

# 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

Type d'utilisateur	Rôles et permissions
Administrateur	Supervise l'ensemble du système, gère les transactions, modifie les comptes, annule des opérations.
Revendeur	Recharge les comptes des joueurs, effectue des paris pour eux, consulte l'historique des jeux et transactions.
Joueur	Recharge son compte, place des paris, retire ses gains, consulte son historique de jeu.

### **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

Élément	Technologies recommandées
Application mobile	.NET MAUI ou Flutter (Android & iOS)
Frontend	Angular Js ou Next Js
Backend	ASP.NET Core Web API ou Laravel
Base de données	SQL Server ou PostgreSQL
Authentification	OAuth 2.0, JWT, 2FA
Paielements	Mobile Money (MTN, Moov), Stripe
Hébergement	Azure, AWS, Digital Ocean
Notifications	Firebase Cloud Messaging (FCM)

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 dont 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:

#### ***a- 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

#### ***b- 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

***c- 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

***d- Les permutations***

Ici en fonction du nombre de boules le gain diminu 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

#### ***e- La double chance***

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

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

#### ***f- 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 mêmes règles qui s'appliquent au perm sont admises ici.

#### ***g- Annagramme simple***

Le client joue en un clic la liste des 37 annagrammes qui existe en loto.. il s'agit ici de 37 deux sûrs réunis en un seul jeu. Il y a gain si et seulement si au moins un deux 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.