

Cahier des charges Développeurs

Table des matières :

I.	LE CONTEXTE	5
II.	LES BESOINS.....	6
A.	Réalisation du développement du jeu	6
1.	Le format souhaité :	6
2.	Le délai :.....	6
3.	Types de profil user :	6
a.	Administrateur :	6
b.	Modérateur :	7
c.	Caster :.....	7
d.	Joueur :	7
4.	Éléments front :	7
a.	Login :	7
b.	Mot de passe oublié :	7
c.	Inscription.....	7
d.	Profil :	8
5.	Administration.....	8
B.	Réalisation de la base de données :	10
1.	Type de données :	10
2.	Quantité :	10
3.	Exploitation de la base de données (administration) :	10
4.	Type de requêtes nécessaires	10
C.	Stockage des données des composants du jeu	10
1.	Format du stockage :	10
2.	Éléments stockés :	10
a.	Cartes (éléments graphiques) :	10
b.	Données des cartes :	10
c.	Profils joueurs :	11
d.	Plateaux :	11
D.	Hébergement site :	12
1.	Hébergement interne :	12
2.	Gestion hébergement externe :	12
3.	Hébergement externe :	13
a.	HOSTINGER :	13
1)	Startup :	13
2)	Professionnel :	14

b.	OVH :	15
1)	Rise-GAME-1 :	15
2)	Advance-1 :	15
4.	Maintenance :	16
E.	Formations :	16
1.	Formation à l'utilisation du back-office :	16
2.	Gestion de la base de donnée :	16

Parties à la réalisation du logiciel ANKI :

Client : **Objectif 3W**

Représentée par : M. FIELOUX David en sa qualité de Gérant.
Domiciliée : 2214 bd de la Lironde 34980 Montferrier-sur-Lez.
Inscrite au **RCS** de Montpellier sous le **SIREN** 433 589 611.
Tél. 04 67 150 166 - **Fax.** 04 67 995 220
Courriel : contact@objectif3w.com

Prestataire : **JKJ DEV Section**

Forme juridique : SA (société anonyme)
Société active depuis le 27 mars 2023
Représentée par : M. MANTIO Benjamin, M. STASSE Olivier, Mme Valdeyron Anne et M. MOLINIE Thibaut en leurs qualités de gérants associés.
Domiciliée : 47 rue du beat, 34000 Gokai-sur-lez.
Inscrite au **RCS** de Montpellier sous le **SIREN** 427 467 153.
Tél. 04 34 123 456 - **Fax.** 04 34 123 456.
TVA non applicable, art. 293-B du CGI.

Interlocuteur :

M. GUIGNABAUDET Damien formateur référent auprès de la société **FORMATAGE LANGUEDOC (OBJECTIF 3D OBJECTIF 3W OBJECTIF 3D GAME)**.
Contact: d.guignabaudet@objectif3w.com

I. LE CONTEXTE

Nous allons, pour ce travail, être le prestataire du centre de formation Objectif 3W qui vient de racheter Activision Blizzard.

Objectif 3W dispose, suite à ce rachat, de moyens budgétaires et d'un nombre d'employés conséquent.

En effet, Blizzard est une société fondée en 1991 qui disposait d'un effectif de 9080 collaborateurs et d'un capital de plus de 71 milliards de dollars.

Objectifs 3W nous a mandaté pour le développement d'un jeu de cartes et des éléments qui l'entourent.

Nous avons été choisis pour ce projet car nous sommes tous, designers et développeurs, issus des formations données par cet organisme.

Objectifs 3W, au travers de cette mission, compte donc montrer les talents et les diverses compétences apprises par ses étudiants lors de leurs cursus, par le prisme de ce projet.

Les missions que nous allons devoir réaliser sont les suivantes :

- Le développement d'un jeu de cartes numériques, constitué de 20 cartes ainsi que sa boîte, son plateau.
- Le jeu ayant pour thème le reiki ainsi que le human beatbox.
- Il sera également adapté au support digital, mais reste dans un premier temps un jeu sous une forme physique.

Nous allons pour sa création reprendre les mécaniques de gameplay du jeu Hearthstone (licence connue de la société Blizzard), en modifiant le thème et les éléments le constituant.

II. LES BESOINS

A. Réalisation du développement du jeu

Les technologies retenues pour la réalisation du projet sont :

- HTML
- CSS
- JavaScript
- PHP

1. Le format souhaité :

Le format retenu pour le jeu est le format WEB.

2. Le délai :

Le délai de réalisation du projet est de 4 mois.

3. Types de profil user :

a. Administrateur :

Ce profil, au nombre de 1, aura comme prérogatives :

- Concernant la base de données :
 - Ajouts :
 - Joueurs.
 - Cartes.
 - Plateaux.
 - Droits/rôles à un user (modérateurs, joueurs, administrateurs).
 - Création/édition/suppression de nouveaux types de rôles.
 - Edition/création/suppression des droits par type de rôles.
 - Règles de jeu.
 - Consultation de la totalité du contenu de la base de données.
 - Suppression de la totalité de la Base de données ou de certains éléments spécifiques.
- Concernant les utilisateurs :
 - Ajout/modification/suppression des éléments du profil joueur.
 - Blocage ou ouverture accès à certains éléments.
 - Bannissement et annulation de ce dernier.

b. Modérateur :

Ce profil aura pour rôle une gestion des joueurs et de l'interactions entre ces derniers.

- Interface user :
 - Ajout/modification des éléments du profil joueur.
 - Blocage ou ouverture accès à certains éléments.
 - Bannissement et annulation de ce dernier.

c. Caster :

Ce profil permettra d'accéder à une partie et de réaliser un service de streaming en direct de la main des joueurs et des informations du plateau de jeu. Il ne pourra avoir aucune action ni interactions avec le jeu et les joueurs.

Les éléments castés pourront avoir été restreints par l'administrateur et/ou les modérateurs.

d. Joueur :

Ce profil n'aura accès à aucun élément d'administration si ce n'est ses informations personnelles de son propre compte à savoir :

- Son pseudo.
- Ses données personnelles.
- Son propre deck de cartes.
- Son rank.
- Son historique de parties.
- Sa liste d'amis.

4. Éléments front :

a. Login :

Cette page sera accessible à tous les users et contiendra :

- Un champ texte pour l'Identifiant (adresse email ou pseudo).
- Un champ texte pour le mot de passe (avec l'option pour le rendre visible).
- Un bouton "mot de passe oublié" renvoyé à la page "mot de passe oublié".
- Un bouton "lien hypertexte" renvoyé à la "page d'inscription".

b. Mot de passe oublié :

Cette page sera accessible à tous les users et contiendra :

- Un champ "adresse email" pour entrer l'adresse email renseignée à l'inscription par l'utilisateur.
- Un captcha.
- Un bouton d'envoi de validation.

c. Inscription

Cette page sera accessible à tous les users et contiendra :


- Un champ texte "Pseudo".
- Un champ texte "Nom".
- Un champ texte "Prénom".
- Un champ texte (typé email) pour l'Email.
- Un champ texte "password" pour le "Mot de passe".

- Un champ texte “password” pour la “Confirmation mot de passe”.
- Des radios avec un choix unique entre Homme/Femme/Autre.
- Un champ numérique “Numéro de rue”.
- Un champ texte “Nom de rue”.
- Un champ numérique limité à 5 caractères pour le code postal
- Un champ texte “Ville”.
- Un champ numérique (type téléphone) “téléphone portable”.

L'inscription de tout utilisateur générera automatiquement un numéro “ID” non-modifiable représentant le numéro de l'utilisateur inscrit dans l'ordre croissant depuis l'inscription du premier utilisateur.

d. Profil :

Cette page sera spécifique à chaque user dans ses données :

- Un champ numéro “ID” généré automatiquement lors de l'inscription et non-modifiable.
- Champ non modifiable Rank contenant le classement du joueur.
- Données personnelles : reprend la totalité des champs renseignés par l'user lors de son inscription. La totalité de ces champs sera éditable par ce dernier.
- Historique des parties : Sous forme de tableau, affichera les éléments restreints résumant les dernières parties du joueur (Nom adversaire, durée de la partie, total des dégâts infligés, total des dégâts reçus, Nombre de cartes utilisées, nombre de cartes restantes). Cette historique ne reprend que les 15 dernières parties du joueur de la plus récente à la plus ancienne.
- Deck : Contient la totalité du deck du joueur. Le joueur pourra choisir quelles cartes il souhaite mettre dans son deck actif de 20 cartes. Les autres cartes seront contenues dans une bibliothèque. La bibliothèque ne comporte aucune limite en nombre de cartes. Afin de faire rentrer une carte dans son deck, il suffira de cocher un élément qui déplacera cette carte dans le deck.
- Liste d'amis : La liste des personnes ajoutées au cercle d'amis :
 - Une pastille verte ou grise est présente à côté du pseudo indiquant s'il est en ligne ou pas.
 - Un bouton “+” pour ajouter un ami via une pop-up pour rentrer le pseudo de la personne souhaitée.
 - Un bouton  avec un chiffre en haut à droite affichant le nombre de demandes d'amis en attente et permettant, lorsqu'on clique dessus, via une pop-up de valider ou refuser la demande d'amis en affichant le pseudo de la personne ayant fait l'ajout.
 - Un bouton “-” suppression du contact de la liste d'amis.

5. Administration

Cette page sera accessible uniquement aux administrateurs et permettra la gestion de la base de donnée, elle contiendra :

- Nombre de joueurs connectés.
- Nombre de joueurs inscrits.
- Bouton suppression de la base de données.

- Bouton ajout de carte ouvrira une page spécifique :
 - L'ajout cartes contiendra les champs suivants :
 - Nom (texte).
 - Illustration (image).
 - Catégorie (texte).
 - Fond de la carte (image).
 - Description effets (sorts).
 - Attaque (chiffres).
 - Points de vie (chiffres).
 - Mana (chiffres).
 - Rareté (couleur carte/gemme).
 - Défense (chiffre).
 - Type (texte).
 - Description carte (histoire) (texte).
 - Héro (texte).
 - Classe (texte).
 - Un bouton validation renvoyant à la page administrateur initiale.
- Un bouton ajout de plateau renvoyant à une page spécifique :
 - L'ajout Plateau contiendra les champs suivants :
 - L'image fixe du plateau.
 - Un bouton validation renvoyant à la page administrateur initiale.
- Un bouton ajout de nouvel utilisateur renvoyant à une page spécifique :
 - L'ajout user contiendra les champs suivants :
 - Un champ texte "Pseudo".
 - Un champ numérique "ID" généré automatiquement et non-modifiable.
 - Un champ texte "Nom".
 - Un champ texte "Prénom".
 - Un champ texte (typé email) pour l'Email.
 - Un champ texte "password" pour le "Mot de passe".
 - Des radios avec un choix unique entre Homme/Femme/Autre.
 - Un champ numérique "Numéro de rue".
 - Un champ texte "Nom de rue".
 - Un champ numérique limité à 5 caractères pour le code postal.
 - Un champ texte "Ville".
 - Un champ numérique (type téléphone) "téléphone portable".
 - Un bouton validation renvoyant à la page administrateur initiale.
- Une liste contenant la totalité des utilisateurs enregistrés avec :
 - Leur pseudo.
 - Leur ID.
 - Leur adresse email.
 - Leur rôle avec une liste déroulante pour changer le rôle de l'utilisateur.
 - Un bouton d'édition du profil utilisateur. Ce bouton renvoie à une page spécifique contenant les champs suivants :
 - Un champ texte "Pseudo".
 - Un champ numérique "ID" non-modifiable.
 - Un champ texte "Nom".
 - Un champ texte "Prénom".
 - Un champ texte (type email) pour "Email".
 - Un champ texte "password" pour "Mot de passe".
 - Des radios avec un choix unique entre Homme/Femme/Autre.
 - Un champ numérique "Numéro de rue".
 - Un champ texte "Nom de rue".
 - Un champ numérique limité à 5 caractères pour le code postal.
 - Un champ texte "Ville".
 - Un champ numérique (type téléphone) "téléphone portable".
 - Un bouton validation renvoyant à la page administrateur initiale.

- Un bouton de suppression de l'utilisateur.

B. Réalisation de la base de données :

1. Type de données :

Les données seront transmises par le biais de fichiers EXCEL au format CSV ayant reçu un formatage spécifique afin d'en faciliter l'importation.

2. Quantité :

La quantité de données n'est pas arrêtée pour l'instant.

3. Exploitation de la base de données (administration) :

Éléments gérés via le profil administrateur.

4. Type de requêtes nécessaires

Consultation, édition, suppression d'éléments via le profil administrateur.

C. Stockage des données des composants du jeu

1. Format du stockage :

- PHP
- CSV

2. Éléments stockés :

a. Cartes (éléments graphiques) :

- Image background carte.
- Illustration image.
- Couleur de la carte (rareté)

b. Données des cartes :

- ID unique par carte non-modifiable.
- Nom (texte).
- Illustration (image).
- Catégorie (texte).
- Fond de la carte (image).
- Description effets (sorts).
- Attaque (chiffres).
- Points de vie (chiffres).
- Mana (chiffres).
- Rareté (couleur carte/gemme).
- Défense (chiffre).
- Type (texte).
- Description carte (histoire) (texte).
- Héro (texte).
- Classe (texte).

c. Profils joueurs :

- Pseudo
- ID unique par user non-modifiable
- Données personnelles
 - Nom
 - Prénom
 - Email
 - Password
 - Genre
 - Numéro de rue
 - Nom de rue
 - Code postal
 - Ville
 - Téléphone
- Coordonnées bancaires
- Deck
- Bibliothèque
- Rank
- Historique de parties
- Liste d'amis

d. Plateaux :

- Nom du plateau.
- ID unique du plateau.
- Image du plateau.

D. Hébergement site :

1. Hébergement interne :

Hébergement en interne sur un serveur dédié.

Administration et prise en charge de la maintenance du serveur.

Dépannage en cas de problème d'accès et de fonctionnement de l'hébergeur. Voir contrat de vente

Spécificités du serveur :

Bande passante privée 1 Gbit/s garantis

CPU : Intel Xeon-E 2386G -6c/12t - 3,5 GHz/4,7 GHz

Mémoire : de 32 à 128 Go DDR4 ECC

Stockage : SSD NVMe, HDD SATA jusqu'à 1To

2. Gestion hébergement externe :

Cette option permettra au client de demander à la société JKJ de gérer elle-même l'hébergement réalisé chez un tiers. Cela consiste à :

- Recevoir les requêtes et demandes du client.
- Répercuter les requêtes et demandes du client auprès de l'hébergeur.
- Effectuer le suivi des tickets support.
- S'engager à traiter les demandes dans les meilleurs délais.
- Faire un retour au client sur le suivi et l'avancée de ses demandes.

Cette gestion sera facturée 50 euros/HT par mois.

3. Hébergement externe :

a. HOSTINGER :

1) Startup :

Startup

Optimisé pour les sites Web commerciaux et de eCommerce

19,99 € **Economisez 50%**

9,99 €/mois

*Pour une commande de 48 mois ; TVA non incluse

Commander

16,99 €/mois lors du renouvellement

Comparaison des principales fonctionnalités

- ✓ 300 Sites Web
- ✓ 200 Go de stockage SSD
- ✓ Bande passante illimitée
- ✓ Domaine gratuit (d'une valeur de 9,99 €)
- ✓ SSL gratuit illimité
- ✓ Sauvegardes Quotidiennes (d'une valeur de 25,08 €)

Performance

- ✓ 3 Go RAM
- ✓ 2 CPU cœurs
- ✓ Ressources dédiées
- ✓ Adresse IP dédiée

Sécurité

- ✓ DNS protégé par Cloudflare
- ✓ Analyseur de logiciel malveillant

Bonus gratuits

- ✓ Email gratuit
- ✓ Migration Gratuite
- ✓ Créateur de site web

Options WordPress

- ✓ WordPress géré
- ✓ Accélération WordPress
- ✓ Cache d'objets pour WordPress
- ✓ Outil WordPress de test

Service et support

- ✓ Garantie de remboursement pendant 30 jours
- ✓ Assistance 24h/24 et 7j/7
- ✓ Garantie de disponibilité 99,90 %
- ✓ Plusieurs Centres de données

Voir toutes les fonctionnalités

2) Professionnel :

Professionnel

Optimisé pour améliorer l'efficacité des sites des entreprises et d'e-commerce

39,99 € **Économisez 60%**

15,99 €/mois

*Pour une commande de 48 mois ; TVA non incluse

Commander

33,99 €/mois lors du renouvellement

Comparaison des principales fonctionnalités

- ✓ 300 Sites Web ?
- ✓ 250 Go de stockage SSD
- ✓ Bande passante illimitée ?
- ✓ Domaine gratuit (d'une valeur de 9,99 €) ?
- ✓ SSL gratuit illimité ?
- ✓ Sauvegardes Quotidiennes (d'une valeur de 25,08 €) ?

Performance

- ✓ 6 Go RAM
- ✓ 4 CPU cœurs
- ✓ Ressources dédiées ?
- ✓ Adresse IP dédiée ?

Sécurité

- ✓ DNS protégé par Cloudflare ?
- ✓ Analyseur de logiciel malveillant

Bonus gratuits

- ✓ Email gratuit ?
- ✓ Migration Gratuite ?
- ✓ Créateur de site web

Options WordPress

- ✓ WordPress géré ?
- ✓ Accélération WordPress ?
- ✓ Cache d'objets pour WordPress ?
- ✓ Outil WordPress de test ?

Service et support

- ✓ Garantie de remboursement pendant 30 jours ?
- ✓ Assistance 24h/24 et 7j/7 ?
- ✓ Garantie de disponibilité 99,90 % ?
- ✓ Plusieurs Centres de données ?

b. OVH :

1) Rise-GAME-1 :

Rise-GAME-1

À partir de
73,14 €
HT/mois
soit 87,77 € TTC/mois

Configurer le serveur Rise-GAME-1

CPU : AMD Ryzen 5 3600X - 6c/12t -
3,8 GHz/4,4 GHz
Mémoire : De 32 Go à 64 Go DDR4 ECC
Stockage : SSD NVMe
BP publique : 250 Mbit/s (burst 500 Mbit/s)
Bande passante privée : Pas de bande passante
privée

☐ Comparer

2) Advance-1 :

Advance-1

À partir de ~~99,99 €~~
54,99 €
HT/mois
soit 65,99 € TTC/mois

Offre découverte Inde

Configurer le serveur Advance-1

CPU : Intel Xeon-E 2386G - 6c/12t -
3,5 GHz/4,7 GHz
Mémoire : De 32 Go à 128 Go DDR4 ECC
Stockage : SSD NVMe, HDD SATA
BP publique : 1 Gbit/s - Trafic limité 25 To
Bande passante privée : 1 Gbit/s garantis

☐ Comparer

4. Maintenance :

Une maintenance du logiciel, ainsi qu'une possibilité d'amélioration et d'incorporation de nouveaux éléments pourra être mise en place lors de la livraison de la solution.

Ces éléments seront alors définis lors de cette livraison.

E. Formations :

1. Formation à l'utilisation du back-office :

Une formation sera réalisée par la société JKJ auprès des collaborateurs de la société cliente.

Une documentation sera fournie.

2. Gestion de la base de donnée :

Une formation sera réalisée par la société JKJ auprès des collaborateurs de la société cliente.

Une documentation sera fournie.