

Pre-rapport

Développement d'Application Web

Table des matières

I. Cahier des charges.....	2
II. Diagramme Use Case.....	3
III. Diagramme de classes.....	4
IV. Diagramme de navigation.....	5
V. Liste des tâches avec répartition.....	5
VI. Diagramme Gant.....	7

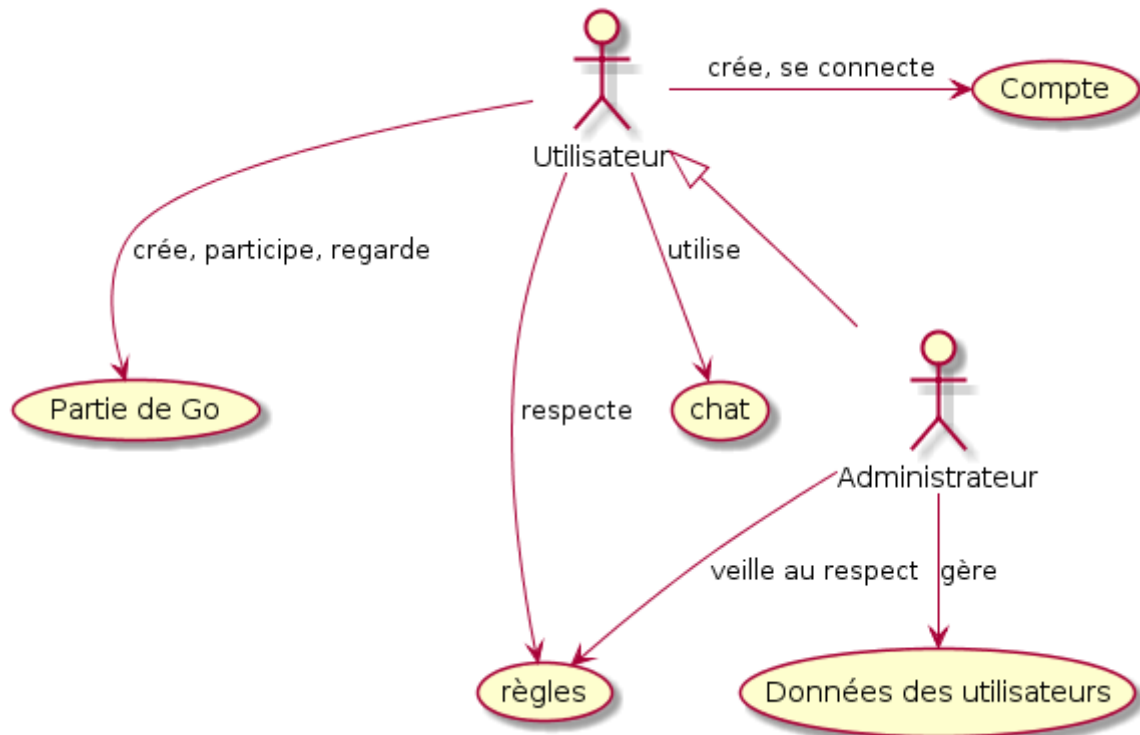
I. Cahier des charges

L'objectif du projet est de développer un site de jeu de go en ligne. Le site utilisera également un chat pour permettre aux utilisateurs de communiquer entre eux.

Les principales fonctionnalités seront :

- pouvoir s'inscrire et se connecter après avoir validé son email.
- La création de partie de go en ligne avec :
 - le choix de la visibilité de la partie
 - le choix de la couleur de ses pions
- Rejoindre une partie créée par un joueur.
- Jouer au go face à un autre utilisateur.
- Discuter avec son adversaire lors d'une partie.
- Regarder une partie en cours si son niveau de visibilité le permet.
- Discuter avec les autres spectateurs d'une partie en cours.
- Discuter avec les autres utilisateurs dans un chat général.
- Regarder une partie terminée si son niveau de visibilité le permet.
- Regarder son profil contenant ses informations ainsi que ceux des autres inscrits.

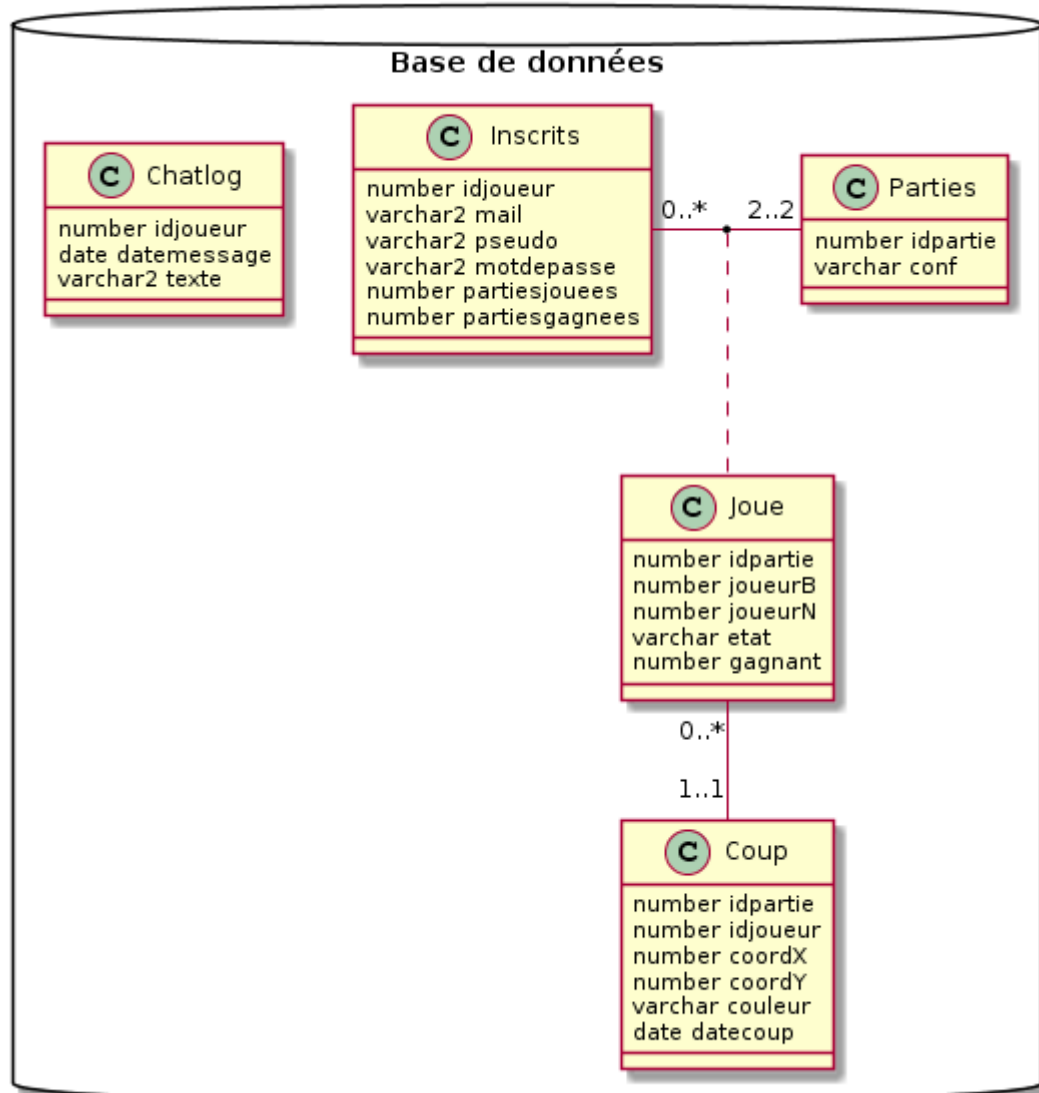
II. Diagramme Use Case



Ce diagramme Use Case montre que l'utilisateur peut jouer au Go, discuter avec d'autres inscrits, se créer un compte ainsi que se connecter et personnaliser son compte en plus de consulter les règles du jeu de Go.

On peut également voir la présence d'un administrateur qui est là pour vérifier le respect des règles du site ainsi que gérer les données utilisateurs et si nécessaire allier les deux pour punir ou aider un inscrit lambda.

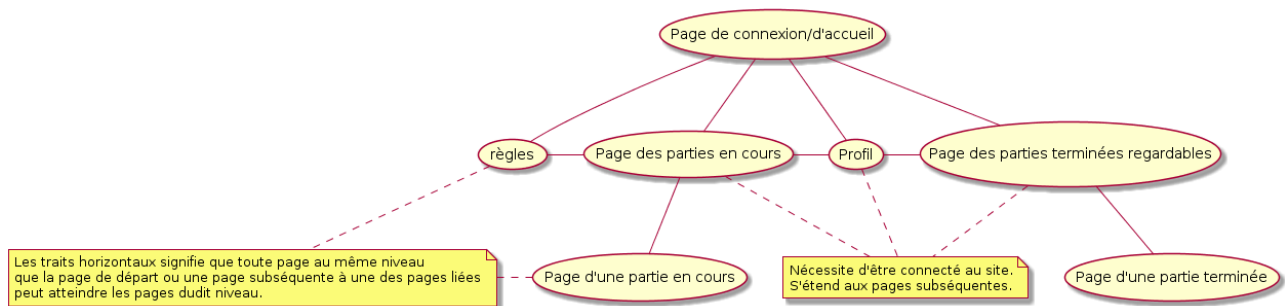
III. Diagramme de classes



Le diagramme de classe ci-dessus nous montre que les Inscrits possèdent un identifiant, une adresse mail, un pseudo, un mot de passe ainsi qu'un nombre de parties jouées et gagnées. Cette table est liée à la table partie, composée d'un id de partie et d'une confidentialité, avec une table-relation « Joue » composée de l'id partie, de celui des deux joueurs, d'un état qui indique si la partie est finie et du gagnant. Cette table est liée à « Coup » qui enregistre le coup d'un joueur A dans une partie B aux coordonnées x et y à une date précise.

On enregistre également dans « Chatlog » le message envoyé par un joueur A à une date D.

IV. Diagramme de navigation



La première page accessible dans le site est la page de connexion/d'inscription. Il n'est pas possible de naviguer vers une autre page que celle contenant les règles du Go sans être connecté. Chaque inscrit connecté peut accéder à la page des parties en cours et terminées depuis n'importe quelle page.

V. Liste des tâches avec répartition

Afin d'avancer correctement sur le projet nous avons divisé ce dernier en plusieurs tâches :

- Base de données : Grande catégorie où nous allons créer et remplir la base de données afin de vérifier le bon fonctionnement du site. Nous avons donc coupé cette catégorie en trois :
 - Diagramme de classe : Il va nous permettre de créer une base de données qui ne devrait pas changer et qui nous servira tout du long du projet.
 - Création de la base de données : Application du diagramme de classe, à la Base de Données. Nous avons choisi de faire notre BD sous mysql pour plusieurs raisons, notamment car mysql est gratuit et très proche des BD que nous avons déjà utilisées.
 - Remplissage de la base de données : Cette étape n'est pas primordiale dans un premier temps, en effet les jeux de tests de la BD ne seront utiles que lorsque le site sera quasiment fonctionnel.

- Interface : Grande catégorie regroupant tous les aspects visuels du site à la manière de la vue en MVC. Cette partie est découpée en plusieurs sous-parties une par page :
 - Page de log-in (connexion).
 - Page d'accueil.
 - Page de jeu : Cette page demande plus de travail que les autres, c'est pourquoi nous l'avons coupée en sous tâches :
 - Création du goban : Pour jouer nous devons créer un goban en SVG afin qu'il puisse être facilement accessible.
 - Création des pions
 - Implémentation des règles : Nous devons également modéliser les différentes règles le mieux possible afin d'offrir une meilleure expérience aux utilisateurs.
 - Design
 - Page des règles.
 - Etc ...(cf gantt).
- Interactions : Grande catégorie regroupant toutes les interactions entre utilisateurs et entre la base de données et le site :
 - Communication BDD-PHP : Cette partie a deux grands axes :
 - Connexion/Inscription : La première partie est donc la connexion/inscription, c'est la partie qui va écrire dans la BD les différentes informations d'un utilisateur, ces informations seront protégées et cryptées dans la mesure du possible.
 - Récupération des données : C'est tout le mécanisme à mettre en place pour récupérer des données et les afficher, le but ici étant de ne pas bloquer le jeu durant la récupération de données (Système Asynchrone).
 - Système de session : Le système de session est ce qui va permettre, après la connexion d'utilisateur, de le reconnaître et de pouvoir le faire interagir avec d'autres joueurs. Cette partie est fortement liée avec la partie multi-connexion.
 - multi-connexion : La multi-connexion est le fait de faire interagir deux joueurs que cela soit pour discuter ou pour jouer. c'est l'une des parties où il nous faut le plus se renseigner.
 - Chat : Le chat est la finalité des multi-connexions avec le jeu en lui-même, il va permettre aux spectateurs d'un match de communiquer entre eux ou aux deux joueurs de discuter durant une partie.

VI. Diagramme Gant

