

Cahier des charges



Jeu video, tower defense

Stellar Sentry TD

Version 1.0

Sommaire

1 Présentation générale du projet	2
1.1 Contexte	2
1.2 Objectif(s) qualitatif(s) et/ou quantitatif(s) du site	2
1.3 Cible(s) du site / de l'application	3
2 Aspects fonctionnels	4
2.1 Description fonctionnelle	4
2.2 Arborescence du site / navigation	5
2.3 Layout ou wireframe des pages	6
2.4 Restriction d'accès	6
3 Ressources	7
4 Ergonomie et graphisme	7
4.1 Ergonomie, design & charte graphique	7
4.2 Ergonomie	9
4.3 Spécificités techniques	10
4.4 SEO	12
4.5 RGPD	12
5 Contraintes techniques	14
6 Planning & suivi du projet	16

1 Présentation générale du projet

1.1 Contexte

Le projet "Stellar Sentry TD" est né de la vision partagée de deux développeurs passionnés, désireux de créer un jeu vidéo qui reflète leurs intérêts et leur identité.

Ils ont choisi de se lancer dans le développement d'un tower defense se déroulant dans un univers de science-fiction

1.2 Objectifs qualitatifs et/ou quantitatifs du site

L'objectif principal de ce site web est de fournir aux futurs clients/joueurs une plateforme centralisée pour découvrir et explorer le jeu "Stellar Sentry TD".

Il vise à offrir aux visiteurs la possibilité de s'informer sur le jeu, d'essayer différentes versions disponibles, de partager leurs avis et de consulter les avis d'autres utilisateurs.

En outre, le site a pour ambition de présenter une feuille de route détaillée, permettant aux utilisateurs de visualiser les futures mises à jour et fonctionnalités prévues à travers les différents trimestres de développement.

Ceci servira à orienter les priorités de développement en fonction des besoins et attentes des utilisateurs.

1.3 Cibles du site

Le projet vise un public diversifié, incluant des joueurs de tous âges. Étant donné la longue existence et la popularité continue des jeux de ce type, il existe un marché ouvert et une demande certaine pour des nouveautés, ce jeu vise donc à répondre à ces attentes.

Initialement développée en français, l'interface utilisateur du jeu et du site web sera accessible dans cette langue.

Toutefois, une version en anglais sera également envisagée dans le but d'atteindre un public plus large, offrant ainsi une accessibilité internationale.

En ce qui concerne le support de développement, le jeu sera prioritairement destiné aux ordinateurs de bureau (desktop).

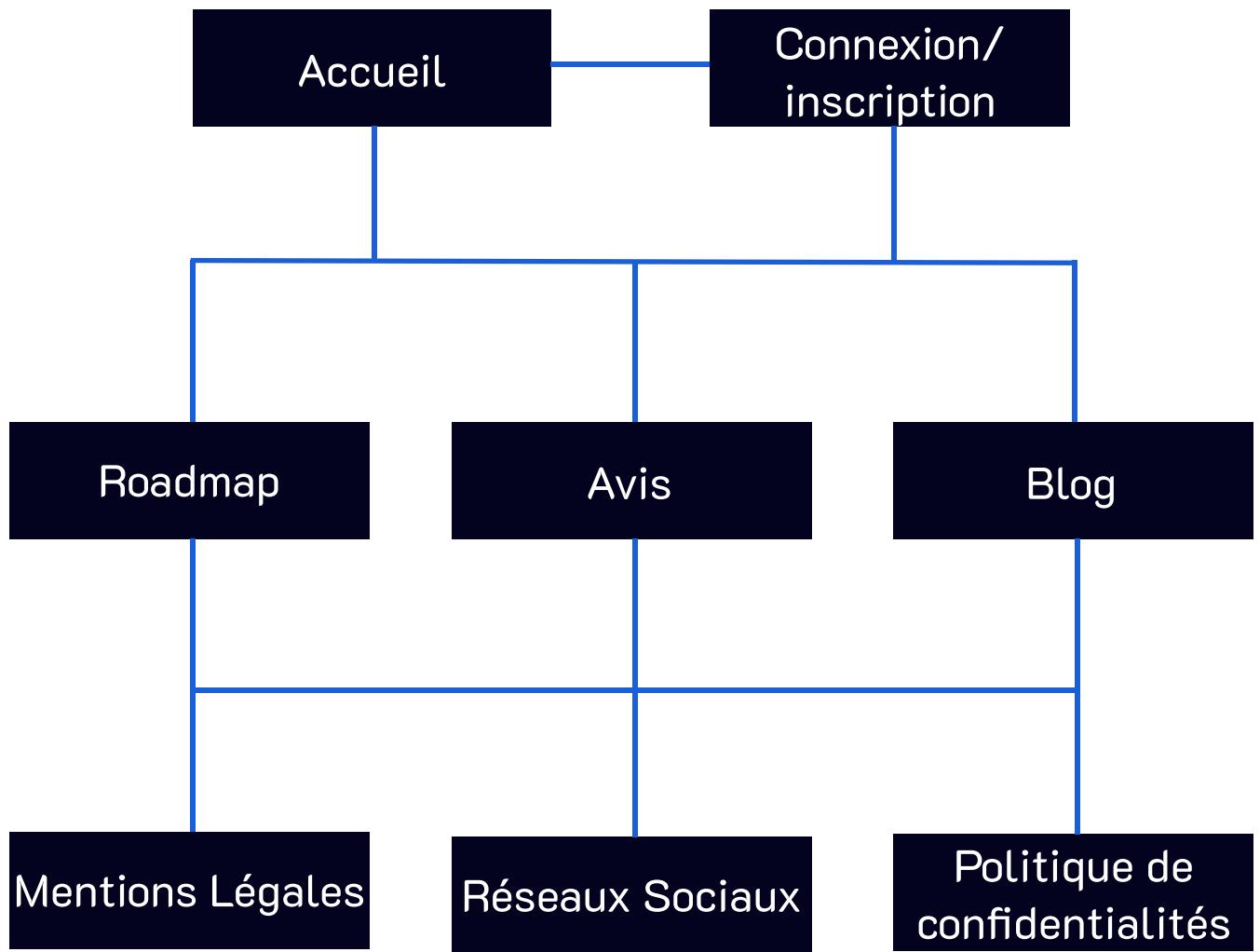
Quant au site web, il sera conçu pour offrir une expérience optimale sur toutes les tailles d'écran, assurant ainsi une accessibilité maximale sur les différents appareils utilisés par les joueurs.

2 Aspect fonctionnels

2.1 Description fonctionnelle

- Authentification de l'utilisateur
- Formulaire d'inscription / enregistrement
- Gestion de profil utilisateur (visualisation / modification dès ses informations personnelles / suppression)
- Présentation d'une roadmap (avec édition administrateur)
- Présentation de l'équipe (avec boutons linkedin)
- Focus sur les articles de description (avec complètement d'information)
- Commentaires, notations, visualisation des avis (avec contrôle et édition administratrice)
- (Boutons de partage sur les réseaux sociaux)
- Liens qui redirigent vers les mentions légales
- Liens qui redirigent vers les politiques de confidentialité
- Navigation vers les différentes pages du site

2.2 Arborescence du site / navigation



2.3 Layout des pages

La maquette du site a été élaborée à l'aide de l'outil de conception Figma. Les fichiers sources Figma sont fournis en annexe du présent cahier des charges pour référence et consultation ultérieure.

Voir pdf associé :

2.4 Restriction d'accès

Pages	Tout public	Utilisateur inscrit	Administrateur
Accueil	X	X	X
Feuille de route	X	X	X
Blog	X	X	X
Modification de profil		X	X
Mettre un avis		X	X
Modification de la roadmap			X
Modification des articles			X
Modification des dernières mises à jour			X
Moderation des avis			X

3 Ressources

- Les données textuelles proviennent des commentaires des développeurs et de ma propre interprétation.
- L'intégrité des illustrations résulte de la création d'une intelligence artificielle spécialisée dans le graphisme, assurant ainsi une origine libre de droits.
- Les données thématiques émanent de l'imagination collective des collaborateurs du projet.

4 Ergonomie et graphisme

4.1 Ergonomie, design & charte graphique

- La direction artistique générale du site est portée sur la science-fiction de thème astral.
- Les couleurs choisis sont :
 - Pour le header/footer et le fond des titres afin de contraster la couleur choisie est : 04031F.
 - Pour le corps du site un bleu un peu plus clair : 082656.
 - La couleur choisir pour les polices est le blanc : FFFFFF.
- La police choisie est : K2D.
- La taille de la police choisie est : 16px.
- L'objectif du design du site est d'adopter une esthétique moderne qui évoque l'univers spatial, créant ainsi une expérience immersive en harmonie avec le jeu.



Le logo symbolise :

- Tours de Défense en Premier Plan :

- Les tours de défense en premier plan symbolisent le cœur du jeu, mettant en avant l'aspect stratégique et tactique du gameplay. Elles évoquent la nécessité de planifier et de placer judicieusement ces structures pour protéger des attaques.

- Homme en Tenue d'Astronaute :

- L'homme en tenue d'astronaute représente le joueur, soulignant son rôle de commandant ou de contrôleur des tours de défense. Cela renforce l'idée que le joueur est au cœur de l'action, prenant des décisions cruciales pour défendre contre les attaques ennemis.

- Planètes et Vaisseaux Spatiaux en Arrière-Plan :

- Les planètes et vaisseaux spatiaux en arrière-plan évoquent l'univers spatial du jeu. Cela suggère une dimension étendue et la possibilité d'explorer différents environnements ou systèmes planétaires. Cela peut également indiquer que les défenses du joueur sont cruciales pour la survie dans un contexte spatial complexe.

En résumé, le logo est pensé pour refléter les aspects clés du jeu, allant de la tactique de défense avec les tours aux aventures spatiales. Il devrait efficacement transmettre l'essence du jeu aux joueurs potentiels.

4.2 Ergonomie

- **Navigation intuitive** : La structure du site doit être claire et la navigation intuitive. Les utilisateurs doivent pouvoir accéder facilement aux informations dont ils ont besoin, sans se perdre.
- **Design responsive** : Le site doit être compatible avec différents appareils et tailles d'écrans, assurant ainsi une expérience cohérente sur les ordinateurs de bureau, les tablettes et les smartphones.
- **Temps de chargement rapide** : Les pages du site doivent se charger rapidement pour éviter toute frustration de la part des utilisateurs. Des temps de chargement longs peuvent entraîner des abandons.
- **Call-to-action (CTA) clairs** : Les boutons d'action et les liens doivent être facilement repérables, clairement libellés et inciter les utilisateurs à effectuer des actions spécifiques.
- **Formulaires conviviaux** : Les formulaires, doivent être concis, simples à remplir et assortis de messages d'erreur explicites en cas d'erreurs.
- **Optimisation des images** : Les images doivent être optimisées pour le web afin de minimiser les temps de chargement, tout en maintenant une qualité visuelle adéquate.

4.3 Spécificités techniques

Frontend :

- Langages de balisage : HTML
 - Utilisé pour la structure et le contenu de la page web, y compris la création de différentes sections pour afficher les détails du jeu, les avis des utilisateurs, etc.
- Langages de style : CSS, SCSS
 - Utilisé pour la présentation visuelle du site web, y compris la mise en page, les couleurs, les polices, etc. SASS (Syntactically Awesome Stylesheets) peut être utilisé pour une gestion plus efficace et organisée du style.
- Langages de programmation : JavaScript
 - Utilisé pour ajouter de l'interactivité au site web, comme la validation des formulaires, la manipulation dynamique du contenu, les animations, etc.

Backend :

- Langage de programmation : PHP
 - Utilisé pour implémenter la logique métier du site web, y compris la récupération et la manipulation des données du jeu depuis la base de données, la gestion des utilisateurs, la gestion des sessions, etc.

Base de données :

- Système de gestion de base de données (SGBD) : MySQL.
 - Utilisé pour stocker les informations spécifiques au jeu, telles que le titre, les développeurs, ainsi que les informations utilisateur.

Développement et optimisation :

- Méthodologie de développement : MVC (Modèle-Vue-Contrôleur)
 - Utilisé pour structurer le code de manière à séparer clairement la logique métier, la présentation et le contrôle.
- Outils de développement : IDE (Environnement de Développement Intégré), outils de débogage, outils de gestion de version.
 - Utilisé pour faciliter le processus de développement, la collaboration et la gestion du code source.
- Optimisation et performance : Techniques d'optimisation web, outils de test de performance.
 - Utilisé pour garantir des temps de chargement rapides, une expérience utilisateur fluide et une bonne optimisation des ressources.

4.4 SEO (Optimisation pour les moteurs de recherche) :

Recherche de mots-clés :

- Effectuer une recherche approfondie des mots-clés pertinents liés à Stellar Sentry, y compris les genres de jeux associés, les noms des développeurs, les plateformes, etc.

Optimisation du contenu :

- Utiliser les mots-clés de manière stratégique dans le contenu du site, y compris les titres, les descriptions, les balises métas.
- Créer un contenu de haute qualité, informatif et engageant, qui répond aux besoins des utilisateurs et qui est susceptible de se classer favorablement dans les moteurs de recherche.

Optimisation technique :

- Assurer une structure de site logique et conviviale pour les moteurs de recherche en utilisant une architecture de site claire, des URL conviviales.
- Optimiser la vitesse de chargement du site, la compatibilité mobile, qui peuvent affecter le classement dans les moteurs de recherche.

4.4 SEO (Optimisation pour les moteurs de recherche) :

Collecte et traitement des données :

- Définir clairement les types de données personnelles collectées auprès des utilisateurs, y compris les informations nécessaires à l'inscription, à la publication de commentaires.
- S'assurer que la collecte et le traitement des données personnelles sont conformes aux principes de protection des données énoncés dans le RGPD.

Consentement et transparence :

- Obtenir le consentement explicite des utilisateurs avant de collecter leurs données personnelles, en fournissant des informations claires sur la finalité de la collecte et sur la manière dont les données seront utilisées.

Droits des utilisateurs :

- Permettre aux utilisateurs d'exercer leurs droits en matière de protection des données, tels que le droit d'accès, de rectification, de suppression et de portabilité de leurs données personnelles.
- Mettre en place des procédures pour répondre aux demandes des utilisateurs concernant leurs données personnelles dans les délais prescrits par le RGPD.

Sécurité des données :

- Mettre en œuvre des mesures de sécurité appropriées pour protéger les données personnelles contre tout accès non autorisé, toute divulgation ou toute destruction accidentelle ou illicite.
- Suivre les meilleures pratiques en matière de sécurité des données, telles que le cryptage des données, la gestion des mots de passe, la limitation de l'accès aux données, etc.

5 Contraintes techniques

- Les articles de l'accueil feront l'objet d'une injection de code à partir d'une API extérieure au sujet du contenu additionnel du jeu,
- Frontend :
 - Langages : HTML, CSS, JavaScript
 - Outils : Sass pour la partie CSS
- Backend :
 - JSON
 - Langage : PHP, MySQL
 - Base de données SQL

6 Planning & suivi du projet

Finalisation du Cahier des Charges et des Spécifications :

- Objectif : Clôturer la phase de définition des besoins, des fonctionnalités et des exigences du site web.
- Responsable : Chef de projet / Équipe de développement.
- Délai : Le cahier des charges doit être finalisé pour le 15 mars 2023.
- Livrables attendus : Cahier des Charges approuvé et Spécifications détaillées.

Conception du Backend :

- Objectif : Élaborer l'architecture système, définir la structure de la base de données et planifier les fonctionnalités côté serveur.
- Responsable : Développeurs Backend / Architecte logiciel.
- Délai : La conception base de donnée doit être finalisé pour le 23 mars 2023 .
- Livrables attendus : Schéma d'architecture, modèle de base de données.

Conception du Frontend :

- Objectif : Créer la partie visible du site web en rassemblant les éléments graphiques, en élaborant les wireframes des pages et en définissant l'interface utilisateur.
- Responsable : Développeurs Frontend / Designer UI/UX.
- Délai : La conception Frontend doit être finalisé pour le 23 mars 2023.
- Livrables attendus : Wireframes, éléments graphiques validés.

Assemblage :

- Objectif : Intégrer le backend et le frontend pour former une version fonctionnelle du site.
- Responsable : Équipe de développement / Intégrateurs.
- Délai : L'assemblage doit être finalisé pour le 12 avril 2023.
- Livrables attendus : Version bêta du site web assemblé.

Tests Fonctionnels :

- Objectif : Vérifier que toutes les fonctionnalités du site web répondent aux spécifications et sont exemptes de bugs.
- Responsable : Équipe de test / Développeurs.
- Délai : Les tests à l'issue de l'assemblage devront être aboutis pour le 19 avril 2023.
- Livrables attendus : Rapports de tests, corrections des anomalies.

Déploiement :

- Objectif : Mettre le site web en ligne et le rendre accessible au public.
- Responsable : Administrateur système / Équipe de développement.
- Délai : Le déploiement doit être opéré pour le 10 mai 2023.
- Livrables attendus : Site web déployé et fonctionnel.