

CAHIER DES CHARGES

1. Introduction

1.1 Contexte

Le projet vise à développer une application mobile et web permettant aux utilisateurs de jouer aux jeux de paris de la Loterie Nationale du Bénin.

1.2 Objectifs

- Faciliter les paris en ligne.
- Sécuriser les transactions (recharges, retraits, gains).
- Optimiser la gestion des administrateurs et revendeurs.
- Offrir une traçabilité complète des actions sur la plateforme.

1.3 Portée du projet

- Application mobile (Android & iOS).
- Application web pour la gestion administrative.

2. Acteurs et rôles

3. Fonctionnalités détaillées

3.x Fonctionnalités de Administrateur

- Gestion des utilisateurs : création, modification, activation/désactivation, suppression.
- Gestion des jeux & paris : validation, annulation, modification, attribution des gains.
- Gestion des transactions : validation, suivi, annulation des recharges et retraits.
- Audit & sécurité : suivi des actions, journalisation des transactions, exportation des rapports.
- Gestion des jetons virtuels : distribution aux revendeurs, suivi des soldes.

Consultation des Statistiques par vendeurs et par joueurs

Gestion des rôles : création, modification, suppression

3.x Fonctionnalités de Revendeur

- Gestion des comptes joueurs : création, recharge.
- Gestion des jeux & paris : validation, annulation.
- Gestion des transactions : suivi, exécution des recharges et retraits.

- Bilan & historique : consultation du chiffre d'affaires, envoi des bilans.
- Sécurité : double authentification (2FA), connexion OTP.

3.x Fonctionnalités de Joueur

- Gestion du compte : inscription, modification du profil.
- Gestion du portefeuille : recharge, suivi des transactions.
- Placement des paris : choix des jeux, confirmation.
- Gestion des gains & retraits : consultation des gains, demande de retrait.
- Historique des activités : suivi des jeux joués, transactions.
- Notifications & alertes : confirmation des transactions, promotions.

4. Technologies et contraintes techniques

5. Sécurité et conformité

Protection des données : cryptage, stockage sécurisé.

Sécurité des transactions : double confirmation, protection contre la fraude.

Traçabilité & audit : journalisation des actions, contrôle des accès.

6. Déploiement et maintenance

6.1 Délais de livraison

Durée estimée : 45 jours

Méthodologie : Agile (Scrum)

6.2 Conditions générales d'utilisation

La solution web doit pouvoir gérer un certain nombre de paramètre

6.2.1. La recharge

La recharge est comprise entre 500 et 500000. En dessous de 500 ou au delà de 500000 le système doit refuser. Toutefois un client peut faire plusieurs recharge don't le montant total pourrait dépassé 500000.

6.2.2. Le retrait de gain

Le système autorise des retraits allant de 2000 à 200000. En dehors de cette marge, le système doit refuser.

Toutefois un client peut lancer plusieurs retraits dont le montant total pourrait être supérieur à 200000

6.2.3. La mise pour le jeu

La mise minimale est de 10F et au maximum 5000F. avec le temps on pourrait aller au delà à l'évaluation du partenariat.

6.2.4. Le gain

Ici, c'est un volet très important, un tableau special des gain en fonction du type de pari et du montant de la mise doit être implementer.

Chaque formule de jeu avec son gains suivant les règles ci dessous:

Formules de jeu:

First ou on BK

Directe: Mise multipliée par 14

Position 1: Mise multipliée par 60

Position 2: Mise multipliée par 20

Position 3: Mise multipliée par 18

Position 4: Mise multipliée par 17

Position 5: Mise multipliée par 16

NAP

NAP 3: Mise mutipliée par 3000

NAP 3 (Perm 4 boules): Mise mutipliée par 750

NAP 3 (Perm 5 boules): Mise mutipliée par 300

NAP 4: Mise multipliée par 8000

NAP 4 (perm de 5 boules): Mise multipliée par 1600

NAP 5: Mise multipliée par 50000

Two sûrs

Directe: Mise multipliée par 300

Turbo 2: Mise multipliée par 3000

Turbo 3: Mise multipliée par 800

Turbo 4: Mise multipliée par 500

Les permutations

Ici en fonction du nombre de boules le gain diminue ou est multiplié.

d-1- perm de 3 boules

2 boules trouvées: Mise multipliée par 100

3 boules trouvées: Mise multipliée par 300

d-2- Perm de 4 boules

2 boules trouvées: Mise multipliée par 50

3 boules trouvées: Mise multipliée par 150

4 boules trouvées: Mise multipliée par 300

d-3- Perm de 5 boules

2 boules trouvées: Mise multipliée par 30

3 boules trouvées: Mise multipliée par 90

4 boules trouvées: Mise multipliée par 180

5 boules trouvées: Mise multipliée par 300

d-4- Perm de 6 boules

2 boules trouvées: Mise multipliée par 20

3 boules trouvées: Mise multipliée par 60

4 boules trouvées: Mise multipliée par 120

5 boules trouvées: Mise multipliée par 200

d-5- Perm de 7 à 20 boules

Pour les perms de plus de 6 boules le gain est fonction de la mise minimale. Ainsi pour:

2 boules trouvées: 3000

3 boules trouvées: 9000

4 boules trouvées: 18000

5 boules trouvées: 30000

La double chance

Il s'agit des pays qui tirent 10 numeros par tirages (Côte d'Ivoire, Mali, Afrique du Sud, Togo, Ghana, Nigeria, etc.)

Le principe de gain est le même que précédemment à la difference que si le parieur opte pour la double chance, en cas de victoire, le gain est divisé proportionnellement entre Win (5 premiers numéros tires) et Machine (5 derniers numéros tires). Ainsi le gain en Win représentera 60% du gain normal et le gain en Machine 40%

Double Number

Ici la possibilité est donnée au client de jouer ensemble un perm de 8 de tous les double number existant en loto 1-90 boules (11-22-33-44-55-66-77-88). Les meme règles qui s'appliquent au perm sont admises ici.

Annagramme simple

Le client joue en un clic la liste des 37 annagrammes qui existe en loto.. il s'agit ici de 37 two sûr réunis en un seul jeu. Il y a gain si et seulement si au moins un two sûr sort.dans le cas contraire pas de gain.

Aussi les turbos sont admis.

7. Conclusion

Ce cahier des charges détaille toutes les fonctionnalités nécessaires pour une application de paris performante et sécurisée. Un suivi rigoureux sera mis en place pour garantir une livraison conforme aux attentes.