

PROCÈS-VERBAL DE RÉUNION

1

# Numéro	1
----------	---

Date : 02.12.25

Objet : Premier rendez-vous client - Projet Application Web Arcade

Participants : Valentin, Axelle, Diogo, Noé, Silvin Meyan (client)

Rédacteur : Noé

1. CONTEXTE ET OBJECTIF DU PROJET

Lors de ce premier rendez-vous, le client a exposé sa vision pour le projet :

- Mise à disposition d'une **application web arcade accessible via navigateur**
 - Fonctionnalités principales :
 - Visualisation d'un tableau des scores
 - Jeu contrôlable via manette
 - Pas de jeu simultané sur une même instance
 - Partage du tableau des scores entre différents joueurs sur différentes instances
-

2. EXIGENCES TECHNIQUES ET FONCTIONNELLES

2.1 Architecture et infrastructure

Scores centralisés :

- Les scores doivent être accessibles depuis toutes les bornes
- Mise en place d'une base de données en ligne
- **Prérequis : Connexion internet obligatoire**

Idée alternative évoquée :

- Utilisation d'un Raspberry Pi fonctionnant simultanément comme :

- Serveur web
- Source d'affichage pour un écran connecté
- Cette solution permettrait de centraliser les fonctions au lieu d'avoir un setup distribué

2.2 Matériel et compatibilité

À vérifier :

- Compatibilité des manettes PlayStation pour le contrôle des jeux

2.3 Sécurité

Transmission des scores :

- Mise en place d'un système de sécurisation pour l'envoi des scores
 - Options à étudier :
 - Encryptage des données
 - Système de token d'authentification
 - Transmission : du client vers le serveur ou directement vers la DB (selon le setup final à définir)
-

3. CATALOGUE DES JEUX

Liste des jeux à intégrer dans l'application :

1. **Pacman**
 2. **Wallbreaker**
 3. **Santa Cruz Runner**
-

4. PLANNING ET JALONS

Phase 1 (V1) - Test prévu mardi dans deux semaines

- Livrable : Version 1 fonctionnelle
- Contenu minimum :
 - Un jeu opérationnel
 - Possibilité de tester l'ensemble des fonctionnalités de base

Phase 3 (V3)

- **Mode attract à valider et intégrer**
-

5. MODIFICATIONS DU USE CASE

Ajustements à apporter au document use case :

1. Terminologie :

- Remplacer "serveur Raspberry" par "serveur web"

2. Fonctionnalité :

- Ajouter/liier la fonction "Enregistrer score et pseudo"
-

6. ACTIONS ET RESPONSABILITÉS

Action	Responsable	Échéance
Envoi du PV de réunion	Noé	[Date]
Invitation à la prochaine séance	Axelle	[Date]
Vérification compatibilité manettes PlayStation	[À définir]	Avant test V1
Mise en place DB en ligne et sécurisation	[À définir]	Avant test V1
Modifications du use case	[À définir]	[Date]
Développement V1 avec 1 jeu fonctionnel	[À définir]	Mardi dans 2 semaines

7. POINTS EN SUSPENS / À CLARIFIER

- Architecture finale : Raspberry Pi unique vs setup distribué
 - Choix de la solution de sécurisation (encryptage/token)
 - Définition précise du setup technique (client → serveur → DB)
 - Validation du mode attract pour la V3
-

8. PROCHAINES ÉTAPES

1. Envoi du présent PV par Noé

2. Envoi de l'invitation pour la prochaine séance par Axelle
 3. Test de la version 1 : **mardi dans deux semaines**
-

Fin du procès-verbal