

## **Cahier des charges de l'application Ping pong matcher, IHM2.**

Marc-Arold Rosemond, Nicolas Dijoud.

### **1. Idée globale de l'application.**

L'idée globale pour notre application, c'est d'avoir un réseau social pour les joueurs et joueuses de tennis de table de tous les niveaux.

S'agissant d'un réseau social l'application doit posséder tous les volets classiques d'un réseau social : compte, messagerie, recherche de personnes.

### **2. Liste des fonctionnalités.**

#### **A. Gestion des comptes**

Notre application doit posséder un système de compte, avec la possibilité de s'enregistrer et de se connecter.

L'application doit donc posséder une page de login, et une page pour s'enregistrer.  
*( concernant l'enregistrement nous n'allons pas le mettre en place dans ce projet car nous n'avons pas de base de données mais unique un front-end ).*

Il est donc évident que pour la plupart des ressources de l'application il est nécessaire de s'être connecté pour y accéder .

Comme notre application est basée sur des comptes il faut donc pouvoir se déconnecter facilement.

#### **B. Gestion de son profil.**

Chaque utilisateur aura un profil général qui lui permettra de se présenter rapidement aux autres utilisateurs.

Le profil sera composé : d'une photo de profil, d'une bio (court texte de description), du niveau au ping-pong, du nom, de l'âge, et du lieu de l'utilisateur.

Il y aura aussi une note moyenne associée à l'utilisateur ( moyenne des avis qu'il a reçus des autres joueurs ).

*On imagine que sur une vraie application avec un back-end après avoir jouer ensemble les utilisateurs recevraient un mail automatique pour noter la personne.*

Chaque utilisateur doit pouvoir éditer son profil ( changer son niveau, son nom etc.) de manière aisée, il est donc nécessaire d'avoir une page d'édition du profil.

Il est également nécessaire de pouvoir visualiser à quoi ressemble son profil → visualiser son profil et éditer son profil sont donc deux pages différentes.

### C. Recherche de personnes.

L'idée principale de l'application c'est de pouvoir trouver des personnes avec qui jouer au ping pong, il faut donc évidemment avoir cette fonctionnalité.

Il faut donc une page pour chercher des personnes ( comme si on cherchait des personnes sur linkedin, ou sur tinder ).

*On imagine que l'application aurait accès à notre localisation et proposerait automatiquement des joueurs situés autour de nous.*

La page pour chercher des personnes doit nous présenter une liste de personnes, elle nous présente à chaque fois toutes les infos ( nom, âge, bio, lieu, niveau, photo, avis).

On doit pouvoir proposer à une personne de jouer avec elle si on décide que son profil nous convient et cela créerait une conversation avec cette personne avec un message par défaut du style « Coucou et si on jouait ensemble ? ».

### D Messagerie.

Une fois une conversation engagée il faut pouvoir la suivre il est donc nécessaire d'avoir une page pour suivre ses conversations et continuer à discuter.

La page de messagerie doit permettre d'accéder à toutes les conversations en cours.

On doit pouvoir visualiser l'historique des messages de la conversation, et également envoyer de nouveaux messages ( pour pouvoir s'organiser avec la personne : « où est-ce qu'on se retrouve pour jouer ? » par exemple).

### E Enregister ses parties.

On doit pouvoir enregistrer ses parties, cela permet de suivre ses performances, cela permet aussi de montrer aux autres utilisateurs nos derniers matchs, ce qui peut permettre d'aider à sélectionner des adversaires potentiels sur l'application.

Il est donc nécessaire de pouvoir visualiser les parties d'une personne : lorsque l'on est sur la page de recherche des personnes, on peut pour chaque personne regarder son historique de partie.

On doit également avoir une page personnelle pour suivre et enregistrer ses parties. Une partie doit pouvoir être enregistrée dans un formulaire qui nous permet de renseigner les scores pour chaque set et le nom de l'adversaire.

### F. Naviguer facilement.

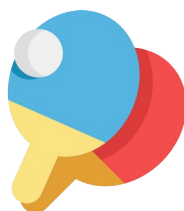
Il est nécessaire de pouvoir se balader tranquillement sur l'application pour cela il faut un simple menu de navigation qui permet d'accéder en un clic aux différentes pages.

### G. Design.

Il est important d'avoir **une application responsive** qui est utilisable aussi bien sur mobile que ordinateur. Il faut donc avoir également un menu de navigation adapté aux téléphones ( type burger menu ).

L'application doit avoir un design sobre et moderne à l'image des réseaux sociaux actuels, il faut éviter de surcharger l'application.

L'application doit utiliser des couleurs qui tournent autour du bleu à l'image de la face bleu de la raquette du Logo que nous avons sélectionné :



### **3. Détails techniques.**

L'application est basé sur Angular et utilise le CSS classique pour le style.

Pour le prototype haute fidélité nous ne créeront pas de bdd et de back-end. Il y a donc des données factices créées en mémoire-vivre via des composants de type Service Angular ( pour avoir de faux comptes à utiliser pour les personas, et de faux joueurs à contacter ).

-Fin du cahier des charges-