/24 7j/7) et uniquement sur ordinateur.

Il devra être capable de recevoir 100 utilisateurs en simultané et 500 inscriptions. Les inscriptions seront supprimées au bout de 3 ans afin de garder des performances optimales et garder une base de données à jour. Après recherche il est possible pour l'association de faire héberger leur site web sur un hébergeur gratuit (par exemple OPENSIFT) ou sinon il est aussi possible de le faire héberger par des professionnels moyennant un certain coût par mois.

Le site web sera disponible sur Windows et Mac avec n'importe quel navigateur à jour (Chrome, Safari, Firefox...).

1.4.3 Contraintes juridiques, administratives et réglementaires

Le site demandera des informations directement identifiantes (Nom, Prénom, E-mail nominatif) avec traitement de données dans un cadre qui n'est pas exclusivement personnel. Mais dans le cadre de HEI nous ne sommes pas obligés de faire une déclaration à la CNIL.

Cependant le projet devra respecter la réglementation interne d'HEI car il sera utilisé par les étudiants au sein de l'école.

2 Organisation du projet

2.1 Acteurs du projet et leurs rôles respectifs

Le client du projet est donc l'association Pok'Heir. Les membres de l'association sont :

- Le président : LUCAS VERRIERE (lucas.verriere@hei.yncrea.fr)
- Le vice-président : QUENTIN JOUK (quentin.jouk@hei.yncrea.fr)
- Le trésorier : VICTOR PESCHEUR (victor.pescheur@hei.yncrea.fr)

Le client majeur du projet est donc le Président de l'association, car il en est responsable. Le client s'engage par la suite à donner les informations nécessaires à la réalisation du projet.

Un acteur tiers en dehors du cadre d'HEI est l'hébergeur de site web que le client aura choisi.

L'équipe de développement du projet est composée de François Bourrée ainsi que de Nicolas Douvrin.

Le projet sera encadré par Mr F. LE FLOC'H et Mr V. LEFEVERE.

Ce projet sera réalisé par deux étudiants en H4 ITI sous la tutelle de leurs professeurs référents. Les moyens techniques utilisés seront donc l'hébergeur de site web, des ordinateurs munis de logiciels de programmation (Eclipse, Sublime-text, IntelliJ, MySQL...)

Le financement de l'hébergement sera assuré par l'association.

Le moyen de communication entre l'équipe et l'association est Facebook Messenger, voir occasionnellement par email ou en face à face.

2.2 Les étapes principales du projet

D'octobre à décembre, cette période sera consacrée à la maturation/planification du projet ainsi qu'à l'apprentissage des ressources nécessaires à la réalisation du projet.

A partir de décembre, la programmation du site web commencera. D'abord les structures HTML et CSS seront mis en place puis ensuite se sera la dynamisation du site avec les bases de données et les différentes options propres au site.

Le site web devra être opérationnel pour le 20 avril 2017.

2.3 Modalités de clôtures

2.3.1 Conditions de clôture du projet

Le cahier des charges de ce projet sera livré au client avant le 22/10/2017.

Le fichier informatique contenant le site web sera livré au client avant le 31/05/2017 ainsi que les formations nécessaires à la bonne utilisation du site et de son actualisation par l'association.

Nous nous engageons à aider au bon fonctionnement/maintenance du site web durant l'année scolaire suivante 2017/2018.

2.3.2 Les modalités de recette

Nous nous engageons à tenir au courant le client de nos avancées toutes les 2 semaines. Et le client s'engage à nous tenir informé de l'évolution de ses besoins et de la bonne validation des travaux.

2.3.3 Propriétés intellectuelles

Au moment de la livraison du projet fini, le client c'est-à-dire l'association devient le seul et unique propriétaire de la ressources produites.

3 Conclusions

Nous nous engageons à respecter les clauses de ce cahier des charges, et à livrer le projet dans les temps.