

Project : Développement des applications WEB

Posea Catalin Marian

1240 BF

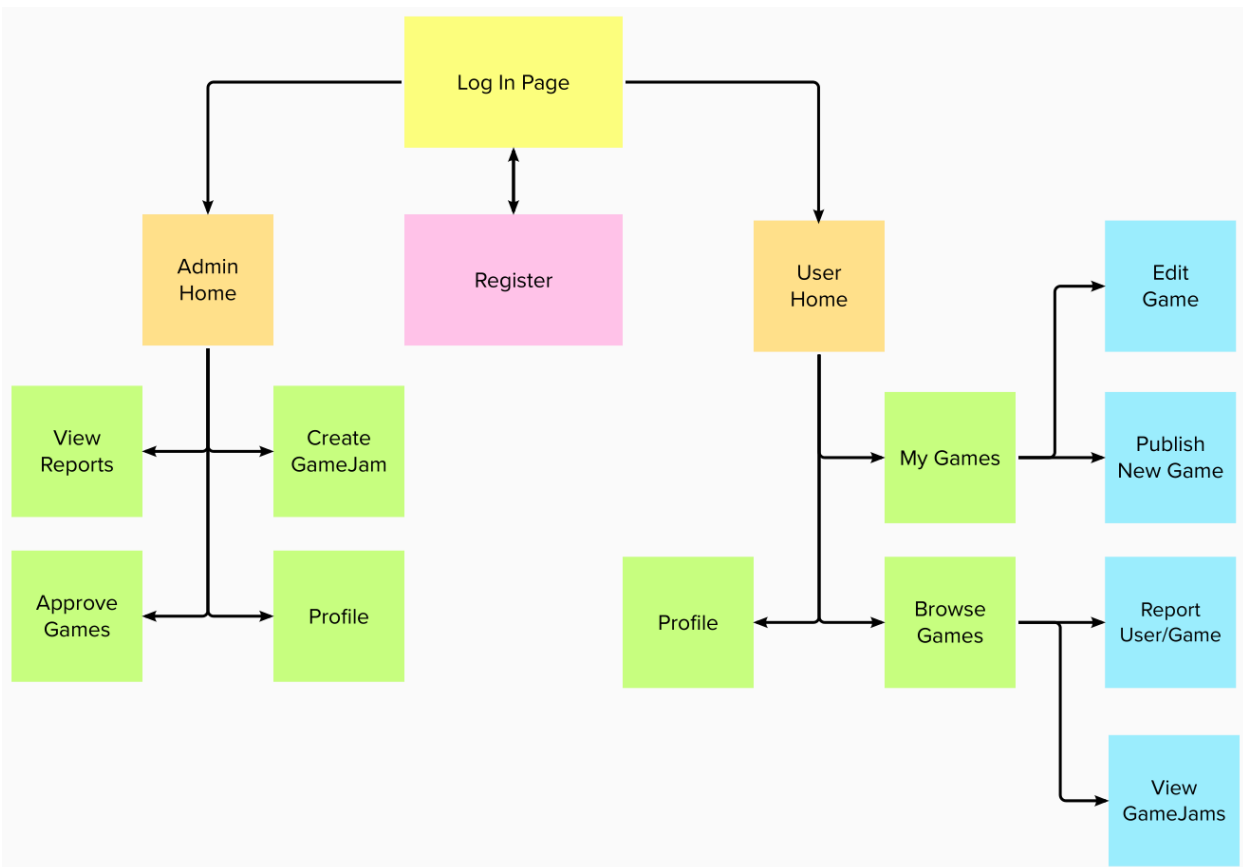
Sujet

Site de jeux indépendants

La description

Un site où les développeurs de jeux indépendants peuvent publier leurs jeux gratuitement. Les utilisateurs auront la possibilité de télécharger leurs propres jeux, de télécharger les jeux d'autres utilisateurs et de participer à des GameJams (événements de type hackathon dans lesquels vous disposez d'un temps limité pour développer un jeu sur un thème donné). Les administrateurs du site peuvent organiser des événements GameJam, vérifier que les jeux supprimés signalés par d'autres utilisateurs peuvent être inappropriés et promouvoir les utilisateurs normaux au niveau administrateur.

Plan du site



Les agents

- Admin - gérer les rapports des utilisateurs, approuver ou refuser la publication d'un jeu, créer des événements pour la communauté

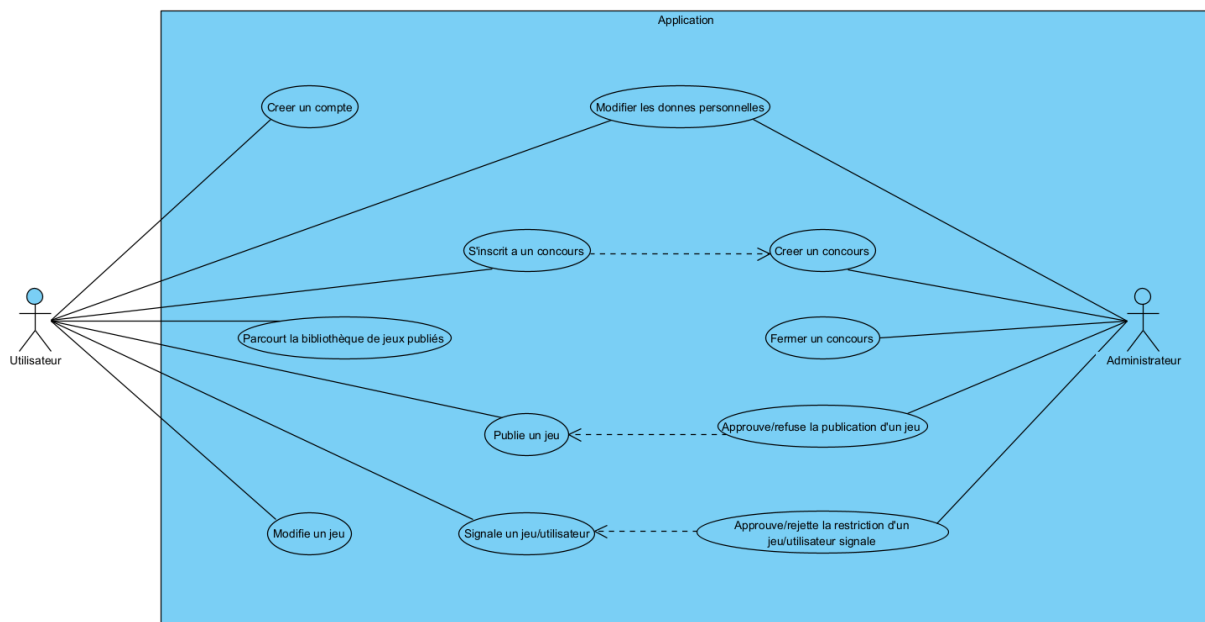
Les acteurs

- L'utilisateur - peut publier des jeux, signaler des utilisateurs/jeux, s'inscrire et voter dans des compétitions

Les règles métier

- Un utilisateur ne peut pas créer de concours, seul l'administrateur
- Un jeu ne peut pas être publié tant qu'il n'est pas approuvé par un administrateur
- Un utilisateur/jeu doit être signalé par au moins 5 utilisateurs avant que l'administrateur ne prenne une décision à son sujet
- Un utilisateur ne peut pas voter plus d'une fois pour le même jeu dans une compétition
- Les comptes administrateur sont prédéfinis, l'enregistrement d'un nouveau compte se fait automatiquement en tant qu'utilisateur régulier
- Un concours peut être fermé prématurément par un administrateur à tout moment pendant celui-ci
- Tout utilisateur peut modifier ses données personnelles dans le profil

Les cas d'utilisation



1. Nom : Créer un compte

- o *Description* : C'est l'interaction entre l'utilisateur et le système qui permet à l'utilisateur de créer le compte pour utiliser le système. L'utilisateur doit renseigner des informations personnelles pour créer son compte. Le système vérifiera les informations,

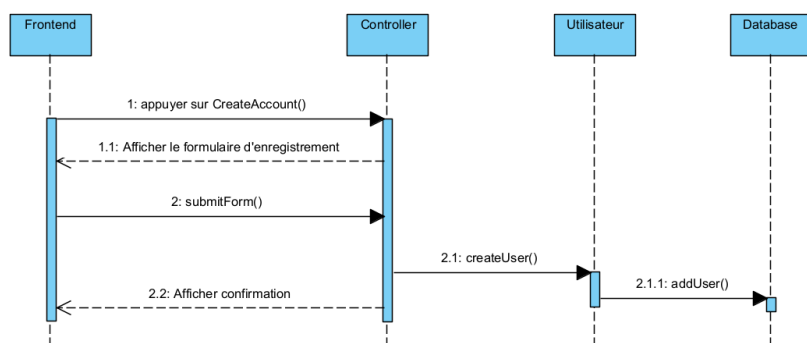
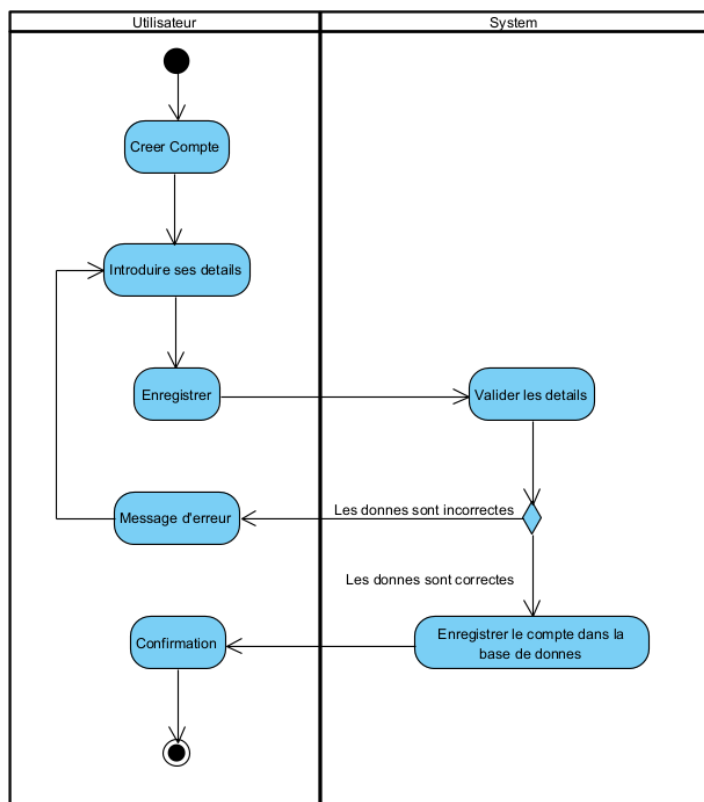
puis créera le compte. L'utilisateur recevra une confirmation de création de compte et pourra utiliser le compte.

- *Stakeholders* : L'utilisateur
- *Évènement déclencheur* : l'utilisateur demande la création du compte
- *Précondition* : le système doit fonctionner
- *Post condition* : le système a bien enregistré les détails du nouvel utilisateur
- *Main flow*:

Utilisateur	System
1. L'utilisateur clique sur le bouton « Create Account »	
	2. Affiche le formulaire d'enregistrement
3. Compléter le formulaire	
4. Soumettre le formulaire d'enregistrement	
	5. Vérifier la validité des données [A1] Affiche le message de succès

- *Alternate flow* :

- A1. Les données ne sont pas valides :
 - A1.1. Il y a des champs vides :
 - 1. Notifier l'utilisateur.
 - 2. GO TO 2
 - A2.2. Le nom d'utilisateur est déjà utilisé :
 - 1. Notifier l'utilisateur.
 - 2. GO TO 2

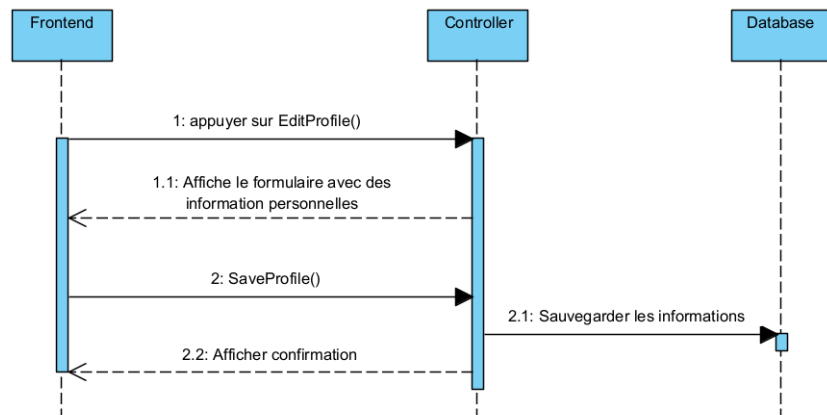
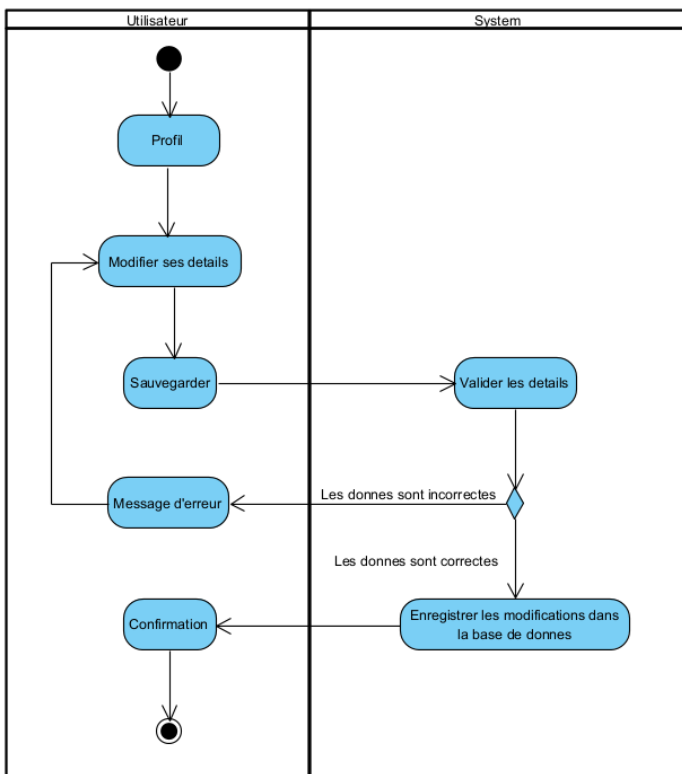


2. Nom : Modifier les données personnelles

- *Description* : C'est l'interaction entre l'utilisateur et le système qui permet à l'utilisateur de modifier le compte. L'utilisateur peut modifier des informations personnelles de son profil. Le système vérifiera les informations, puis appliquera les changements.
- *Stakeholders* : L'utilisateur
- *Évènement déclencheur* : l'utilisateur demande la modification du compte
- *Précondition* : l'utilisateur doit avoir un compte
- *Post condition* : le système a bien enregistré les changements d'utilisateur
- *Main flow*:

Utilisateur	System
1. L'utilisateur clique sur le bouton de son profil	
	2. Affiche le formulaire avec des informations personnelles
3. Modifie le formulaire	
4. Soumettre le formulaire	
	5. Vérifier la validité des données [A1] Affiche le message de succès

- *Alternate flow* :
 - A1. Les données ne sont pas valides :
 - A1.1. Il y a des champs vides :
 - 1. Notifier l'utilisateur.
 - 2. GO TO 2
 - A2.2. Le nouveau nom d'utilisateur est déjà utilisé :
 - 1. Notifier l'utilisateur.
 - 2. GO TO 2



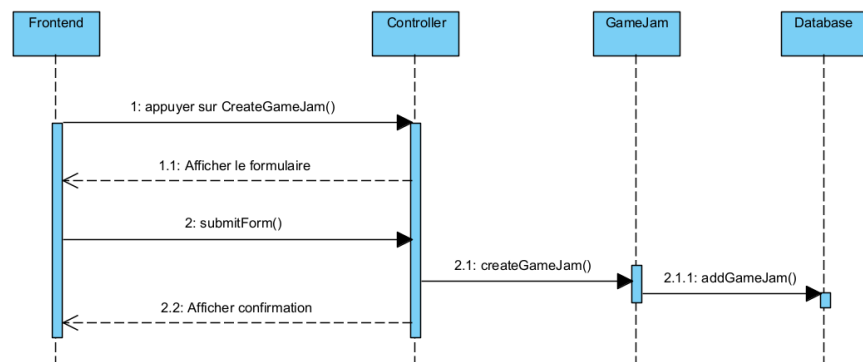
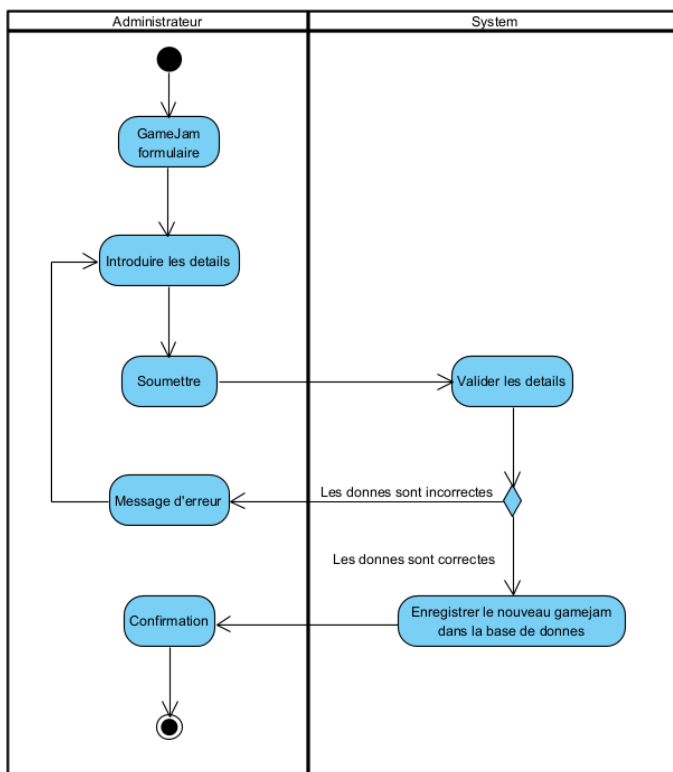
3. Nom : Créer un concours

- *Description* : C'est l'interaction entre l'administrateur et le système qui permet l'administrateur de créer un nouvel concours. L'administrateur doit remplir un formulaire avec des informations du concours.
- *Stakeholders* : L'administrateur
- *Évènement déclencheur* : l'utilisateur demande la création d'un concours
- *Précondition* : l'utilisateur doit avoir un compte d'administrateur
- *Post condition* : le système a bien enregistré le nouvel concours
- *Main flow*:

Administrateur	System
1. L'admin clique sur le bouton de « New GameJam »	
	2. Affiche le formulaire de GameJam
3. Remplir le formulaire	
4. Soumettre le formulaire	
	5. Vérifier la validité des données [A1] Affiche le message de succès

- *Alternate flow* :

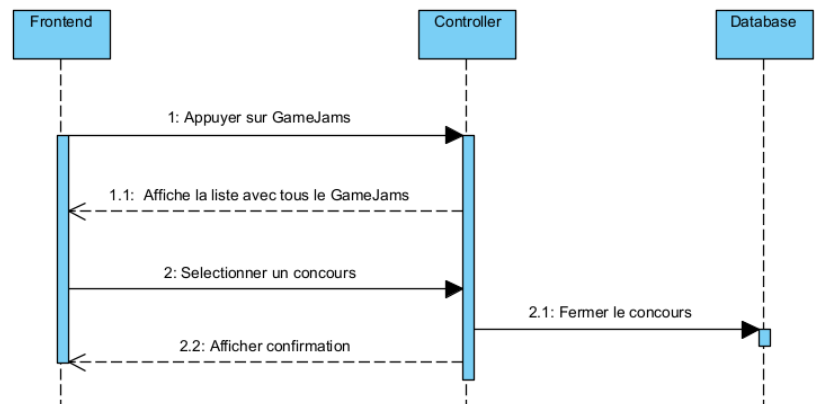
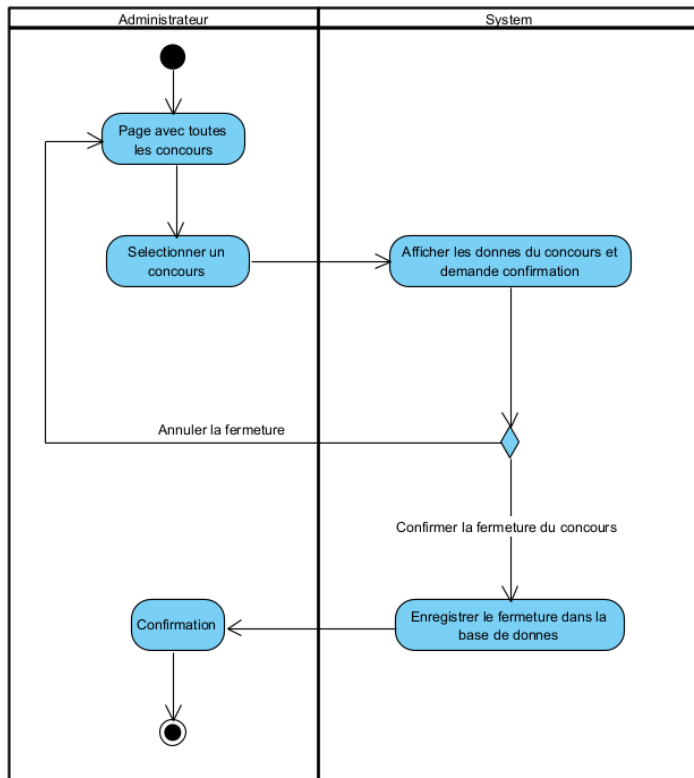
- A1. Les données ne sont pas valides :
 - A1.1. Il y a des champs vides :
 - 1. Notifier l'utilisateur.
 - 2. GO TO 2
 - A2.2. Le titre du GameJam est déjà utilisé :
 - 1. Notifier l'utilisateur.
 - 2. GO TO 2
 - A2.3. La période du GameJam n'est pas valide :
 - 1. Notifier l'utilisateur.
 - 2. GO TO 2



4. Nom : Fermer un concours

- *Description* : C'est l'interaction entre l'administrateur et le système qui permet l'administrateur de fermer un concours existant.
- *Stakeholders* : L'administrateur
- *Évènement déclencheur* : l'utilisateur demande la fermeture du concours
- *Précondition* : l'utilisateur doit avoir un compte d'administrateur
- *Post condition* : le système a bien enregistré la fermeture du concours
- *Main flow*:

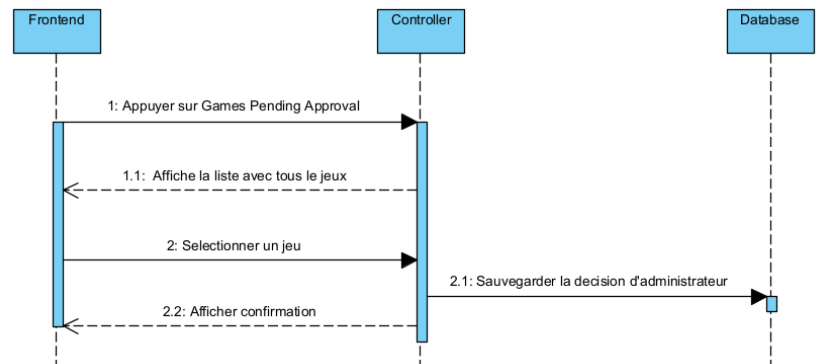
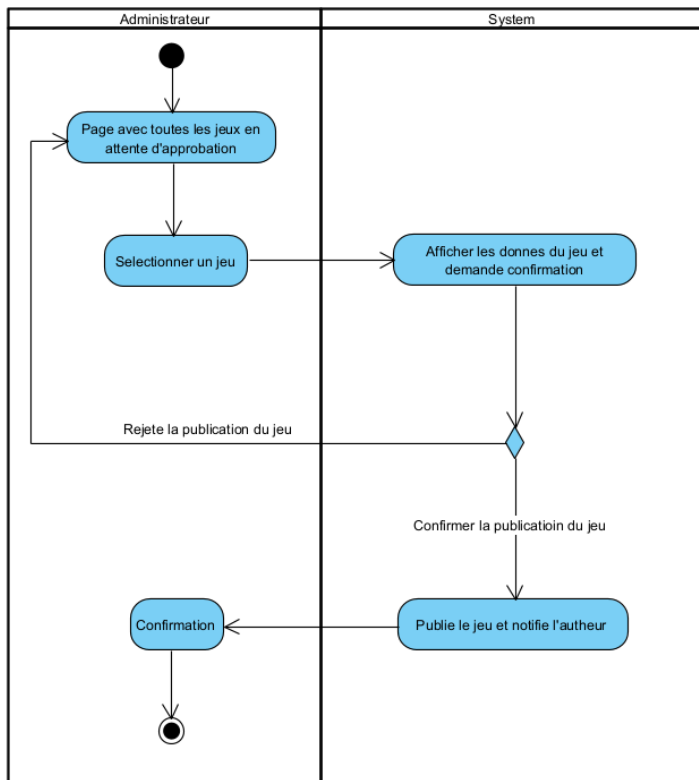
Administrateur	System
1. L'admin clique sur le bouton de « End GameJam »	
	2. Affiche le formulaire avec des informations du GameJam
3. Regarder les données pour vérifier si c'est le bon concours	
4. Soumettre la fermeture	
	5. Ferme le concours et actualiser la base de données



5. *Nom* : Approuve/Refuse la publication d'un jeu

- *Description* : C'est l'interaction entre l'administrateur et le système qui permet l'administrateur de vérifier un nouveau jeu avant sa publication. L'administrateur doit regarder les informations du jeu et approuve ou refuse sa publication.
- *Stakeholders* : L'administrateur
- *Évènement déclencheur* : un utilisateur soumet un jeu pour approbation
- *Précondition* : l'utilisateur doit avoir un compte d'administrateur
- *Post condition* : le système a bien enregistré l'état du nouveau jeu
- *Main flow*:

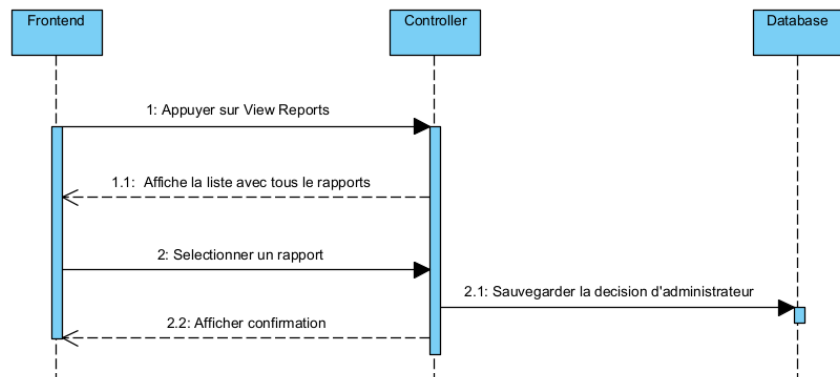
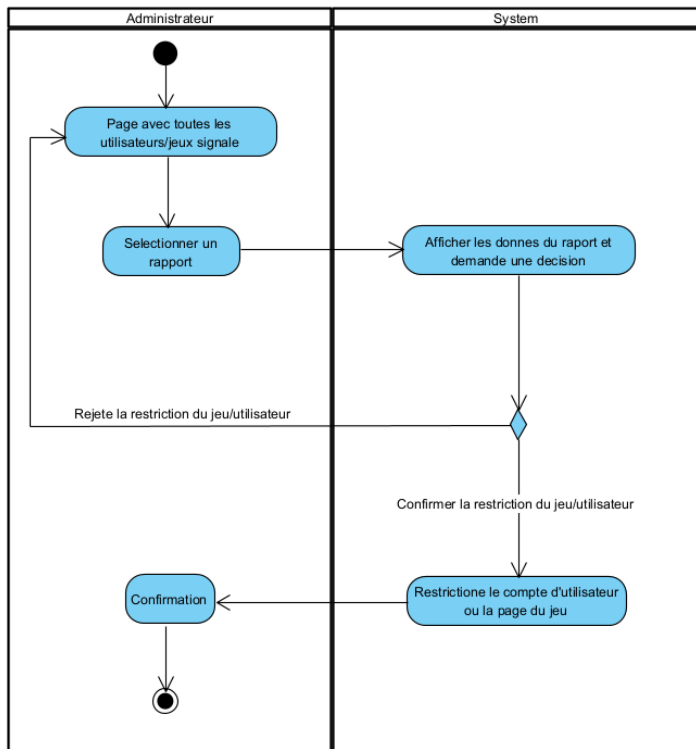
Administrateur	System
1. L'admin clique sur le bouton de « Games Pending Approval »	
	2. Affiche une liste avec les nouveaux jeux soumis
3. Sélectionner un jeu	
	4. Affiche les informations du jeu
5. Approuve ou rejette la soumission	
	6. Sauvegarder la décision de l'administrateur et notifie l'utilisateur



6. *Nom* : Approuve/rejette la restriction d'un jeu/utilisateur signalé

- *Description* : C'est l'interaction entre l'administrateur et le système qui lui permet d'approuver ou de refuser la restriction de l'utilisateur/jeu signalé en fonction du problème causé.
- *Stakeholders* : L'administrateur
- *Évènement déclencheur* : l'utilisateur/le jeu été signalé par 5 utilisateurs
- *Précondition* : l'utilisateur doit avoir un compte d'administrateur
- *Post condition* : l'utilisateur/le jeu est restreint ou pas
- *Main flow*:

Utilisateur	System
1. L'administrateur clique sur le bouton de « View reports »	
	2. Affiche une liste avec toutes les reportes
3. Sélectionner un report	
	4. Affiche les informations du report
5. Approuve ou pas le report	
	6. Sauvegarder la décision

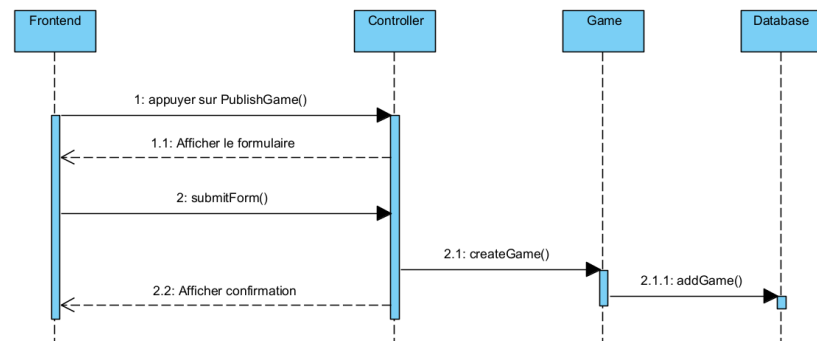
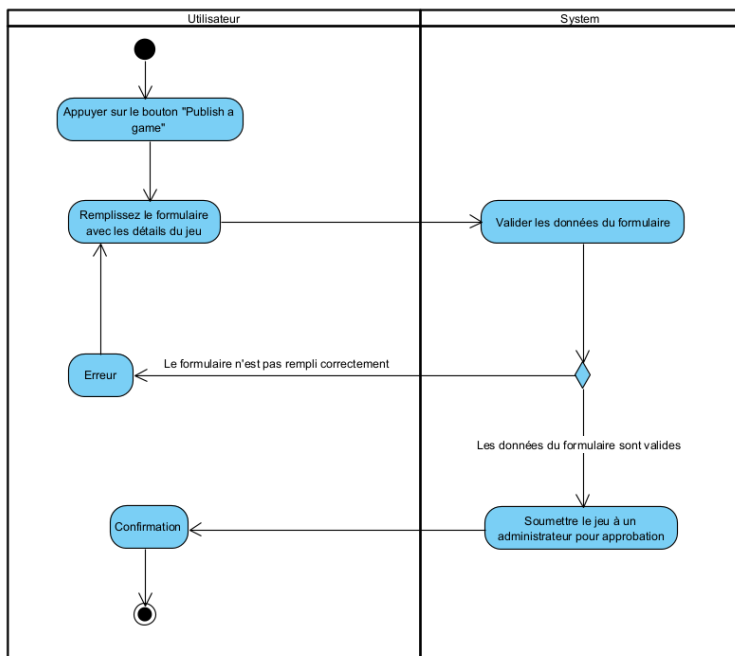


7. Nom : Publie un jeu

- *Description* : C'est l'interaction entre L'utilisateur et le système qui lui permet de soumettre un jeu pour approbation
- *Stakeholders* : L'utilisateur
- *Évènement déclencheur* : l'utilisateur demande a publié un jeu
- *Précondition* : l'utilisateur doit avoir un compte
- *Post condition* : la soumission été enregistré dans le système
- *Main flow*:

Utilisateur	System
1. L'utilisateur clique sur le bouton « Publish a game »	
	2. Affiche un formulaire avec des donnes du jeu
3. Complete et soumette le formulaire	
	4. Affiche les informations du report
5. Approuve ou pas le report	
	6. Vérifier la validité des données [A1] Affiche le message de succès

- *Alternate flow* :
 - A1. Les données ne sont pas valides :
 - A1.1. Il y a des champs vides :
 - 1. Notifier l'utilisateur.
 - 2. GO TO 2

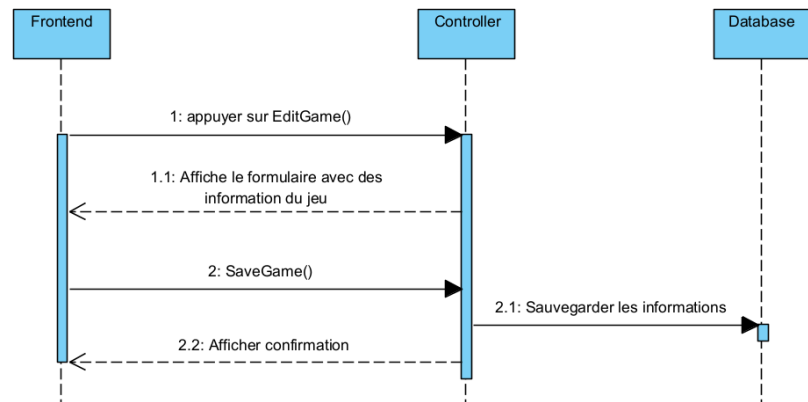
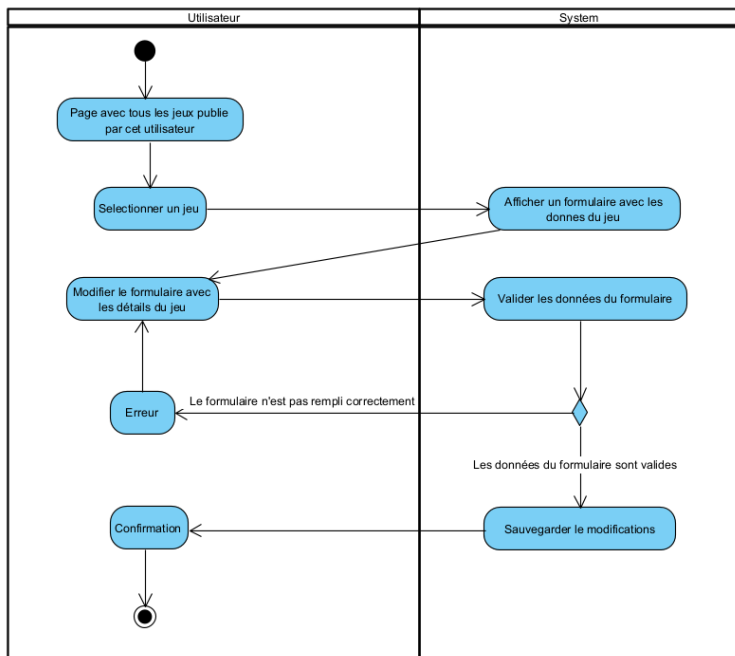


8. Nom : Modifie un jeu

- *Description* : C'est l'interaction entre L'utilisateur et le système qui lui permet de modifier un jeu existant
- *Stakeholders* : L'utilisateur
- *Évènement déclencheur* : l'utilisateur demande a modifier un jeu
- *Précondition* : l'utilisateur doit avoir au moins un jeu publié
- *Post condition* : le jeu été modifié
- *Main flow*:

Utilisateur	System
1. L'utilisateur clique sur le bouton « My games »	
	2. Affiche une liste avec les jeux d'utilisateur
3. Sélectionner un jeu	
	4. Affiche un formulaire avec des données du jeu
5. Complete et soumette le formulaire	
	6. Vérifier la validité des données [A1] Affiche le message de succès

- *Alternate flow* :
 - A1. Les données ne sont pas valides :
 - A1.1. Il y a des champs vides :
 - 1. Notifier l'utilisateur.
 - 2. GO TO 2



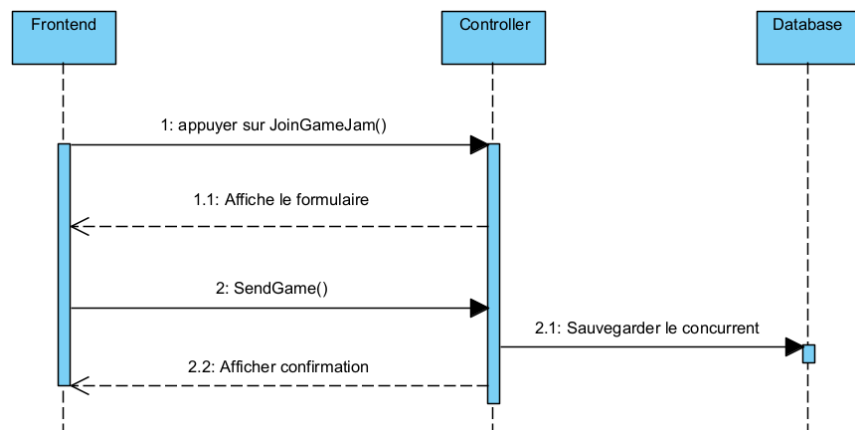
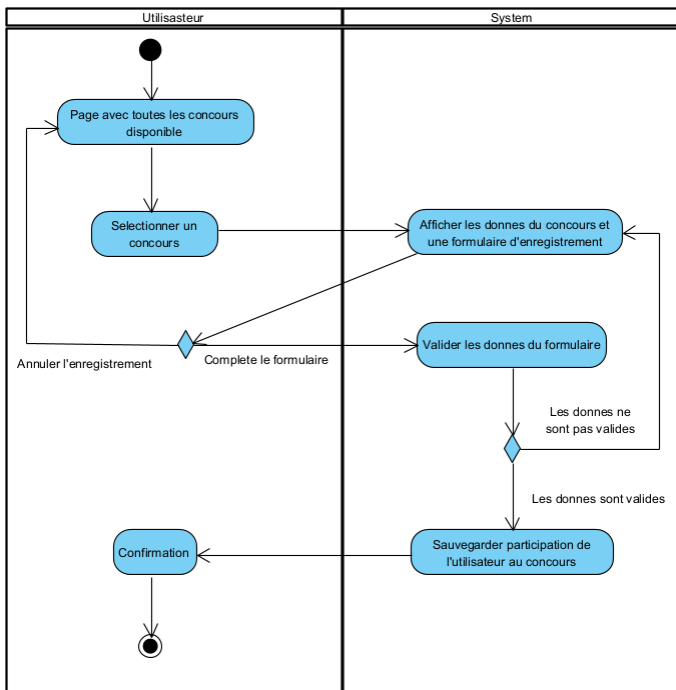
9. Nom : Inscrit à un concours

- *Description* : C'est l'interaction entre L'utilisateur et le système qui lui permet de s'enregistrer à l'un concours créer par un administrateur
- *Stakeholders* : L'utilisateur
- *Évènement déclencheur* : l'utilisateur demande à s'inscrire à un concours
- *Précondition* : l'utilisateur doit avoir au moins un jeu public
- *Post condition* : le jeu été enregistré dans le concours
- *Main flow*:

Utilisateur	System
1. L'utilisateur clique sur le bouton « GameJams »	
	2. Affiche une liste avec les concours disponible
3. Sélectionner un GameJam	
	4. Affiche un formulaire d'enregistrement
5. Complete et soumette le formulaire	
	6. Vérifier la validité des données [A1] Affiche le message de succès

○ Alternate flow :

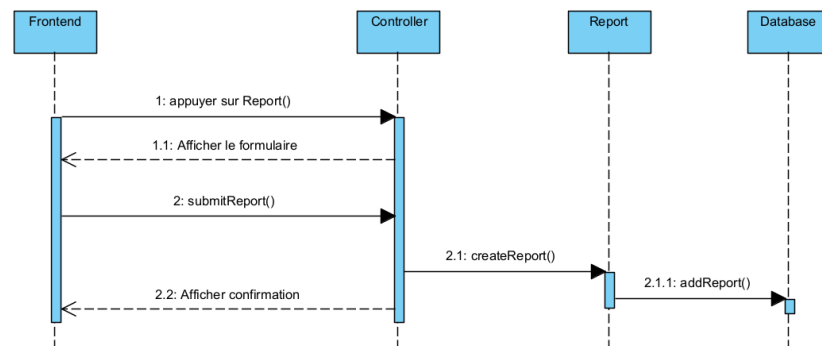
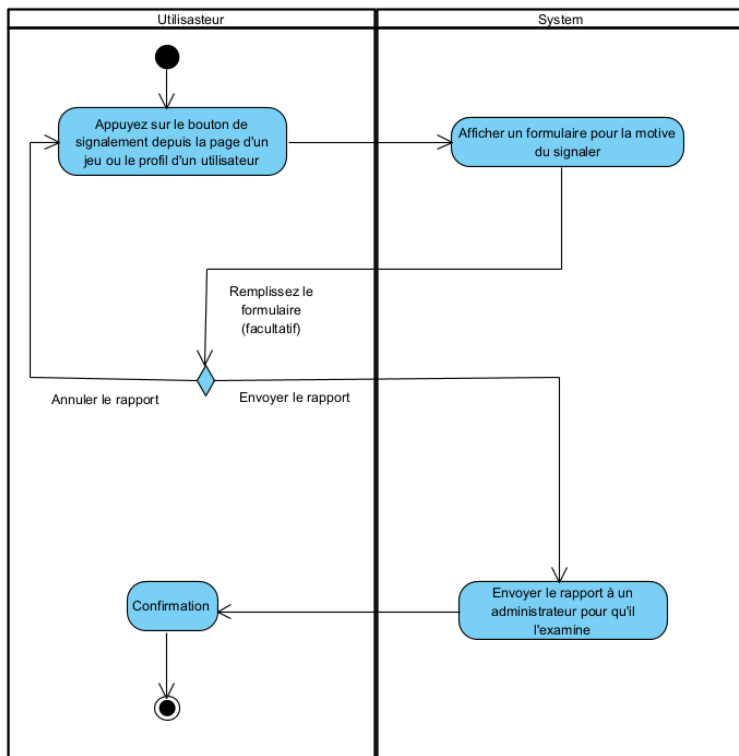
- A1. Les données ne sont pas valides :
 - A1.1. Il y a des champs vides :
 - 1. Notifier l'utilisateur.
 - 2. GO TO 2
 - A2.1 L'utilisateur n'a pas un jeu public pour enregistre au concours
 - 1. Notifier l'utilisateur.
 - 2. GO TO 2



10. *Nom* : Signale un jeu/utilisateur

- *Description* : C'est l'interaction entre L'utilisateur et le système qui lui permet de signaler un utilisateur ou un jeu qui n'est pas propice au l'un administrateur
- *Stakeholders* : L'utilisateur
- *Évènement déclencheur* : l'utilisateur signale un jeu/utilisateur
- *Précondition* : l'utilisateur doit avoir un compte
- *Post condition* : le signale est enregistré et envoyé
- *Main flow*:

Utilisateur	System
1. L'utilisateur clique sur le bouton « Report abuse » sur le profile d'un utilisateur ou la page d'un jeu	
	2. Affiche un formulaire pour le motive du signaler (peut être envoyé vide)
3. Compléter (ou pas) et envoyé le signale	
	4. Vérifier la validité des données Affiche le message de succès



11. Nom : Parcourt la bibliothèque de jeux publiés

- *Description* : C'est l'interaction entre L'utilisateur et le système qui lui permet de voir les jeux publie par autres utilisateurs
- *Stakeholders* : L'utilisateur
- *Évènement déclencheur* : l'utilisateur demande de voir les jeux publies
- *Précondition* : l'utilisateur doit avoir un compte
- *Post condition* : l'utilisateur voire les jeux publie par autre utilisateurs
- *Main flow*:

Utilisateur	System
1. L'utilisateur clique sur le bouton « Browse Games »	
	2. Affiche une liste avec la bibliothèque de jeux publie
3. Sélectionner un jeu pour voir ou recherche un autre jeu avec le nom	
	4. Affiche la page avec les donnes du jeu sélectionne ou GO TO 2.

