



Secteur Tertiaire

Formation CDA

Module 3 - Développer une application web

Activité 1 - Développer la partie front-end

Fil rouge

1. Sommaire

1. Sommaire.....	2
2. Présentation du projet.....	3
2.1. Objectifs.....	3
2.2. Livrables.....	3
3. Cahier des charges.....	4
3.1. Contexte.....	4
3.2. Interview du client.....	4
3.3. Le profil.....	4
3.4. Les jeux.....	5
3.5. Les consoles.....	6
3.6. Les magasins.....	6
3.7. Les actualités.....	7
3.8. Les éléments transverses.....	7
3.9. La charte graphique.....	7
3.10. Les règles de gestion.....	7
4. Conclusion.....	8

2. Présentation du projet

2.1. Objectifs

- Mettre en œuvre les notions apprises durant le module à travers un projet concret
- Présenter une application afin de faire évaluer vos compétences à la fin du module

2.2. Livrables

- Maquettes des pages type en HTML / CSS / JS
- Plan de navigation
- PowerPoint de synthèse pour la présentation de la solution au client

3. Cahier des charges

3.1. Contexte

La société Pick & Play, créée à Londres en 2004 par le français Julien Souchet et le britannique Brian Louder, souhaite profiter de l'ouverture du marché français en 2021 pour installer des boutiques sur notre territoire et créer un site web. Ses grands concurrents, en particulier l'allemand GameRent, vont se lancer eux aussi.

Le modèle économique repose sur le fait que de plus en plus de joueurs ne veulent plus payer 40 euros ou plus pour un jeu dont la durée de vie est somme toute assez limitée. Les utilisateurs du service payent donc un abonnement annuel puis louent les jeux au temps passé.

Pour se distinguer, Pick & Play a besoin de créer une vraie communauté de gamers mais sans oublier les joueurs occasionnels ou familiaux. Une bonne partie du site doit être alimenté et animé par les utilisateurs eux-même même si une personne, Audrey, la community manager de l'entreprise, est dédiée à l'administration du site.

3.2. Interview du client

Le coeur du site repose sur la réservation et la location de jeux vidéo mais aussi la vente de jeux d'occasion car le parc se renouvelle rapidement. Ses services nécessitent de s'inscrire et de créer un profil. Il faut donc fortement inciter à la création de ce compte.

3.3. Le profil

Il doit contenir au minimum les informations suivantes :

- **identité** (nom, prénom, pseudo éventuel)
- **image** ou avatar
- **adresse**
- **contacts** (mail, mobile)
- **inscription à la newsletter**
- **date de naissance**
- **console(s) possédée(s)**
- **type(s) de jeux préféré(s)**

- informations sur **l'abonnement**
- liste des **locations** en cours et passées
- liste des **réservations**
- **notifications** (pénalités, disponibilité d'un jeu, actualité, fin d'abonnement)
- **magasin de référence**

Il est prévu à terme :

- liste des *notes données*
- liste des *jeux likés*
- liste des *actualités likées*

3.4. Les jeux

Les informations minimales sur un jeu sont :

- **titre**
- **photo**
- **description**
- **date de sortie**
- **éditeur**
- **consoles** sur lesquelles il est disponible
- **genre** (action, plateforme, réflexion...)
- **tarif** de location
- **PEGI**¹
- **disponibilité à la location**
- **note moyenne**

Les informations suivantes sont facultatives dans un premier temps :

- appartenance à une *licence* (Disney, Marvel, Lapins Crétins, Mario, Assassins Creed, Lara Croft...)

¹ PEGI <https://pegi.info/fr>

- *durée de vie*
- *tarif de rachat*
- *likes*
- *disponibilité en occasion*
- *liste de jeux similaires* pour inciter à la location d'autres jeux

Au sujet du PEGI, il faudrait prévoir un système demandant l'accord du client pour afficher les jeux interdits au moins de 18 ans, s'il n'est pas connecté.

La liste des jeux doit pouvoir être filtrée par genre, console, âge avec comme filtres par défaut les informations du profil si la personne est connectée. Une page dédiée à chaque genre et chaque console serait un plus.

L'idée de classements a été évoquée : top des locations, top des favoris, top des likes.

3.5. Les consoles

Les informations minimales pour les consoles sont :

- **marque**
- **modèle**
- **date de sortie**
- **note moyenne**
- **liste des jeux exclusifs** (qui n'existent que sur cette console)

3.6. Les magasins

Une fiche magasin doit comporter :

- **adresse**
- prénom (ou pseudo) de son **responsable**

Un soin important est apporté au recrutement de nos responsables de location qui sont de vrais gamers, très impliqués dans la communauté.

Ainsi, les actualités du magasin doit être du type « l'avis d'Aurélien » sur un jeu ou « Killer Kader vous conseille » afin de créer une complicité avec les joueurs.

3.7. Les actualités

Les informations minimales sont :

- **titre**
- **date de rédaction**
- **auteur**
- **rattachements** (magasin, jeu, console, événements)

La catégorie événement recoupe les informations liées à des salons, des compétitions, au cinéma ou à la télévision, par exemple.

il est envisagé une possibilité de proposer des actualités de la part des internautes.

Rien n'est définie au sujet des nouveautés, un choix doit être proposé entre une page dédiée ou un coin nouveautés dans les pages Jeux, Consoles et Magasins.

3.8. Le éléments transverses

Un moteur de recherche doit être disponible depuis n'importe quelle page. Il doit remonter au minimum des résultats sur les actualités, les jeux et les consoles.

Une inscription à la newsletter doit être disponible depuis chaque page, même pour les personnes n'ayant pas de compte (avec incitation à la création).

3.9. La charte graphique

Le choix des couleurs (bleu, blanc et rouge) vient des 3 couleurs que l'on retrouve sur les drapeaux du pays d'origine des 2 créateurs. Le logo a été fourni au format PNG.

3.10. Les règles de gestion

Un jeu peut être loué pendant 7 jours maximum et doit être ramené avant l'heure de début de location. Donc si j'emprunte le samedi à 14:45, je ramène avant 14:45 le samedi suivant. Une pénalité de 2 euros est appliquée par tranche de 24 heures de retard. Si un jeu est sorti depuis plus de 18 mois, la location est de 10 jours. Le tarif de location, pour 7 ou 10 jours, est de 10 euros. On ne peut louer que si l'abonnement est à jour.

La disponibilité à la location est indiqué pour son magasin préféré si on est connecté, ou depuis n'importe quel magasin dans le cas contraire. Une connexion ou une création de compte est obligatoire pour réserver.

La disponibilité à l'achat d'occasion est indiqué pour son magasin préféré si on est connecté, ou depuis n'importe quel magasin dans le cas contraire.

Les jeux ne peuvent être notés que par les personnes les ayant loués par le passé. Une incitation à donner une note peut être envoyée au moment de la restitution. Les consoles peuvent être notées par n'importe quelle personne connectée. On ne peut donner qu'une seule note par jeu ou console mais on peut la changer.

Les likes (jeux, consoles, actualités) peuvent être donnés par toute personne qui est connectée.

4. Conclusion

Le client a une véritable attente de notre part en matière de conseil. Il a été évoqué la possibilité d'un forum ou d'un dépôt de solutions sur le site. L'enjeu stratégique est majeur pour Pick & Play et le site doit permettre de se démarquer dans un marché qui va exploser en France.

Les maquettes doivent proposer une bonne vision des fonctionnalités prévues, même si tout ne sera pas implémenté. De la réussite de ce premier contrat dépend la signature de la partie dynamique du site.