

ENI Memory

Le document de vision

Ce document présente les objectifs du projet ENI MEMORY, son périmètre, ainsi que les fonctions de l'application à réaliser.

Les choix formalisés dans ce document font suite à une analyse fonctionnelle réalisée par l'AMOA (Assistance à Maîtrise d'Ouvrage) faite en collaboration avec le client. Toutes les exigences décrites ont été validées par le client. Tout membre de l'équipe projet désirant apporter des améliorations à ce document devra les proposer à son responsable.

1 Présentation du projet

La société ENI souhaite développer pour ses stagiaires une plateforme web leur permettant de jouer à un jeu de memory, de pouvoir sélectionner le type de plateau, la dimension et de s'inscrire puis visualiser leur score et les meilleurs scores.

2 Positionnement

Nos Forces	Les opportunités
La présence d'un grand nombre d'apprenants répartis sur différents sites en France.	L'accessibilité au web aisée en raison de l'accès aux ordinateurs de bureau et l'utilisation courante des smartphones, tablettes doit permettre de faire vivre la plateforme. La spécialisation informatique de l'ENI doit permettre la réalisation de la plateforme.
Nos ambitions	Les résultats attendus
Développer une application responsive et soignée permettant aux apprenants de jouer à des parties de memory, de choisir leur plateau, de s'inscrire et de visualiser leurs meilleurs scores.	Permettre de s'amuser et de sauvegarder son meilleur score.

2.1 Description du problème

Mettre en place un jeu de Memory permettant la sélection de différents plateaux comme par exemple la possibilité de jouer avec les lettres du scrabble ou de jouer avec des animaux, des légumes et par la suite de pouvoir rajouter facilement son environnement de jeu.

- Sauvegarder dans le localStorage du navigateur les différents scores et garder les 10 meilleurs affichés. Commenté [GM1]: ne pas barrer
- Sauvegarder l'inscription de l'utilisateur avec une sauvegarde du score et de ses dernières parties dans le localStorage. Commenté [GM2]: ne pas barrer
- Mettre en place un formulaire pour l'inscription de l'utilisateur et ensuite pouvoir sauvegarder ses préférences en matière de memory et ses derniers scores.

3 Parties prenantes

ENI	- Désire fournir un jeu de memory
Prestataire informatique (L'apprenant)	- Désirent réaliser une solution logicielle répondant aux besoins exprimés de manière agile

Commenté [HB3]: L'apprenant : car le projet est en solo

4 Dictionnaire des données

Utilisateur : Une personne qui vient sur le site qui va se connecter ou gérer son profil.

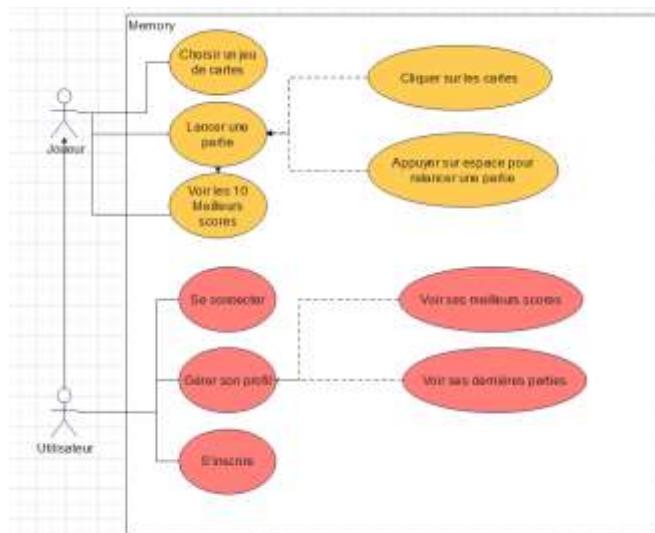
Joueur : Une personne qui s'inscrit et fait une partie de memory

Memory : Jeu de plateau appelé aussi jeu des cartes mémoires, dont le but est de retrouver les paires sur le plateau en un nombre de coups minimum.

AMOA : Assistance à Maîtrise d'Ouvrage, c'est une personne ou une équipe qui assiste le client dans la définition de son besoin.

AMOE : Assistance à Maîtrise d'Œuvre, c'est une personne ou une équipe qui réalise le besoin du client.

5 Fonctionnalités essentielles du produit

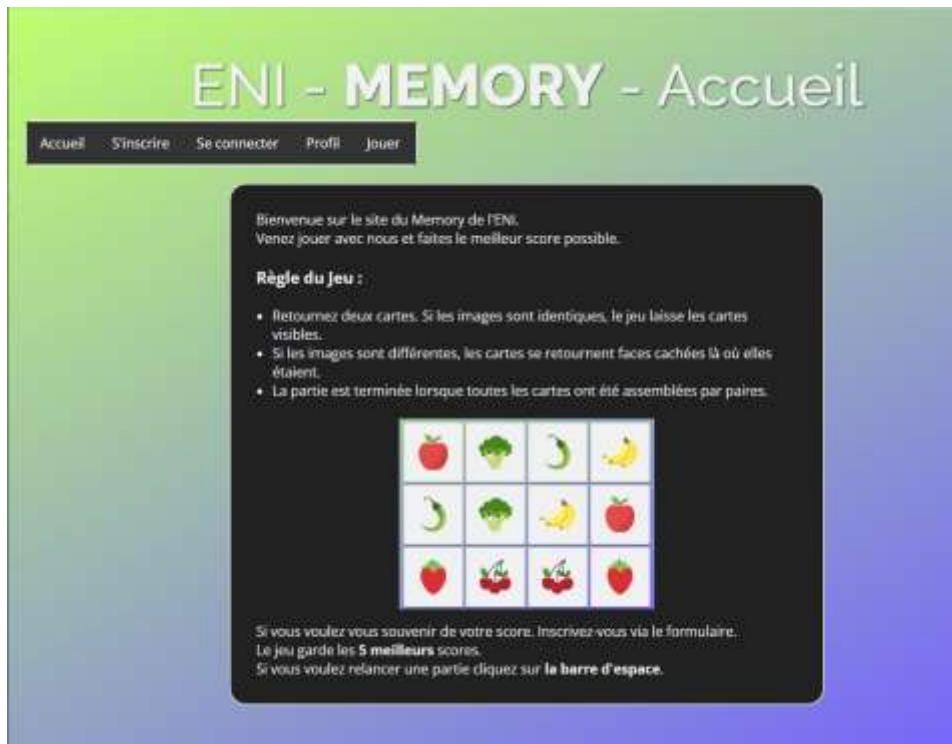


Projet ENI – HTML – CSS – JS – Memory

Ce diagramme de cas d'utilisation présente une vision globale des fonctions attendues.

La liste détaillée des fonctionnalités proposées par l'application est définie dans le fichier **DescriptionProduit-Projet-ENI-HTML-CSS-JS-Memory.ods**

Exemple de rendu :



ENI - MEMORY - S'inscrire

Accueil | S'inscrire | Se connecter | Profil | Jouer

Inscrivez-vous.

Nom d'utilisateur

Entrez votre email

Mot de passe

Au moins un symbole, un chiffre, ainsi que 6 caractères minimum.

Confirmez le mot de passe

Inscrivez-vous.

Nom d'utilisateur
 !

Choisissez un pseudo contenant au moins 3 caractères.

Entrez votre email

Inscrivez-vous.

Nom d'utilisateur
ddd 

Entrez votre email
dd 
Rentrez un email valide.

Entrez votre email
dd@dd.fr 

Mot de passe
**** 
Au moins un symbole, un chiffre, ainsi que 6 caractères minimum.
faible

Mot de passe
***** 
Au moins un symbole, un chiffre, ainsi que 6 caractères minimum.
faible moyen

Mot de passe
..... 

Au moins un symbole, un chiffre, ainsi que 6 caractères minimum.

faible moyen fort

Confirmez le mot de passe
Confirmez le mot de passe

Mot de passe
..... 

Au moins un symbole, un chiffre, ainsi que 6 caractères minimum.

faible moyen fort

Confirmez le mot de passe
• 

Mot de passe
..... 

Au moins un symbole, un chiffre, ainsi que 6 caractères minimum.

faible moyen

Confirmez le mot de passe
..... 

Projet ENI – HTML – CSS – JS – Memory

127.0.0.1:5500 indique
L'email dd@dd.fr est déjà utilisé. Veuillez saisir un nouvel email!

OK

ENI - MEMORY - Connecter

[Accueil](#) [S'inscrire](#) [Se connecter](#) [Profil](#) [jouer](#)

Connectez-vous.

Entrez votre email

Mot de passe

Se connecter **Annuler**

Connectez-vous.

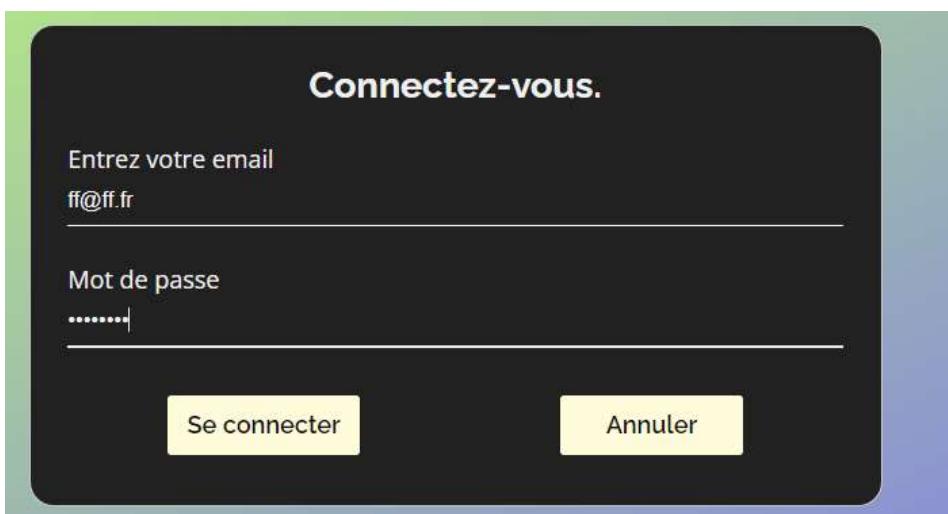
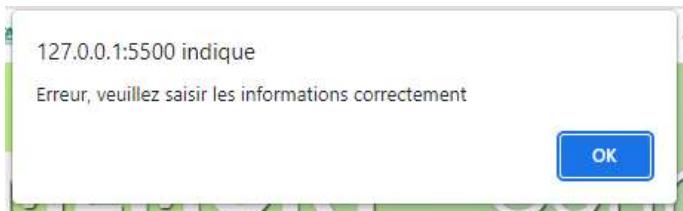
Entrez votre email

Mot de passe

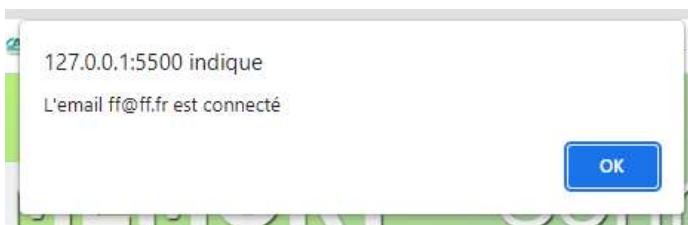
Se connecter **Annuler**

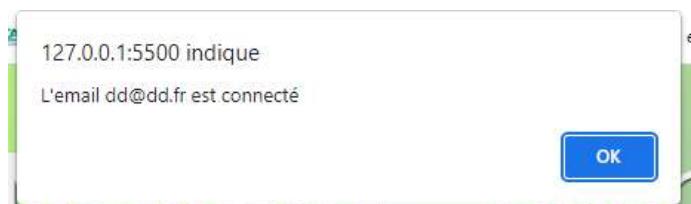


www.eni-ecole.fr



A login form titled "Connectez-vous." It has two input fields: "Entrez votre email" with the value "ff@ff.fr" and "Mot de passe" with several dots. Below the inputs are two buttons: "Se connecter" and "Annuler".





ENI - MEMORY - Profil

Accueil S'inscrire Se connecter Profil Jouer

Profil



Nom d'utilisateur:
ddd

Email
ddd@dd.fr

Choix du Memory

Enregistrer option



Taille du Memory

4x3

Enregistrez Option

Profil



Nom d'utilisateur
ddd

Email
dd@dd.fr

Choix du Memory

Animaux animés ▾



Taille du Memory

4 * 3 ▾

Enregistrez Option

Derniers Scores :

Pseudo	Score	Taille	Choix Memory	Date
dd@dd.fr	11	4par3	Légumes	14/12/2022

Choix du Memory

Animaux

Taille du Memory

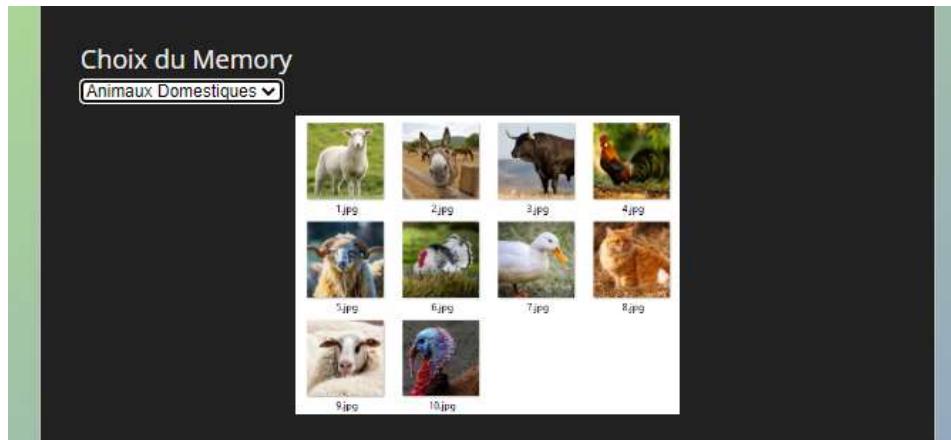
4 * 3

Enregistrez Option

Choix du Memory

Légumes

Projet ENI – HTML – CSS – JS – Memory



The screenshot shows a light green-themed interface titled "ENI - MEMORY - Jouer". At the top, there is a navigation bar with links: Accueil, S'inscrire, Se connecter, Profil, and Jouer (which is highlighted). Below the navigation is a table titled "Derniers meilleurs scores:":

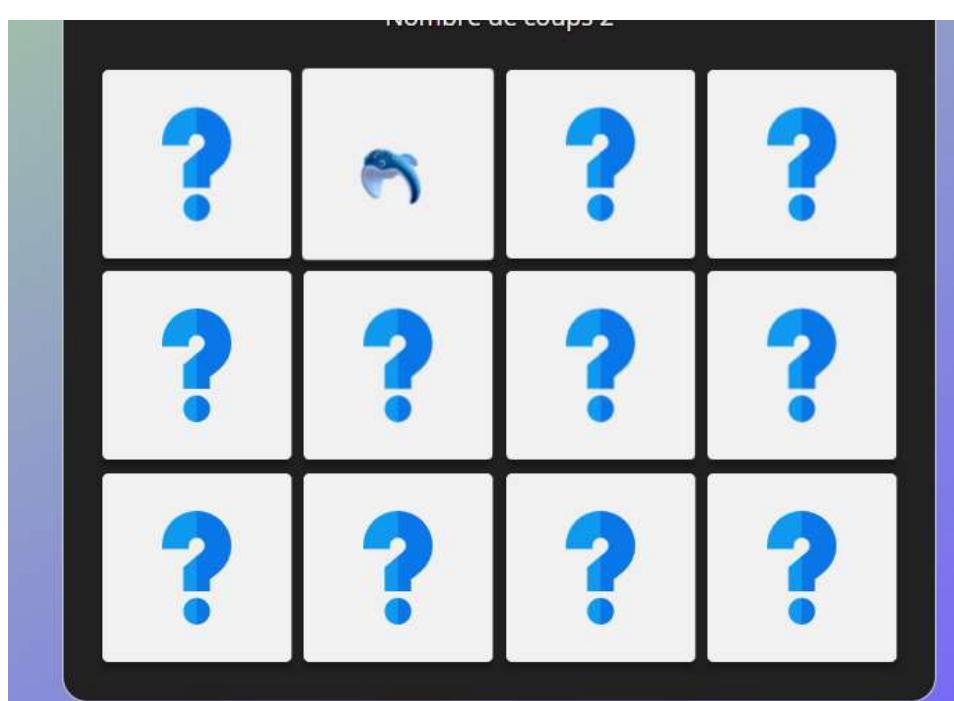
Pseudo	Score	Taille	Choix Memory	Date
enietr.fr	9	4par3	Légumes	28/04/2023
enietr.fr	10	4par3	Légumes	28/04/2023

Below the table, there is a message: "Tentez de gagner avec le moins d'essais possible. Appuyez sur la **barre d'espace** pour relancer le jeu." The text "Nombre de coups : 0" is displayed. At the bottom is a 2x5 grid of cards, each showing a large blue question mark.

Tentez de gagner avec le moins d'essais possible.
Appuyez sur la **barre d'espace** pour relancer le jeu.

Nombre de coups 1

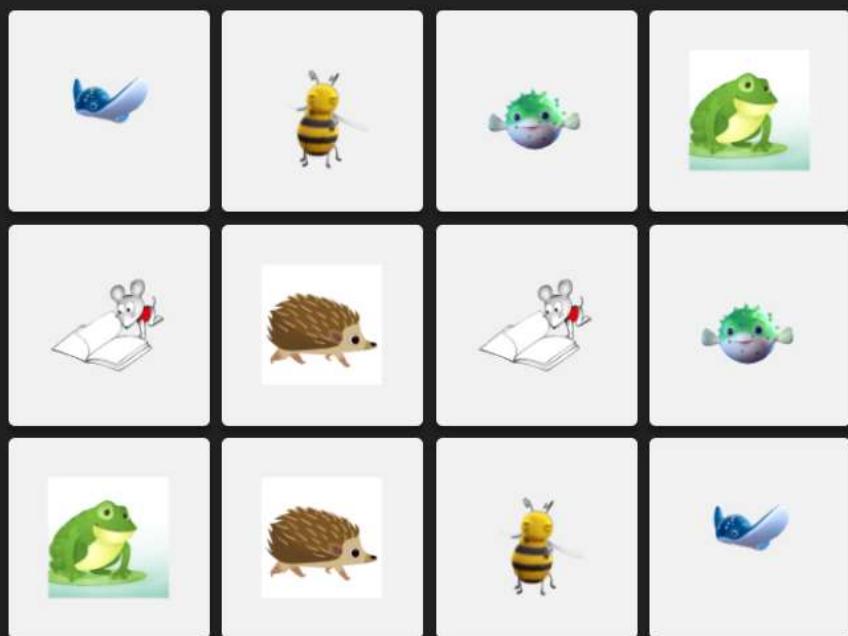




Bravo ! Vous avez gagné !

Appuyez sur la **barre d'espace** pour relancer le jeu.

Votre score final : 10



Derniers Scores :

Pseudo	Score	Taille	Choix Memory	Date
ff@ff.fr	9	4par3	Légumes	14/12/2022
ff@ff.fr	10	4par3	Légumes	14/12/2022
ff@ff.fr	10	4par3	Animaux Domestiques	15/12/2022
ff@ff.fr	10	4par3	Animaux Domestiques	15/12/2022
ff@ff.fr	11	4par3	Légumes	14/12/2022
ff@ff.fr	11	4par3	Lettre Scrabble	15/12/2022
ff@ff.fr	11	4par3	Chiens	15/12/2022
ff@ff.fr	11	4par3	Dinosaures	15/12/2022
ff@ff.fr	12	4par3	Légumes	14/12/2022
ff@ff.fr	12	4par3	Légumes	14/12/2022
ff@ff.fr	12	4par3	Lettre Scrabble	15/12/2022
ff@ff.fr	13	4par3	Légumes	14/12/2022
ff@ff.fr	13	4par3	Animaux	15/12/2022
ff@ff.fr	13	4par3	Dinosaures avec nom	15/12/2022
ff@ff.fr	15	4par3	Légumes	14/12/2022
ff@ff.fr	15	4par3	Légumes	14/12/2022
ff@ff.fr	17	4par3	Légumes	14/12/2022