

SPORTIFY

06/11/2023
Dossier Technique



Université Claude Bernard



Lyon 1

Sommaire

SPORTIFY	1
1. L'objectif du Projet et son contexte	3
1.1 Les acteurs du projet	4
1.2 Comprendre l'objectif du projet	5
2. Nos ressources utilisées	5
2.1 Partie web :	6
2.2 Gestionnaire de version	6
2.3 Communication :	7
2.4 Partie applications :	7
3. Méthode et Fonctionnalités	8
3.1 Méthode SMART :	8
3.2 Les fonctionnalités	9
4. Les maquettes	10
5. Modélisation du système Sportify	12
5.1 Modélisation de la base de données	12
5.2 Diagramme de cas d'utilisation	13
5.3 Diagramme de séquence	14
6. Deroulement des tâches à effectuer	16
6.1 Sprints	16

1. L'objectif du Projet et son contexte

Pour commencer, notre projet s'appelle Sportify. L'objectif de notre projet est de fournir un réseau social qui permet de publier des postes sur le sport et de pronostiquer le score des matchs (rugby, football, etc.).

À travers notre site web, nous souhaitons permettre aux internautes passionnés de sport, ainsi qu'aux utilisateurs de Sportify, d'avoir un accès en direct aux matchs en cours, à leurs scores, ainsi qu'aux matchs à venir et passés. Par la suite, notre site permettra de pronostiquer les scores de différents matchs pour plusieurs sports.

Nous prévoyons donc de concevoir un système de gratification pour les pronostics effectués lors d'un ou plusieurs matchs.

Ce système prendra la forme d'une récompense qui sera redistribuée aux gagnants, leur permettant d'utiliser ces points pour acheter de nouveaux accessoires dans notre boutique, afin d'embellir leurs profils et de profiter de plus en plus d'avantages. Les utilisateurs de Sportify pourront recevoir des récompenses hebdomadaires ou mensuelles, afin d'encourager toute la communauté de Sportify.

Un classement sera donc établi, avec des récompenses avantageuses en fonction du rang des utilisateurs de Sportify.

Concernant le serveur, notre site sera hébergé et dépendra d'une base de données pour gérer les utilisateurs, les postes, les classements, etc.

Afin de gérer au mieux la base de données, le site comptera un service administrateur permettant de surveiller le réseau social.

1.1 Les acteurs du projet

MOE/MOA/Chef de projet	<ul style="list-style-type: none">• HADJ AZZEM Haithem• BOUCHENNA Rafik• KUS Ramazan• RAHMANI Nahil
Etablissement	IUT Lyon 1 Département Informatique
Réfèrent du projet	Jaloux Christophe
Nom du projet	Sportify.com
Adresse	92 Bd Niels Bohr, 69100 Villeurbanne
Téléphone	06.69.62.04.93 (Rafik) 06.98.93.70.71 (Ramazan) 06.11.44.15.21 (Haithem) 06.01.02.03.04 (Nahil)
Mail	haithemly69@gmail.com rafik.bouchenna050@gmail.com rkus.contact@gmail.com nahil.rahmani@etu.univ-lyon1.fr

1.2 Comprendre l'objectif du projet

Nous avons utilisé cette méthode afin de déterminer le but du projet et pour savoir à qui sera destiné le projet.

Axe	Réponses
Quoi ?	<ul style="list-style-type: none"> Fournir un réseau social permettant de publier des postes. Faire un classement des meilleurs Sportifyers Fournir une boutique en ligne pour acheter des accessoires.
Qui ?	<u>Utilisateurs</u> : Sportifyers <u>Réalisateurs</u> : HADJ AZZEM Haithem BOUCHENNA Rafik KUS Ramazan RAHMANI Nahil
Où ?	Département Informatique à Villeurbanne
Quand ?	Date de Livraison du prototype : 25/01/2024 Date de début de projet : 28/09/2023 Durée du projet : ~6 mois
Comment ?	<u>Outils Utilisés</u> : GIT Gantt Project Visual Studio Code (PHP,HTML,CSS,JavaScript,JAVA) Réalisation → groupe de 4
Pourquoi ?	Permettre aux passionnés de sport de se tester dans leur capacité à pronostiquer les issues d'un évènement. Leur permettre un accès aux actualités liées à leur centre d'intérêt.
Combien ?	(~6 mois)

2. Nos ressources utilisées

2.1 Partie web :

HTML



CSS



Incontournable du web, HTML permet la structuration de la page web. CSS donne la possibilité de mettre en forme la page web, simple à prendre en main.

php



PHP permet l'implémentation de notion de back-end à notre site avec la possibilité de manipuler notre BD simplement.

JS



JavaScript est un composant important à implémenter dans notre site web afin de rendre le site le plus réactif possible et assez dynamique avec des animations complexes.

Donne une infinité de possibilités concernant les animations utilisables grâce à la grande communauté



Utilisation de base de données SQL pour le stockage des différentes informations des utilisateurs. Le PLSQL servira à l'automatisation de la base de données



Logiciel simple d'utilisation, permet d'agir sur la base de données via une interface, la modélisation est elle aussi très simple

2.2 Gestionnaire de version



Outil de gestion de version décentralisé permettant le développement en parallèle des différentes fonctions composant le site



Outil complet permettant le suivi du projet avec la création des différentes tâches ainsi que l'assignement des tâches afin d'éviter qu'une tâche ne soit oubliée.

2.3 Communication :



Logiciel connu de tous et simple d'utilisation de messagerie afin de tenir les autres membres du groupe des difficultés ou des interrogations rencontrées

2.4 Partie applications :



Java est un langage de programmation orienté objet. Il sera très utile pour développer jeux qui permettront aux sportifyers de jouer afin de gagner des points sportify.

3. Méthode et Fonctionnalités

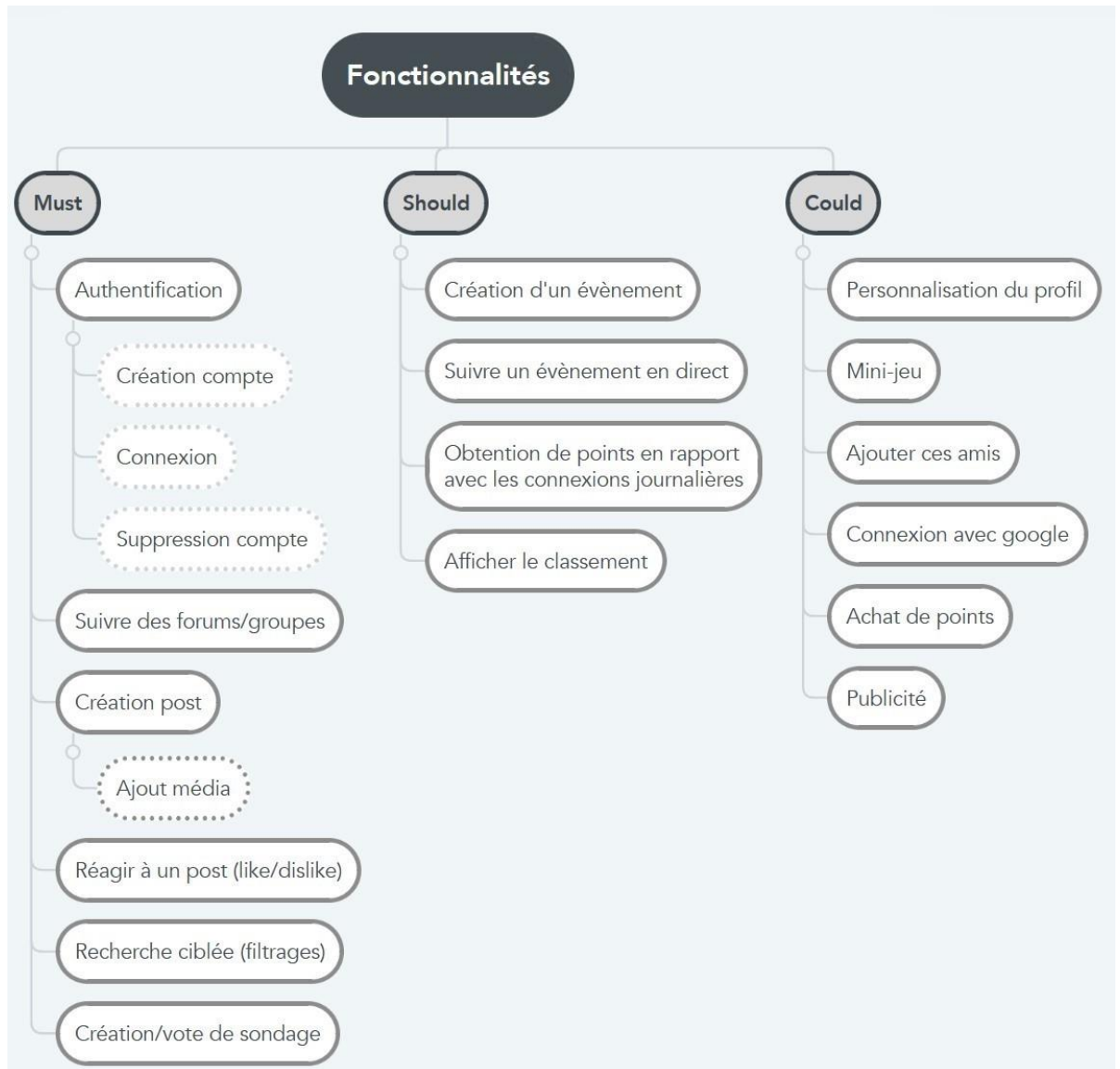
3.1 Méthode SMART :

La méthode SMART permet :

- De déterminer le contexte concret du projet.
- De mesurer le niveau d'importance du projet.
- De ne pas être hors sujet vis-à-vis du projet.

Spécifique	<ul style="list-style-type: none">• Permettre aux utilisateurs de partager leurs passions sur le sport.• Permettre aux utilisateurs d'être informés sur les dernières actualités.
Mesurable	<ul style="list-style-type: none">• L'utilisateur doit pouvoir poster, liker , pronostiquer le score d'un match, combat, etc...• L'administrateur doit pouvoir créer un évènement
Atteignable	<ul style="list-style-type: none">• Implémenter le système de post• Implémenter le système de points et de classement.• Gérer l'actualisation des pages pour voir les nouveaux postes.
Réaliste	<ul style="list-style-type: none">• Le but du projet n'est pas de faire un réseau social sur tous les domaines comme twitter mais de permettre aux personnes utilisant ce réseau de partager de bons moments et profiter de divers avantages.
Temporel	<ul style="list-style-type: none">• Le projet doit être livré le : 20/01/2024

3.2 Les fonctionnalités

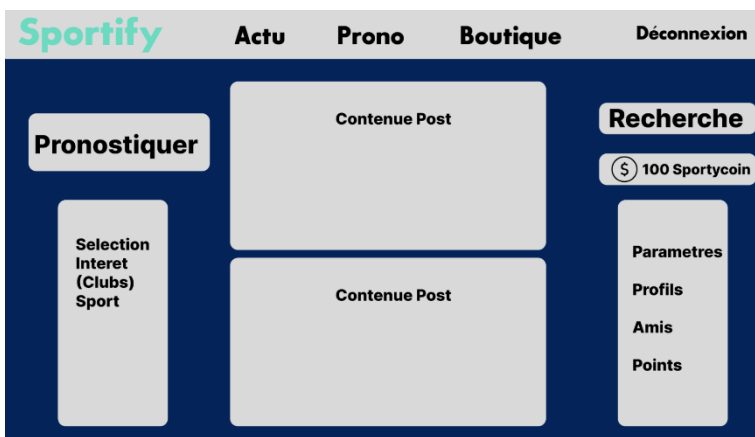
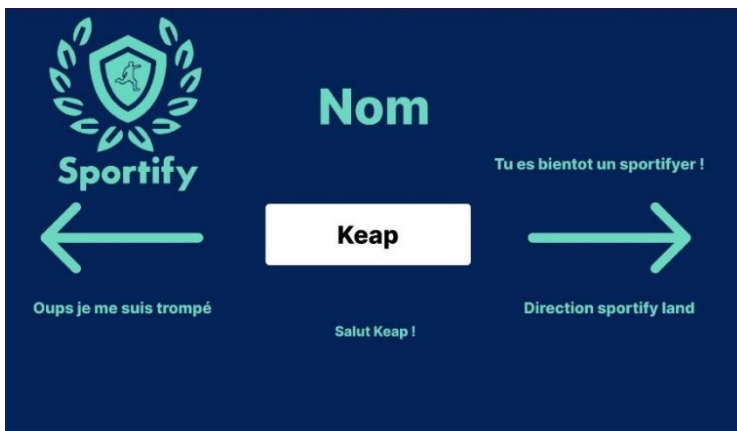


4. Les maquettes



Connexion/Inscription/Pages Préférences

Formulaire dynamique avec des défilements pour chaque champ à remplir lors de l'inscription.



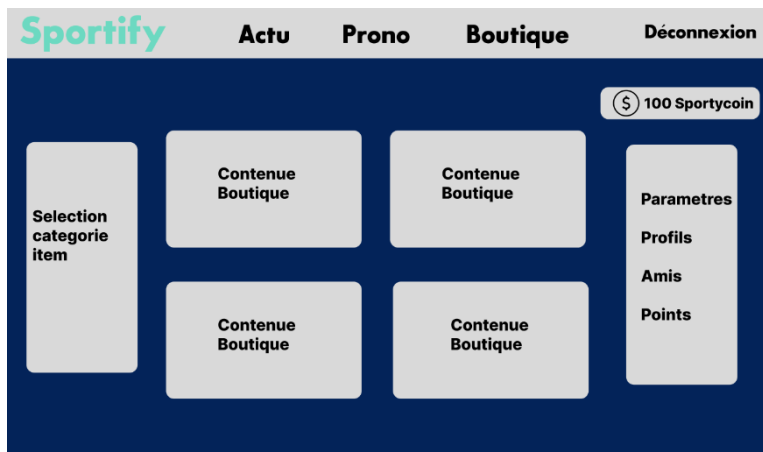
Actualité / Channel (Club)

Cet onglet servira à tenir l'utilisateur au courant des informations sur son sport favoris il pourra ainsi réagir (liker, commenter)



Mise

Cette page servira à l'utilisateur pour remporter des points, l'utilisateur aura le choix du sport sur lequel il souhaite parier afin qu'il ait accès au pronostic lié à son sport préféré. Lorsque l'utilisateur choisit une des côtes liée à son pari il aura le choix du nombre de coins mis sur son pari et renseignera son score



Boutique

L'utilisateur utilisera cette page pour utiliser ses points gagnés grâce à ses paris ou encore sa connexion quotidienne. Il pourra acheter différents items qu'il exposera sur son profil comme des badge où il pourra ajouter des ornements à sa photo de

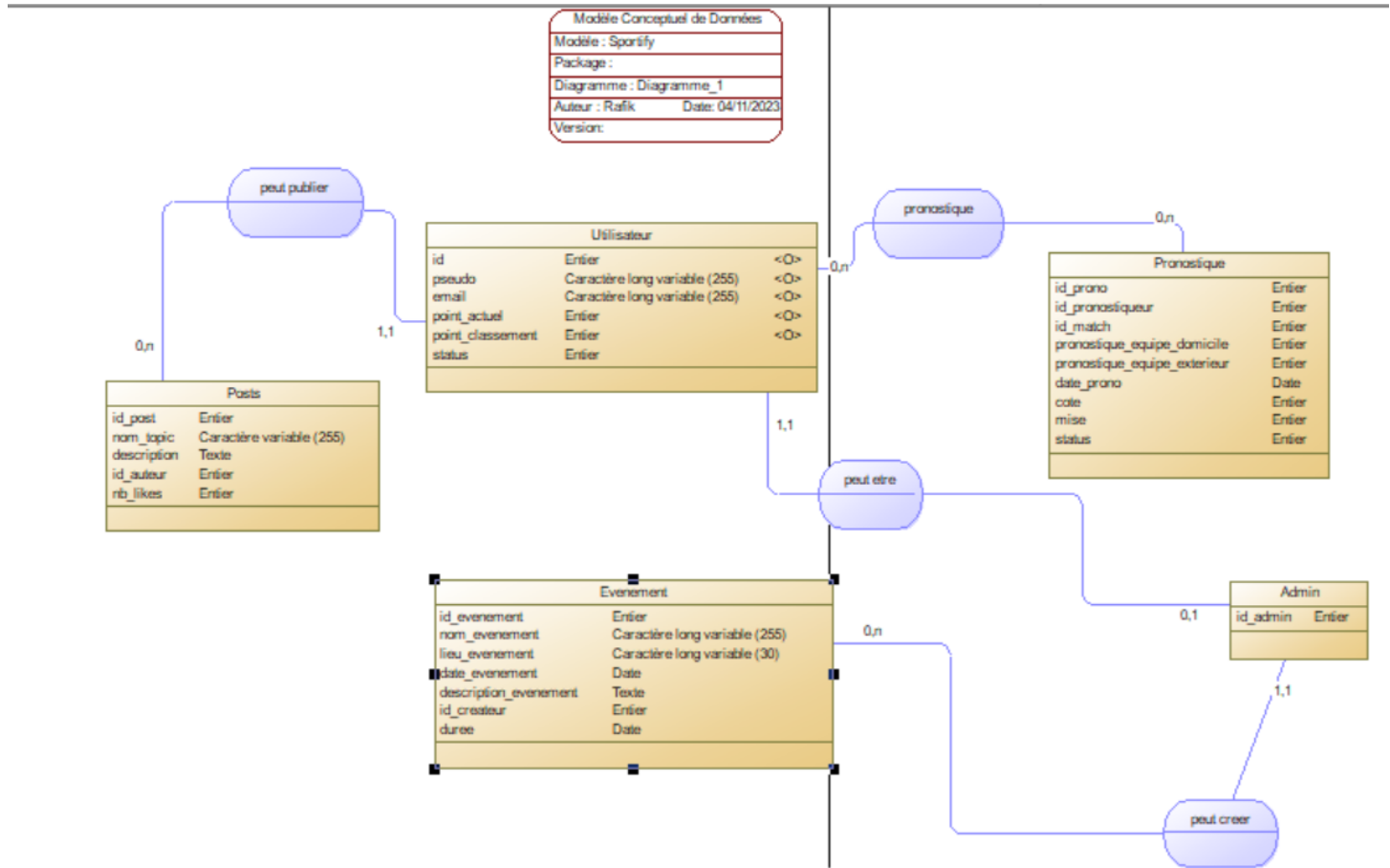


Profil

Sur cette partie l'utilisateur pourra fièrement exposer ses différents badges obtenus dans la boutique, il pourra aussi exposer les différents clubs qu'il supporte, ses amis pourront ainsi voir les derniers likes ainsi que son classement relatif aux pronostics

5. Modélisation du système Sportify

5.1 Modélisation de la base de données



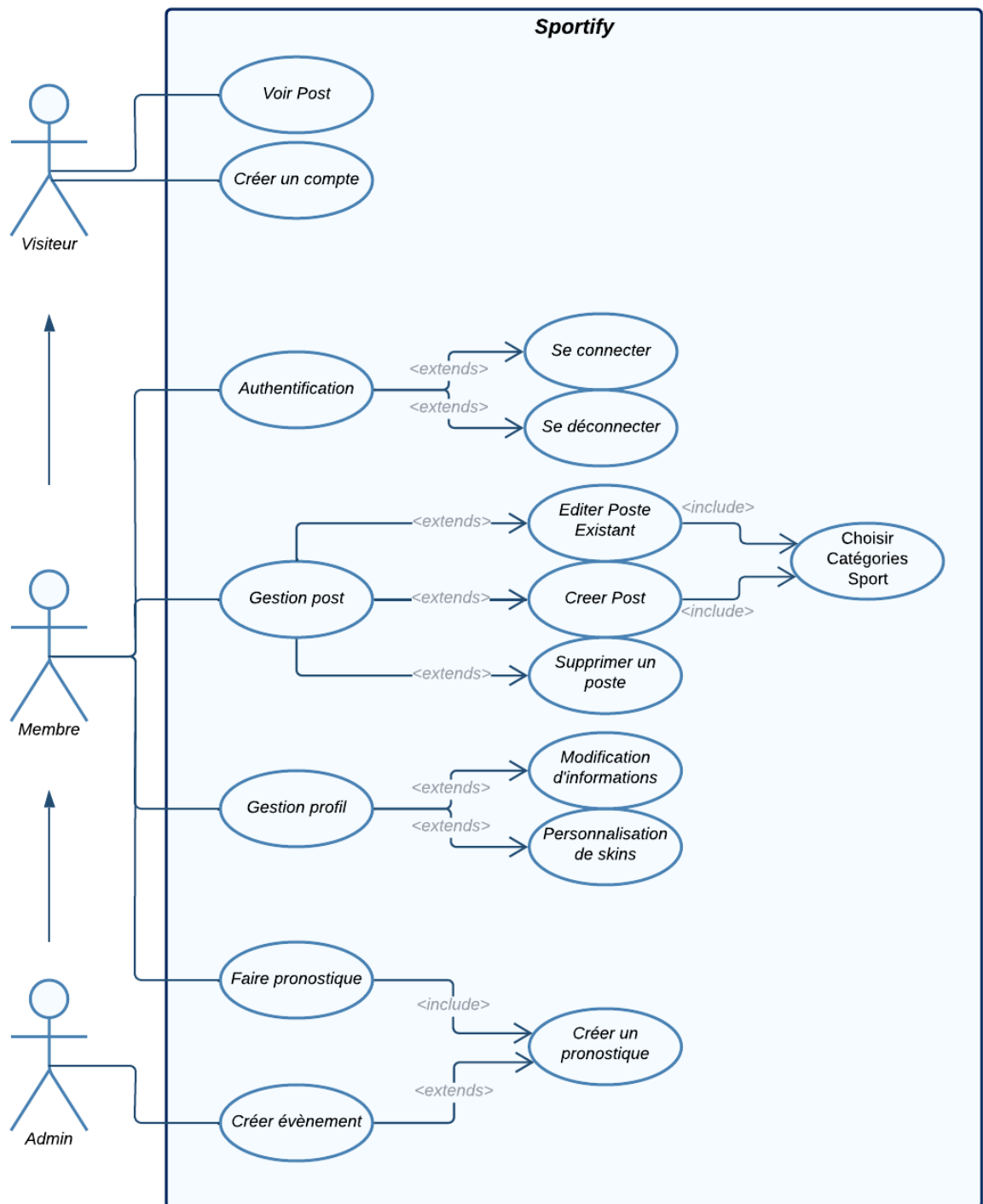
Explications brèves sur les points importants :

La table Utilisateur :

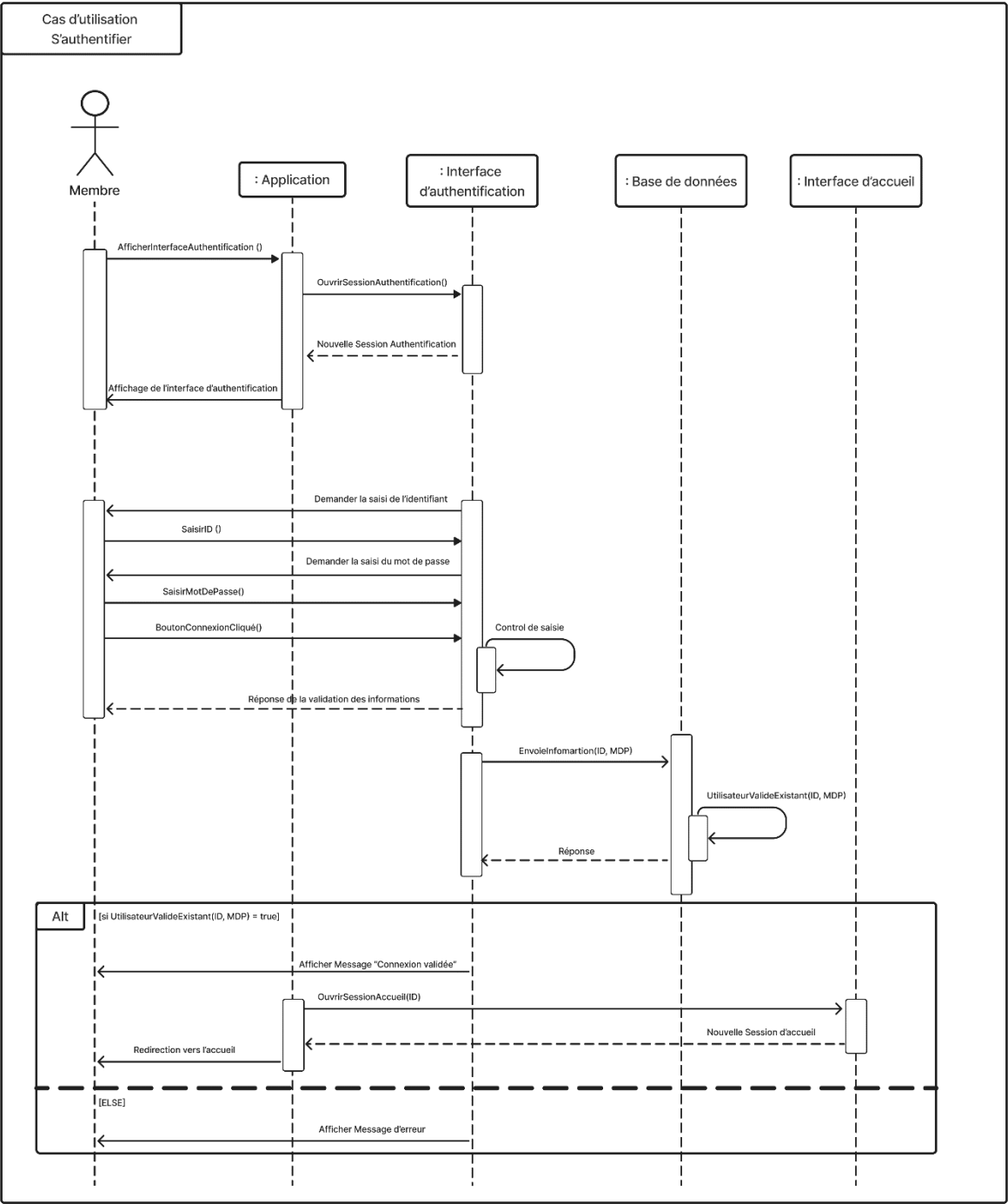
Un utilisateur peut être admin, dans ce cas il à le droit de créer un évènement contrairement à un utilisateur lambda et il peut également effectuer les autres actions d'un utilisateur.

Les points actuels et les points classement sont différents, dans le cas où il y a un évènement(un match), le sportifyer pourra s'il le souhaite pronostiquer, il faudra faire la différence entre la solde de son compte c'est a dire ses points actuels et le nombre de points qu'il a gagné sur les pronostics car un sportfyer pourra très bien utiliser ses points pour acheter des nouveaux accessoires. Le but est de ne pas truquer le classement et donc il faudra prendre en compte le score total des points gagnés qui servira pour le classement hebdomadaire.

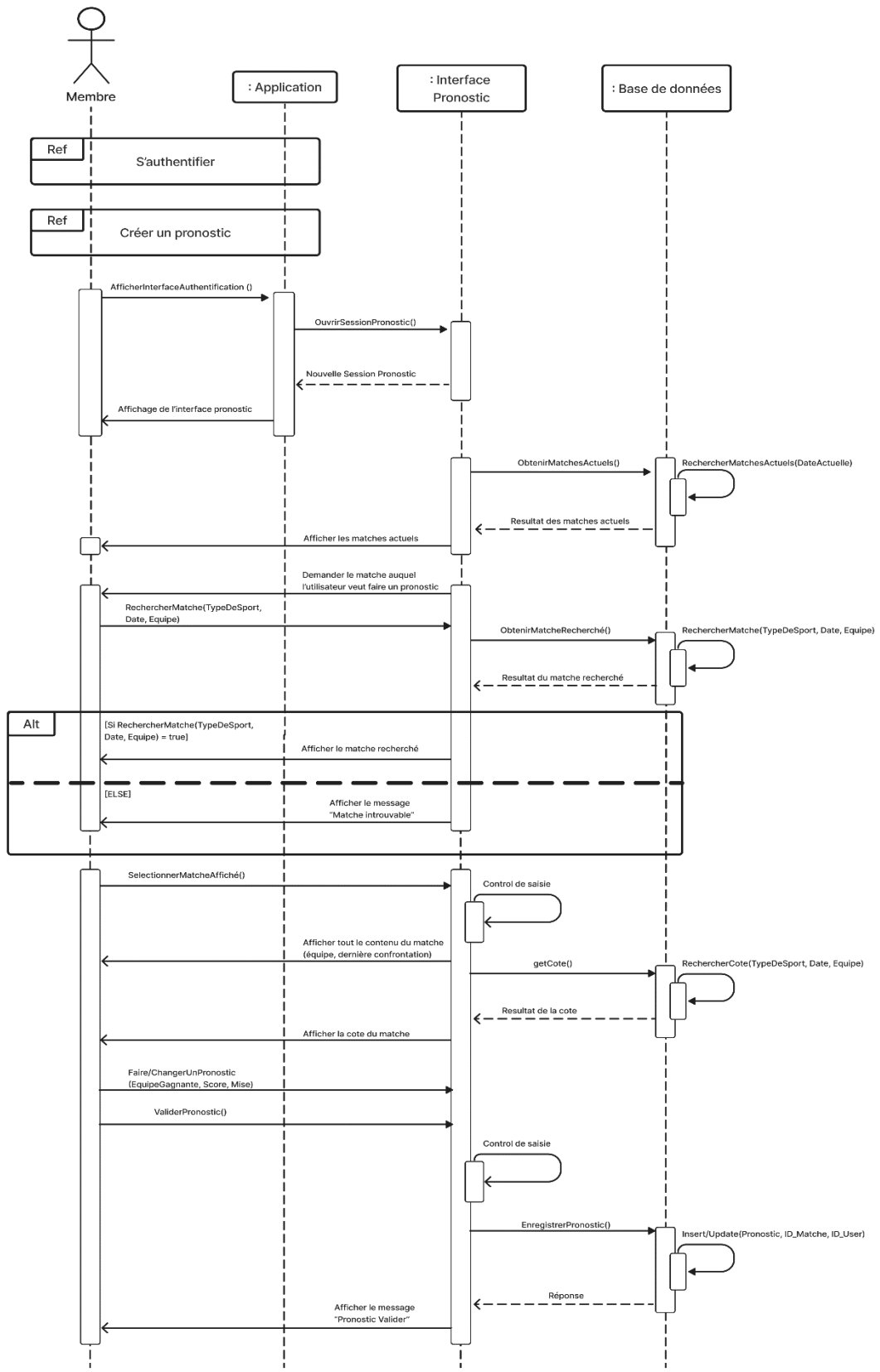
5.2 Diagramme de cas d'utilisation



5.3 Diagramme de séquence



Cas d'utilisation
"Faire un pronostic"



6. Déroulement des tâches à effectuer

6.1 Sprints

