

Mécanique du jeu et description des fonctionnalités à développer

Technologies utilisées : HTML 5, CSS 3, Javascript, jQuery, PHP 7, Symfony 4, twig, MySQL

1/ Création de la base de données 0.5 jrs/h

- Création de la structure de la base de données utilisateurs, villes, partenaires et gains
- La base de données sera faite de tel sorte que les informations seront liées entre elles.

Ex : Connaitre le gains d'un joueur et savoir dans quel lieu partenaire il l'a utilisé.

2/ Page de Jeu RedBull 9.75jrs/h

a) Création d'un layout 1jrs/h

Le layout est une sorte de template qui nous permet de coder le header et le footer de la page. Ceci nous permettra de changer uniquement le contenu intérieur (rectangle barré écran1) sans avoir à recoder 3 pages différentes (écran1). Tout le site sera responsive fin de s'adapter au format mobile.

- Réalisation de l'intégration 1jrs/h

b) Identification du joueur 1.5 jrs/h

Le joueur arrive sur le premier écran d'indentification (écran2)., il peut se connecter et accéder au jeu. S'il n'a pas de compte joueur, il a un lien qui l'amène sur un formulaire d'inscription.

- Intégration du formulaire 0.25 jrs/h
- Création du système d'identification avec la bdd, cryptage des mots de passe, sécurisation 1jrs/h

c) Inscription du joueur 1.75 jrs/h

Le joueur n'est pas inscrit et doit s'enregistrer via un formulaire lié à la base de données (écran3). Si le joueur est déjà inscrit il peut utiliser un lien qui le redirige vers la page de login. Les informations récupérées seront : Nom, Prénom, Mail, Mot de passe et ville.

- Intégration du formulaire 0.25 jrs/h
- Création de l'enregistrement sur la bdd, sécurisation via captcha, vérification des doublons email, vérification des emails bidon de type Yopmail (1.5 jrs/h)

d) Système de jeu 3.5 jrs/h

Le joueur arrive sur la page de jeu, si des lots sont disponibles dans sa zone géographique et qu'il n'a pas encore gagné pour cette session (ecran4). Le système de jeu et à définir si nous restons dans un système simple, (un aléatoire ou premier arrivé, premier servi), le développement ne sera pas différent. La différence se fera au niveau du graphiste surtout.

Si le joueur gagne, un écran lui indique qu'il gagne, idem s'il perd (ecran5 et ecran6). S'il n'y a pas de jeu le joueur arrive sur un écran qui lui indique qu'il n'y a pas encore de jeu. Si le joueur a déjà gagné un gain, un écran lui indique qu'il doit attendre la prochaine session pour rejouer.

- Intégration de la partie jeu 1.5 jrs/h
- Gestion du système de jeu 1 jrs/h
- Enregistrement et modification des gains dans la base de données (faire en sorte que les informations ne soient pas erronées ou pas de doublon) 1 jrs/h

e) Création de 2 mails 1 jrs/h

Les joueurs doivent recevoir leurs gains par mail. Télécharger une photo qui permet elle-même de rediriger sur une page est impossible cependant on peut faire cliquer les joueurs sur un lien dans le mail qui les renvoie sur une page de confirmation du gain. Les partenaires pourront voir cette page et confirmer la réception du gain. Création d'un mail qui de rappel quotidien au joueur qu'il peut gagner des lots. Les mails doivent être créés en HTML et CSS

- Création des 2 mails en HTML et CSS 1jrs/h

f) Page de confirmation du gain et vérification du gain par le partenaire. 1jrs/h

Le joueur recevra le lien de sa page gain par mail (ecran7). Cette page est unique à chaque gain et indiquera au partenaire que le gain n'a pas encore été consommé. Le partenaire pourra indiquer le lieu où le gain est consommé grâce à un menu déroulant et un bouton de confirmation qui modifie la base de données. Si le gain a déjà été validé la page l'indiquera et il sera impossible de le valider à nouveau (ecran8).

Cette page sera responsive pour être adaptée au format mobile.

- Intégration de la page 0.5 jrs/h
- Gestion de la base de données, modification du gain en tant que « consommé », sécurisation vis-à-vis des doublons. 0.5 jrs/h

3/ Création de l'admin pour RedBull 8.25 jrs/h

L'admin sera un site qui permettra à son utilisateur d'avoir la main sur les bases de données. La personne pourra consulter les données, les modifier ou les supprimer. Celui-ci sera protégé par identifiant et mot de passe.

a) Création Layout de l'admin 0.5 jrs/h

Un layout permettra de ne pas modifier le code. Pour aller vite nous prendrons un design de thème bootstrap

b) Partie Ville 0.75 jrs/h

L'administrateur pourra consulter, ajouter, modifier ou supprimer les différentes villes et donc zones géographiques (ecran9).

- Intégration page 0.25 jrs/h
- Récupération, modification, ajout, suppression bdd 0.5 jrs/h

c) Partie Partenaire 1jrs/h

L'administrateur pourra consulter, ajouter, modifier ou supprimer les différents partenaires et pourra les trier en fonction de leurs zones géographiques (ecran10).

- Intégration page 0.25 jrs/h
- Récupération, modification, ajout, suppression bdd 0.5 jrs/h
- Tri des partenaires 0.25 jrs/h

d) Partie Inscrits 2.25 jrs/h

L'administrateur pourra modifier ou supprimer les différents inscrits et pourra les trier en fonction de différents filtres (zones géographique et statut gagnant ou non) (ecran11). On pourra récupérer sous format Excel tous les inscrits ou uniquement les gagnants.

- Intégration page 0.25 jrs/h
- Récupération, modification, suppression bdd 0.5 jrs/h
- Tri des zones et des statuts 0.5 jrs/h
- Récupération des données via téléchargement Excel 1jrs/h

e) Partie Gains 3.75 jrs/h

L'administrateur pourra modifier ou supprimer les différents inscrits et pourra les tirer en fonction de différents filtres (zones géographique, partenaire, date, statut) (ecran12). On pourra récupérer sous format Excel tous gains en fonction des filtres.

- Intégration page 0.25 jrs/h
- Récupération, modification, suppression bdd 0.5 jrs/h
- Tri des zones et des statuts 1 jrs/h
- Récupération des données via téléchargement Excel en fonction des filtres 2jrs/h