

# **Spécifications du projet et Préparation Tests de validation**

**Jeu de gestion d'un hôpital.**

**Nasr Maram - Haj Mabrouk Skander**

**Le: 10/04/2023**

## **I. Introduction au projet**

L'objectif principal d'un système de jeu de gestion d'un hôpital est de fournir une expérience de jeu immersive et éducative pour les joueurs en simulant la gestion quotidienne d'un hôpital. En jouant à ce jeu, les joueurs peuvent apprendre les compétences et les connaissances nécessaires pour gérer avec succès un hôpital dans un environnement simulé.

Le périmètre d'un tel système de jeu est vaste et complexe. Il couvre l'ensemble du fonctionnement de l'hôpital tout en se limitant à tout ce qui se passe dans cet hôpital.

Voici quelques idées générales pour un tel système de jeu :

1. Gestion des patients : Le joueur peut gérer les dossiers des patients.
2. Gestion des ressources : Le joueur devra gérer les ressources de l'hôpital, notamment le personnel (médecins, infirmières), les équipements médicaux, les médicaments et autres fournitures.
3. Gestion financière : Le joueur pourrait simuler la gestion financière de l'hôpital, en prenant en compte les coûts de fonctionnement, les frais de personnel, les coûts des traitements.
4. Gestion des urgences : Le joueur devra gérer les urgences qui se présentent à l'hôpital, en mobilisant les ressources nécessaires pour y faire face.
5. Gestion de la qualité : Le joueur doit prendre en compte les indicateurs de qualité pour l'hôpital, tels que le taux de satisfaction des patients.

Voici quelques raisons de nos motivations pour avoir choisi un projet de jeu d'hôpital :

Premièrement, nous sommes tous les deux intéressés par le domaine de santé puisqu'on est diplômé en baccalauréat sciences expérimentales .De plus, le fait de créer un jeu de gestion d'hôpital peut être une excellente façon d'explorer ce monde et de le rendre plus accessible. De même, les jeux de gestion d'hôpitaux offrent une grande variété d'expériences de jeu.

Ce jeu non seulement divertit, mais enseigne également des compétences utiles.

## **II. Spécification du projet**

### **Description des notions de base**

1. Support de construction des bâtiments : concevoir et construire différents types de bâtiments hospitaliers, tels que des blocs opératoires, des chambres pour les patients, des unités de soins intensifs. Ajouter également des équipements tels que des scanners, des appareils d'imagerie médicale.
2. Configuration des sections : organiser les différentes sections de l'hôpital en fonction des besoins des patients.
3. Emploi des personnels : embaucher différents types de personnel, tels que des médecins ou des infirmières.
4. Gestion du déroulement quotidien de l'hôpital : surveiller les flux de patients, gérer les rendez-vous et les traitements et s'assurer que les patients reçoivent les soins appropriés.
5. Gestion des urgences : mobiliser rapidement les ressources nécessaires pour gérer ces situations.
6. Gestion de l'équilibre entre la qualité de service et les aspects financiers : trouver un équilibre entre les coûts de fonctionnement de l'hôpital et la qualité des soins dispensés aux patients.

### **Contraintes :**

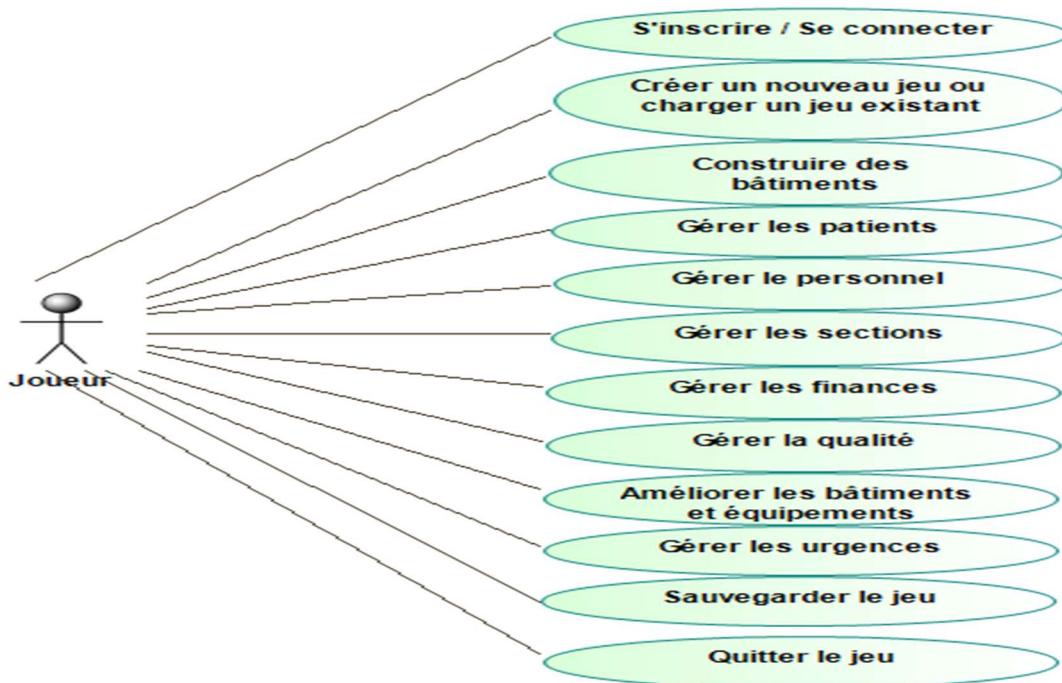
1. Les joueurs doivent gérer les ressources financières de l'hôpital efficacement.
2. Les joueurs doivent gérer les délais pour fournir des soins aux patients.
3. Les joueurs doivent gérer la formation et la rémunération du personnel de l'hôpital.
4. Le joueur doit s'assurer que les ressources de l'hôpital, telles que les lits, les équipements médicaux, le personnel médical, sont suffisantes pour répondre aux besoins des patients.

5. Le joueur doit s'assurer que les patients sont satisfaits de leur séjour à l'hôpital
6. Le joueur doit faire face aux contraintes de disponibilité du personnel, de leurs horaires et de leur nombre, pour répondre aux besoins des patients.
7. Le joueur peut être en compétition avec d'autres hôpitaux virtuels, qui peuvent offrir des soins de santé de qualité supérieure et attirer des patients.

#### **Fonctionnalités :**

1. Les joueurs doivent gérer les dossiers médicaux des patients, les rendez-vous, les traitements, les admissions et les sorties, les prescriptions et les diagnostics.
2. Les joueurs doivent gérer les horaires, les tâches et les responsabilités du personnel de l'hôpital.
3. Les joueurs doivent gérer la maintenance des équipements médicaux et des fournitures.
4. Les joueurs doivent gérer la conception, la construction et la maintenance des bâtiments de l'hôpital, ainsi que les services tels que le nettoyage, la sécurité et la restauration.
5. Les joueurs doivent gérer les budgets, les factures, les paiements, les revenus et les coûts associés à l'hôpital.
6. Les joueurs doivent gérer les situations d'urgence, telles que les accidents, les catastrophes naturelles et les épidémies.
7. Les joueurs peuvent voir les différents bâtiments et sections, ainsi que les patients, le personnel et les équipements grâce à une carte interactive de l'hôpital.
8. Les joueurs peuvent voir les informations importantes sur l'état de l'hôpital, telles que le nombre de patients, le niveau de satisfaction des patients, les finances de l'hôpital et les objectifs à atteindre grâce à un tableau de bord.
9. Les joueurs peuvent gérer les ressources de l'hôpital à travers les fenêtres de gestion.

### **III. Diagramme de cas d'utilisation**



### **IV. Priorité des cas d'utilisation :**

<b>Haute priorité</b>	<b>Moyenne priorité</b>	<b>Basse priorité</b>
S'inscrire / Se connecter Créer un nouveau jeu / Charger un jeu existant Gérer les patients Gérer le personnel	Gérer les sections Gérer les finances Gérer les urgences Construire des bâtiments Gérer la qualité	Améliorer les bâtiments et équipements Sauvegarder le jeu Quitter le jeu

## V. Sprint 1 :

Nom	Gérer les patients		
Acteur	Primaire :	Joueur	
Liens	Include	S'inscrire / Se connecter	
	Extend	- -	
Pré-conditions	Le joueur doit se connecter ou s'inscrire Les informations personnelles du patient, telles que son nom, son âge, son sexe et ses coordonnées, doivent être disponibles. Il doit y avoir suffisamment de lits disponibles pour accueillir les patients.		
Post-conditions	Le patient est ajouté à la base de données des patients de l'hôpital.		
Scénario nominale	Le joueur peut établir ce scénario dans la gestion des patients : ajouter, supprimer, modifier, consulter ou rechercher des patients. Nous entendons les informations suivantes : <b>Identifiant ,Nom , Prénom , Sexe(M/F) , Date de naissance, Tel ,Email,Adresse</b> L'identifiant est une information unique au sein du système. Le système doit permettre d'enregistrer une fiche de patient .		

## VI. Table de décision des tests de validation :

		1	2	3	4
Pré-conditions	Le joueur doit se connecter	F	T	T	T
	Les informations personnelles du patient, telles que son nom, son âge, son sexe et ses coordonnées, doivent être disponibles.		F	T	T
	Il doit y avoir suffisamment de lits disponibles pour accueillir le patient.			F	T
Post-conditions	Le patient est ajouté à la base de données des patients de l'hôpital.	F	F	F	T
	Nombre de jeux de tests	1	1*n	1	1

Avec n : est le nombre de champs autre que la fiche de patient.