

1) Objectifs du projet.

Objectif principal :

Description de l'objectif principal du projet.

L'objectif principal du projet est d'apprendre à finir un projet que l'on a choisi. Le but est d'apprendre et confirmer ses compétences en développement informatique.

Choisir un projet permet d'y mettre le plus de temps et de passion possible au travers de sa réalisation.

Objectifs spécifiques :

Liste des objectifs spécifiques du projet.

- Avoir mon BTS

2) Contexte.

Description du contexte :

Contexte et justification du projet.

Ce projet est réalisé dans le cadre du BTS SIO (Services Informatiques aux Organisations) option SLAM (Solutions Logicielles et Applications Métiers). Pour l'oral de fin d'année, nous devons réaliser un site web, une application mobile ou une application lourde.

J'ai choisi de réaliser un mots mêlés.

3) Description du projet.

Description générale :

Description générale du projet.

Le jeu du mots mêlés a pour objectif d'amuser intelligemment une personne qui s'ennuie. Cette personne pourra travailler sa mémoire, apprendre de nouveaux mots.

Lorsqu'une personne veut jouer, elle ouvre le site ou l'application du jeu. Si le/la joueur / joueuse a un compte, il/elle peut se connecter et commencer à jouer. Si il/elle n'a jamais joué, il/elle doit commencer par se créer un compte.

Pour créer un compte, le joueur doit entrer son nom, son prénom et son age. Les données personnelles du joueurs sont envoyés dans la base de donnée.

À partir du moment où la personne est connectée, elle doit choisir le thème sur lequel elle veut s'amuser, travailler. L'application crée une grille et place les mots du thème aléatoirement sur la grille.

Les mots sont stockés dans la base de donnée et peuvent être placé à la vertical, à l'horizontal ou en diagonal.

Quand la grille de mots est faite, le joueur peut commencer à jouer. Si il trouve un mots de la liste dans la grille, il faut qu'il appui sur la première lettre du mot et aille jusqu'à la dernière. Si le mot est bien présent dans la liste, il se surligne. Par contre si il n'est pas dans la liste, le mot reste comme au départ.

Lorsqu'un mot est trouvé, il est barré de la liste.

Fonctionnalités attendues :

Liste des fonctionnalités attendues.

- Se connecter à la base de données
- Gérer les joueurs
- Créer une grille
- Choisir un thème
- Placer les mots du thème choisi dans la grille
- Surligner les mots
- Barrer le mot de la liste dès qu'il est trouvé

4) Exigences fonctionnelles.

Exigences fonctionnelles :

Liste des exigences fonctionnelles du système, y compris les cas d'utilisation, les fonctionnalités, etc...

- Connexion à la base de données
- Création, modification, suppression d'un joueur
- Création, modification, suppression d'un thème
- Création de la grille
- Choisir un thème
- Afficher la liste des mots à trouver
- Placer les mots dans la grille de façon aléatoire à la verticale, à l'horizontal ou en diagonal.
- Sélectionner, surligner un mot dans la grille
- Barrer le mot trouvé de la liste de mots à trouver

Diagramme des cas d'utilisation

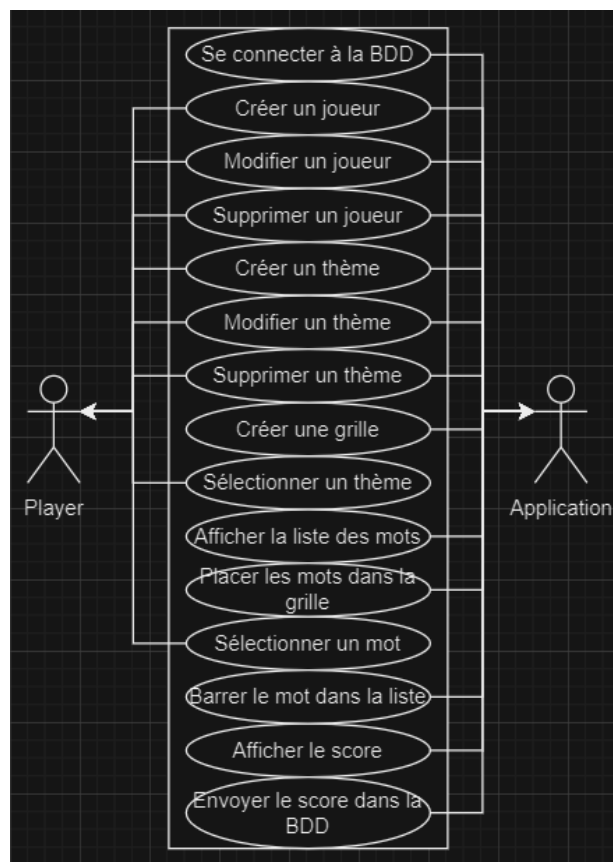
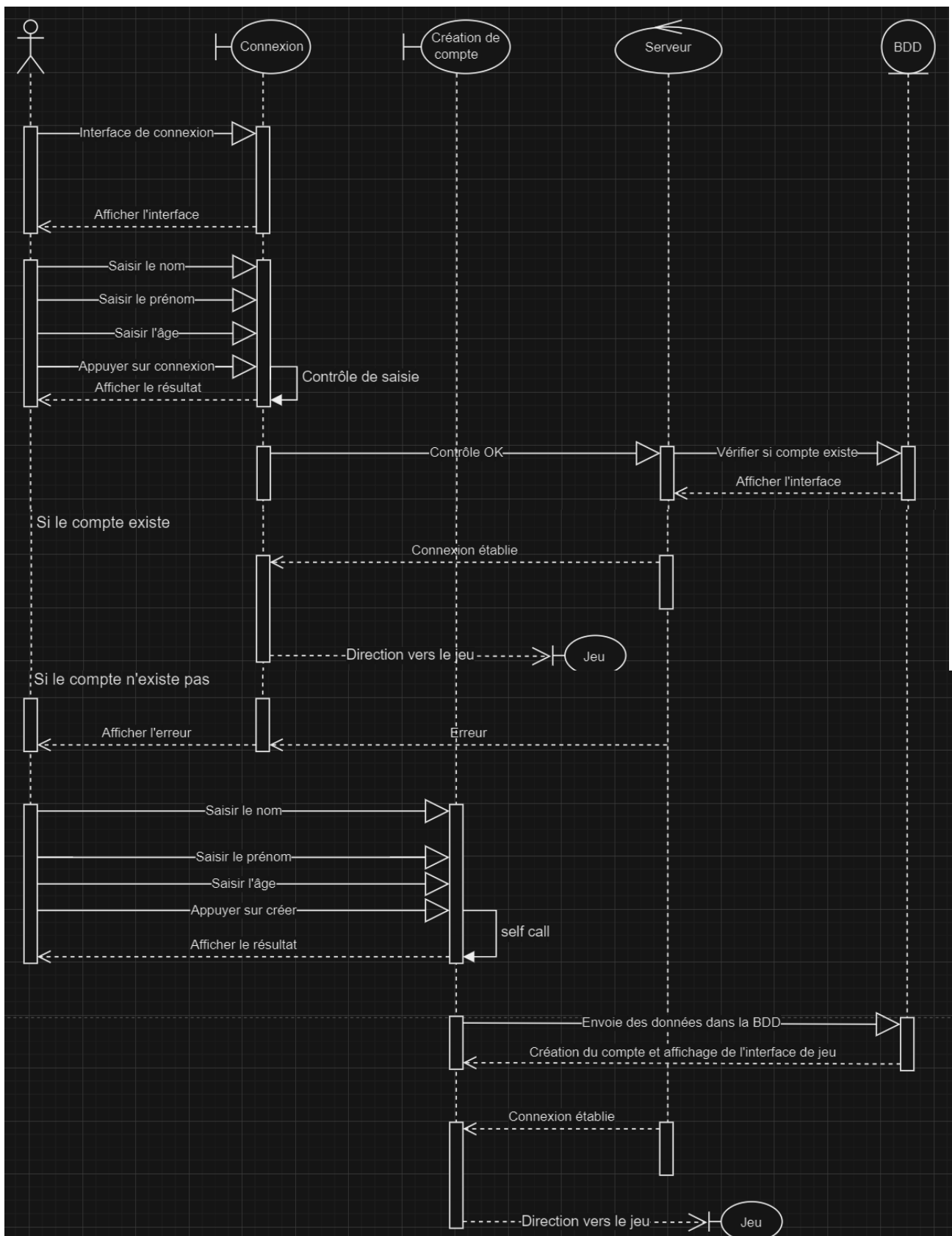


Diagramme de séquence



5) Exigences non fonctionnelles.

Exigences de performance :

Exigences de performance du système, comme les temps de réponse, la charge maximale, etc...

Exigences de sécurité :

Exigences de sécurité du système, y compris l'authentification, la confidentialité, etc...

Exigences de convivialité :

Exigences en matière d'interface utilisateur, d'ergonomie, etc...

Exigences de compatibilité :

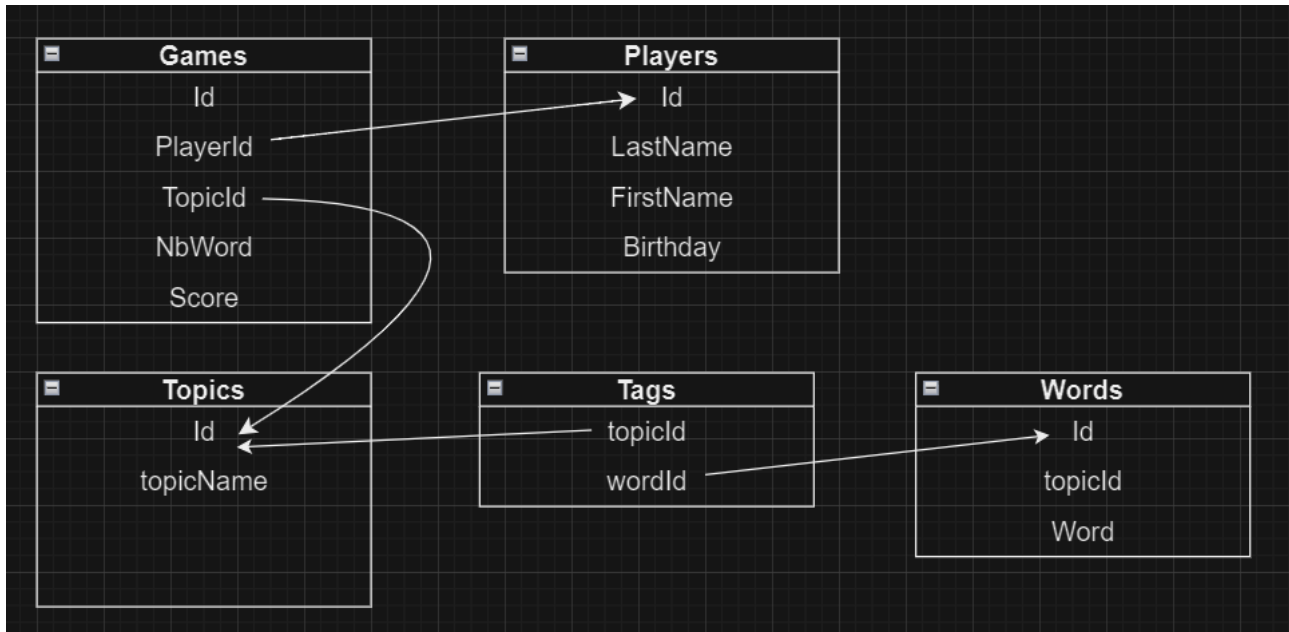
Exigences de compatibilité avec d'autres systèmes ou plate-formes.

6) Architecture système.

Architecture globale :

Description de l'architecture générale du système, y compris les composants, les bases de données, etc...

Schéma relationnel de la base de donnée



Intégration avec d'autres systèmes :

Description de toute intégration nécessaire avec d'autres systèmes ou applications.

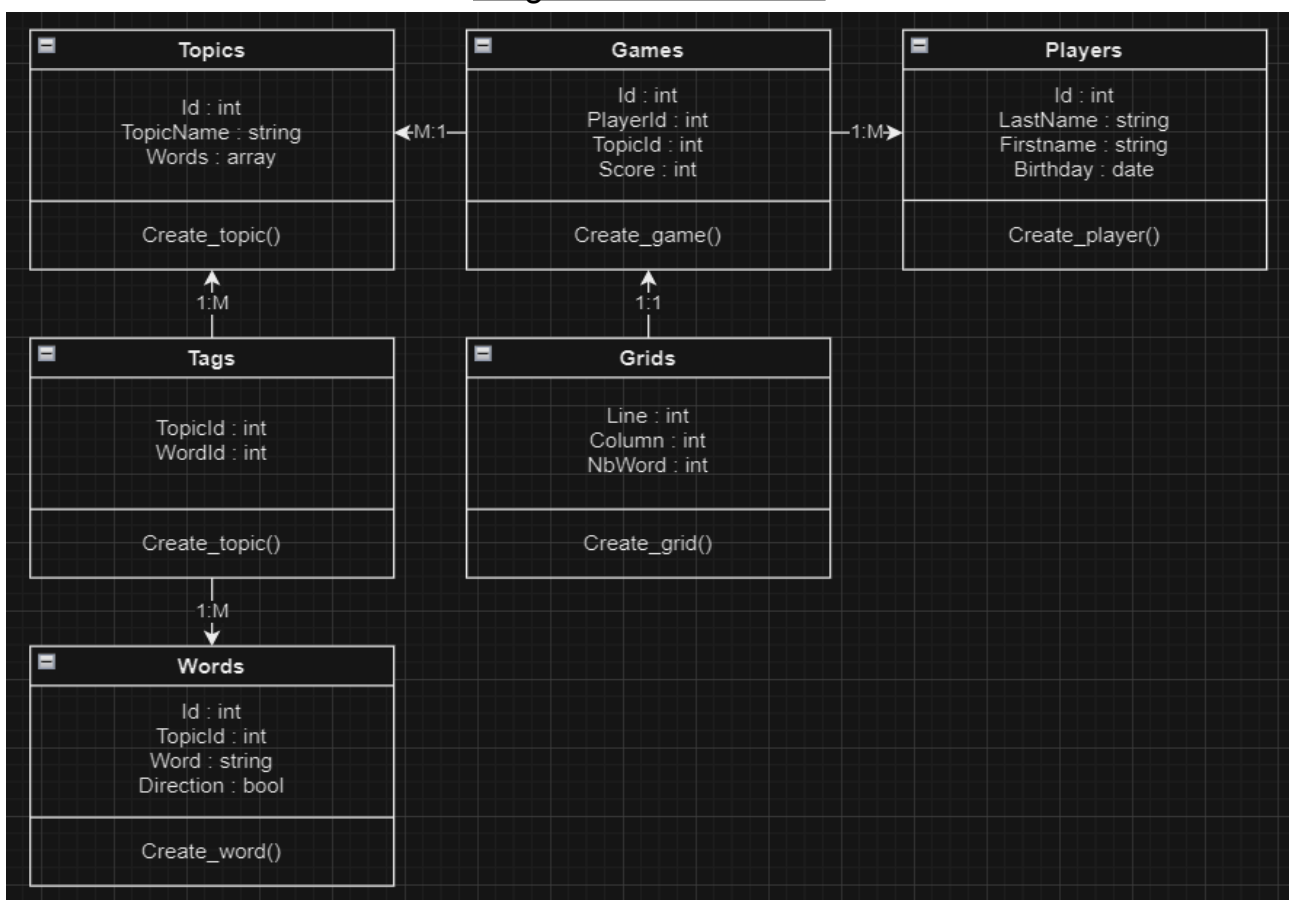
7) Contraintes.

Contraintes techniques :

Contraintes techniques spécifiques, par exemple, langages de programmation, bases de données, etc...

Nous allons utiliser pour ce projet, plusieurs langages de programmation. Nous allons utiliser HTML, CSS et PHP. Pour la base de données nous utiliserons phpMyAdmin.

Diagramme de classes



Contraintes budgétaires :

Contraintes budgétaires du projet.

Pour ce projet il n'y a pas de contrainte budgétaire. Il est réalisé avec les moyens que nous avons à notre disposition. Nous avons seulement besoin de notre ordinateur.

8) Gestion de projet.

Plan de projet :

Description du plan de projet, y compris les étapes, les échéances, les ressources, etc...

L'échéance finale du projet est mars 2024.

Étapes :

- Création de la base de données sur phpMyAdmin
- Création d'un joueur
- Modification d'un joueur
- Suppression d'un joueur
- Création d'une grille de jeu
- Création d'un thème
- Modification d'un thème
- Suppression d'un thème
- Afficher la liste des mots à trouver
- Placer des mots dans la grille de façon aléatoire
- Sélectionner un mot dans le grille
- Surligner le mot sélectionner
- Barrer le mot trouvé de la liste de mots à trouver

Ressources :

- Youtube
- W3School
- OpenClassroom

Suivi et évaluation :

Méthodes de suivi et d'évaluation du projet.

9) Livrables attendus.

Livrables :

Liste des livrables attendus, y compris la documentation, les rapports, les logiciels, etc...

Le cahier des charges, le diagrammes des cas d'utilisations, le diagramme de séquence et le diagramme des utilisateurs sont des livrables attendus.