**Présentation générale :**

Cette entreprise a pour but de répondre aux exigences des clients qui souhaitent automatiser la rencontre de joueurs pour différentes activités. Le suivi de ces rencontres permettra de mettre en place un système de classement (ratio victoires / défaites). Une personne pourra créer un profile sur l'application et devra indiquer après chaque parties sa victoire ou sa défaite.

**L’objectif général et les objectifs spécifiques :**

L'entreprise a pour but de faciliter le jumelage d'adversaires dans des jeux divers, qui seront centralisé sur notre application.

- *Le visiteur :* peut se créer un profil pour devenir membre et consulter le classement des joueurs inscrits avec possibilité de raffinement de la recherche en fonction du jeu, de la région ou des rangs. Si le visiteur est déjà inscrit, il pourra se connecter en tant que membre.

- *Le membre*: a les mêmes fonctionnalités que le visiteur. Il aura accès à la liste des joueurs en ligne ainsi que la possibilité de rechercher un adversaire selon des critères qu’il pourra spécifier (jeux, régions, type de joueur) ou non (la partie se fera en fonction du rang du joueur pour un jeu donné). À la fin de la partie il pourra indiquer sa victoire ou sa défaite. En cas de conflit entre membre ceux-ci peuvent remplir un formulaire afin de signaler leur problème à un administrateur. Il peut éditer son profil, créer une liste d’amis et se déconnecter de sa session.

- *l’administrateur :* a les mêmes fonctionnalités que le membre ou le visiteur. Si un jeu est assez en demande, il sera possible pour un administrateur de l'ajouter à la collection déjà existante. Il a accès et contrôle sur le profil des membres inscrits (éditions des scores, sanctions d’un membre avec possibilité de bannir celui-ci). Il peut également écrire à un membre au besoin.

**Les exigences fonctionnelles :**

Chaque semaine, notre équipe de développement s’engage à livrer un compte rendu décrivant ce que l’on a fait au courant de la semaine pour que le client ait une idée du progrès de notre application. Voici notre planning pour les semaines à venir (Sujet à modification) :

* *Semaine 1 :* Élaboration du cahier de charge et d’un prototype de la base de données. Création d’un GitHub pour héberger le projet et faciliter les échanges entre les membres du groupe.
* *Semaine 2 :* Finalisation de la base de données et modélisation de diagrammes UML (diagramme de cas d’utilisations, diagramme de classe, diagramme de séquence, diagramme d’état)
* *Semaine 3 :* Établissement d’une maquette via un projet Axure et début de la conception côté front-end (html/ css/ bootstrap). Début de la documentation.
* *Semaine 4 :* Commencement du développement du back-end afin d’accompagner la maturation de notre application web côté client (implémentation de nouvelles fonctionnalités du côté de l’interface). Début des tests en fonctions des avancés.
* *Semaine 5 :* Finalisation de la phase de développement, à ce state le projet devra être fonctionnel et inclure les fonctionnalités dans nos objectifs. Fin de la phase de test et finalisation de la documentation.

À la fin de la semaine le projet sera présenté au client.

**Les exigences structurelles :**

* *Contraintes techniques :* Pour la réalisation de notre application nous avons décidé d’utiliser des technologie web en vogue : Angular coté client et NodeJs/Express coté serveur. Nous aurons à approfondir nos connaissances sur ces langages tout au long du projet. De même il existe encore dans notre équipe une incertitude vis à vis de l’envergure de notre base de donnée (qui pourra être sujette à des modifications au fur et à mesure du développement).
* *Contraintes opérationnels :* Concernant l’hébergement en ligne de notre projet certaines contraintes techniques du serveur peuvent avoir une incidence sur la façon dont on est amené à développer l’application. De même le formatage des champs de saisie doit être anticipé afin d’assurer la sécurité des données mais aussi leurs conformités avec la base de données.

**Les risques et priorités du projet :**

*Cœur du projet :*

* Inscription sur l’application (Le visiteur enregistre son profil de membre dans notre base de données).
* Le visiteur doit pouvoir se connecter et sa session doit rester active jusqu’à sa déconnexion (manuelle).
* Faire la distinction entre un membre et un administrateur (un administrateur doit avoir la possibilité de gérer les membres).
* Voir la liste des utilisateurs en ligne et prêt à jouer une partie.
* Le système de tri et de recherche d'adversaires en fonction du jeu.
* L'invitation à faire une partie ainsi que son acceptation.
* Pouvoir notifier sa victoire ou sa défaite.
* Organiser le suivi des joueurs (système de classement en fonction du ratio victoires/défaites sur un jeu)

*Fonctionnalités optionnelles :*

* Création d’un système de chat
* Possibilité pour le client de créer une réclamation à destination du courriel de l’administrateur / possibilité pour l’administrateur d’envoyer un message sur le courriel d’un membre.
* Possibilité d'avoir une liste d'amis
* Possibilité d’inclure plusieurs types de match (2vs2, 3v3 ..., free far all)
* Possibilité de se connecter avec Facebook ou Google
* Possibilité de faire un don via Paypal

**Les exigences d’acceptations :**

FindAChallenger ne possède pas de limite budgétaire et c'est donc ce que la qualité de l'application web doit refléter. Bien qu'une limite de temps de 5 semaines existe, l'entreprise a confiance en l'équipe de développement en ce qui touche la gestion des ressources matérielles.