



MyFoot

Cahier des charges



Sommaire

1	CONTEXTE DU PROJET	4
2	RÉFÉRENCES	5
3	CIBLE VISÉE	6
4	FONCTIONNALITÉS DE MyFOOT	7
5	ARCHITECTURE TECHNIQUE	8
6	RÉPARTITION DES TÂCHES	9



Introduction au document

L'objectif de ce document est de décrire le cahier des charges de notre projet ainsi que ses spécifications techniques et fonctionnelles.

Historique de révision du document

Date	Révision	Propriétaire	Résumé
23/03/18	V1.0	Equipe MyFoot	Rédaction
30/03/18	V1.1	Equipe MyFoot	Mis à jour du document



1 Contexte du projet

Le principal but de ce projet consiste à créer une application mobile (Android / iOS) afin d'offrir aux clubs ambitieux, l'opportunité de bénéficier d'une application mobile qui lui permettra de partager avec ses joueurs et ses supports de nombreuses fonctionnalités qui seront détaillées dans ce document.

De plus les supporters de chaque club pourront accéder à cette application pour obtenir différentes informations concernant leur club.

Une partie chatbot sera implémentée pour les supporters.

De plus nous souhaitons faire une partie ***fantasy football*** (jeu où les participants endossent le rôle de propriétaires d'équipes sportives et défient d'autres joueurs sur la base des résultats réel), les fonctionnalités de ce jeu seront détaillées dans ce document.

Le jeu se déroule en plusieurs étapes :

Tout d'abord les utilisateurs/supporters doivent choisir un club de la FFF, les utilisateurs doivent « deviner » la composition officielle du match.....

Tout cela doit être fait avant le début du match (amical ou officiel) de la journée.

Ensuite, si un utilisateur trouve la bonne composition officiel, il inscrit/gagne des points.



2 Références

Aujourd'hui, il n'existe pas de réel concurrent à MyFoot.

Il existe un jeu, nommé « MonPetitGazon » (MPG, 2011), disponible sur Android et iOS, qui propose également des paris virtuels sur le Football Européen.

Leur jeu consiste à créer des ligues (qui peuvent être publiques ou privées), une fois la ligue remplie, de enchères sont organisées en plusieurs tours, chaque utilisateur doit faire son Mercato (marché officiel des transferts de joueurs d'un club professionnel à un autre) en misant sur des joueurs à partir d'un prix de base.

L'utilisateur qui a la plus grosse enchère sur un joueur de football, remporte le joueur dans son équipe.



3 Cible visée

Notre application s'adresse à tous les utilisateurs de smartphones sous Android et/ou iOS.

Notre audience est axée dans un premier temps aux clubs de la FFF (Fédération Française de Football) qui comprend les clubs amateurs ainsi que les clubs professionnels ce qui signifie 14 993 clubs dont 40 clubs professionnels participant aux championnats de L1 (20 clubs) et de L2 (20 clubs).

L'application s'adresse également aux parieurs ainsi qu'aux fans de football qui aiment le *fantasy football* (cf Page 4).



4 Fonctionnalités de MyFoot

L'application MyFoot propose différentes fonctionnalités afin de satisfaire ses utilisateurs, avec MyFoot, il est possible de :

- Accéder aux résultats des matchs de son club
- Accéder au calendrier des matchs de son club
- Accéder au classement de son club
- Accéder à l'effectif des joueurs de son club
- Suivi des réseaux sociaux
- Informations provenant du club (qui seront alimentées via un Administrateur).
- Réaliser un jour autour des paris sportifs lors des événements spéciaux (Coupe du Monde, Coupe d'Europe) sur les compositions de l'équipe favorite de l'utilisateur. Notre système à point ne sera pas monétaire
- S'immerger dans un terrain de football à l'aide de la réalité augmentée, pour tous les utilisateurs qui n'ont pas eu la chance de participer à un match de football professionnel dans un stade.



5 Architecture Technique

L'application est basée sur plusieurs technologies :

- L'application **Android** sera réalisée en langage **Java**.
- L'application **iOS** sera réalisée en langage **Swift**.
- Le côté **serveur** est **géré** par
- La base de données en **MySQL**
- Création d'un script en PHP permettant d'insérer en base de données la liste des joueurs (via CSV)



6 Répartition des tâches