Cahier des charges

ECF

**Contexte et définition du problème :**

L’entreprise fictive Gamesoft est un studio de jeux vidéo français.

Ce projet résulte des avis des joueurs concernant la visibilité des développements : il a été constaté que ces derniers demandent à avoir à disposition un plus grand nombre d’informations concernant le développement des jeux vidéo.

Gamesoft a donc pris l’initiative de développer une application web permettant un suivi du développement de leurs jeux vidéo et ainsi faciliter la communication auprès des joueurs.

**Objectifs :**

Ce projet doit permettre au studio Gamesoft d’ajouter et de modifier les informations concernant leurs jeux vidéo.

Il doit également permettre aux joueurs de s’inscrire pour bénéficier d’une fonction « Favoris » leurs permettant de retrouver rapidement leurs jeux préférés.

**Description fonctionnelle des besoins :**

Mettre en place un suivi du développement de jeu vidéo

Faciliter la communication auprès des joueurs

**Détail par page**

Détail des différentes autorisations :

* Visiteur : «Accueil» , «Jeux» , «M’enregistrer» , «Me connecter»
* Administrateur : Accès à toutes les pages de l’application.
* Utilisateur : «Accueil» , «Jeux» (Gestion de ses favoris) , «Mon profil»
* Producteur / productrice :
* Community manager :

A compléter si oublis + faire les descriptions

**Page d’accueil**

*Utilisateur concerné : Visiteur*

La page d’accueil doit comporter :

* Le logo de Gamesoft
* Un descriptif de l’entreprise
* Une image en fond
* Les dernières actualités, ainsi, que les jeux en cours de développement
* Le menu est essentiel à l’application, il permet de faciliter la navigation et de fluidifier le trafic. Ainsi, il doit composer au minimum :
  + Retour vers la page d’accueil (au clic sur le logo par exemple)
  + Accéder à une vue globale de tous les jeux en cours de production et produits, mais également, ceux qui sont en cours de planification (non encore mis dans la chaîne de production)
  + Connexion ou déconnexion selon l’état actuel de l’utilisateur

**Menu de l’application**

*Utilisateur concerné : Visiteur*

Le menu de l’application doit comporter toutes les caractéristiques d’un jeu vidéo :

* Un titre
* Un descriptif
* Nom du studio : Gamesoft
* Une galerie d’images
* Un support : Ordinateur et/ou Xboite
* Un poids indiquant sa priorité de développement
* Un score : nombre d’utilisateurs qui ont mis le jeu dans leurs favoris
* Son moteur de jeu vidéo : Gamesoft n’a pas conçu leurs moteurs de jeu vidéo, ils utilisent 3 moteurs différents : Unity, Unreal ou encore CryEngine
* Date de création
* Date dernière mise à jour
* Date estimée de fin de création : date à laquelle le jeu vidéo est terminé
* Budget : le budget donné lors de la création du jeu, il définit le montant maximum que le jeu vidéo ne doit pas dépasser.
* Un statut : statut indiquant l’état du jeu vidéo (en cours de développement par exemple)
* Un type : RPG, MMO, Aventure, etc.
* Un nombre de joueur

**Création d’un jeu vidéo**

*Utilisateur concerné : Admin*

Un jeu vidéo est créé depuis l’espace administrateur. L’administrateur doit pouvoir en ajouter un en y insérant les caractéristiques connues à ce moment-là, de ce fait, il doit pouvoir le mettre à jour plus tard. Seul le titre n’est pas modifiable, Gamesoft ne renomme jamais ces jeux une fois qu’ils ont été exposés au public.

**Dashboard administrateur**

*Utilisateur concerné : Admin*

L’administrateur possède sur son espace, un Dashboard récapitulant tous les jeux vidéo. En un coup d’œil, il doit visualiser les noms des jeux vidéo avec leurs dates de début de production associé à leurs scores. Cette information va lui permettre de visualiser l’engouement suscité par le jeu.

**Création d’un compte utilisateur**

*Utilisateur concerné : Visiteur*

Un utilisateur doit avoir la possibilité de créer son espace, pour se faire, nous aurons besoin d’un mail associé à un pseudo avec un mot de passe. Une politique de mot de passe devra être mise en œuvre afin de proposer des accès sécurisés.

**Création des comptes Community Manager ainsi que producteur / productrice**

*Utilisateur concerné : Administrateur*

Les comptes Community Manager ainsi que producteur / productrice, sont créé par l’administrateur. Ces deux comptes, ne peuvent pas réinitialiser le mot de passe eux même, l’administrateur aura la charge de le réinitialiser pour eux.

**Mot de passe oublié**

*Utilisateur concerné : utilisateur*

Si un utilisateur a oublié son mot de passe, il peut cliquer sur le bouton « mot de passe oublié », cela va envoyer un mail à l’utilisateur comportant un lien lui permettant de le réinitialiser.

**Mettre un jeu dans ses favoris**

*Utilisateur concerné : Utilisateur*

Un utilisateur peut ajouter un jeu dans ses favoris depuis la vue de tous les jeux ou depuis le détail d’un jeu. L’ajout de ce jeu en favori, augmente ainsi le score du jeu vidéo. Au clic sur un jeu, il doit être redirigé vers la vue détaillée de celui-ci.

**Budget d’un jeu vidéo**

*Utilisateur concerné : producteur / productrice*

Le budget d’un jeu vidéo est configuré au départ par l’administrateur. Cependant, il arrive que le jeu soit en retard et demande un peu plus de budget, ainsi, le producteur / productrice doit pouvoir modifier le budget ainsi que le statut et la date de fin. Si la date de fin est modifiée à nouveau, elle doit être spécifiée, sinon, par défaut elle vaut le 31 décembre de l’année suivante. Il faut garder en mémoire tous les budgets ainsi que la date avec un commentaire indiquant la raison de cette modification.

**Espace producteur / productrice**

*Utilisateur concerné : producteur / productrice*

Le producteur doit avoir sur son espace, la possibilité de modifier le budget d’un jeu vidéo, mais également, une vue globale doit être présente.

Cette vue, peut-être de la forme d’un tableau, ce tableau permet entre autres de visualiser le cout de budget de chaque jeu vidéo (le dernier budget de chaque jeu) et visualiser le coût total des jeux vidéo. Des filtres sont recommandés afin de calculer le coût global de tous les jeux en cours de production par exemple.

Le producteur / Productrice est capable également de créer un jeu vidéo. Il faut garder le nom et prénom de la personne qui crée un jeu vidéo.

**Espace utilisateur**

*Utilisateur concerné : Utilisateur*

Un utilisateur doit pouvoir retrouver sur son espace tous ses jeux mis en favoris. Les filtres concernant les jeux globaux, doivent être présent.

**Fil d’actualité**

*Utilisateur concerné : Community Manager*

L’administration du fil d’actualité, nécessite d’être authentifiée et posséder au minima le droit « Community Manager ». Cela lui donne accès à une interface lui permettant de publier des messages sur des nouveautés lié à Gamesoft. Au minima, cette interface doit pouvoir insérer des nouveautés dans une base de données et les utilisateurs doivent avoir leur fil d’actualité actualisé avec cette nouvelle information (soit en instantanée, soit 15 secondes maximum après publication, sans rechargement de page). Vous pouvez mettre également un mécanisme de publication vers un compte sur un réseau social via leur API.

**Vue globale des jeux vidéo**

*Utilisateur concerné : Visiteur*

Cette page web doit pouvoir afficher tous les jeux vidéo, sans distinctions.

Les données peuvent être nombreuses, il est de ce fait nécessaire de mettre en place des filtres aidant le visiteur à trouver le jeu qu’il souhaite. Cette page doit afficher pour chaque jeu vidéo : son image ainsi que sa description avec son score associé. Le budget du jeu vidéo ne doit pas être écrit. Cette page est accessible depuis le menu de l’application. A la sélection d’un filtre, la page ne doit pas être rechargée, vous devez utiliser de l’AJAX.

Les filtres comporteront les éléments suivants (au minima) :

* Recherche selon le statut
* Selon une date de fin de création
* Selon le nom (quand on écrit 3 lettres au minima, les données sont actualisées)
* Selon le type

**Vue détaillée d’un jeu vidéo**

*Utilisateur concerné : Visiteur*

La vue détaillée d’un jeu vidéo doit donner toutes les informations du jeu vidéo au visiteur (sauf, les informations liées au budget). Elle est accessible au clic sur « tous les jeux vidéo » présent dans le menu.

**Responsive**

*Utilisateur concerné : Visiteur, Community Manager, Producteur / productrice,*

*Administrateur, Utilisateur*

L’interface doit être responsive, elle doit se redimensionner selon l’appareil de l’utilisateur. A la fin de cette présentation, José, insiste fortement sur la dimension écologique qui est vraiment une valeur forte de l’entreprise. Cela peut se traduire par une palette de couleur adapté.