



Cahier des charges fonctionnelles

On The Road A Game

- 1) Suivi et informations concernant ce document
- 2) Analyse du projet
- 3) Technologies web

Sommaire :

I.	Suivi et informations concernant ce document.....	3
1.	Présentation	3
2.	Diffusion du document	3
3.	Historique des modifications	3
4.	Glossaire	4
5.	Documents applicables	4
6.	Document de référence	4
II.	Analyse du projet.....	5
7.	Les enjeux	5
8.	Les objectifs	5
9.	Les moyens	5
10.	Les rôles et les responsabilités de chacun	6
11.	Analyse des risques	6
12.	Backlog	7
13.	Devis du projet complet initial	7
III.	Technologies web	10
14.	Wireframes visiteur ordinateur	10
15.	Wireframes utilisateur chef d'équipe ordinateur	13
16.	Wireframes utilisateur membre d'une équipe ordinateur	16
17.	Wireframes administrateur ordinateur	18
18.	Aperçu wireframes smartphone utilisateur	22
19.	Chemin utilisateur chef ou membre	28
20.	Chemin administrateur	28
21.	Chemin visiteur	28
22.	Arborescence générale	29
	29
23.	Authentification	29
24.	Formulaire d'inscription	29
25.	Gestion des équipes	30

Table des figures :

Figure 1, wireframe visiteur accueil.....	10
Figure 2, wireframe visiteur actualités.....	11
Figure 3, wireframe visiteur classement.....	11
Figure 4, wireframe visiteur connexion.....	12
Figure 5, wireframe visiteur inscription.....	12
Figure 6, wireframe chef accueil.....	13
Figure 7, wireframe chef actualités.....	13
Figure 8, wireframe chef classement.....	14
Figure 9, wireframe chef gestion équipe.....	14
Figure 10, wireframe chef gestion profil.....	15
Figure 11, wireframe chef gestion défis.....	15
Figure 12, wireframe membre accueil.....	16
Figure 13, wireframe membre actualités.....	16
Figure 14, wireframe membre classement.....	17
Figure 15, wireframe membre gestion profil.....	17
Figure 16, wireframe membre gestion défis.....	18
Figure 17, wireframe administrateur gestion générale.....	18
Figure 18, wireframe administrateur gestion équipes.....	19
Figure 19, wireframe administrateur gestion comptes.....	19
Figure 20, wireframe administrateur gestion sessions.....	20
Figure 21, wireframe administrateur création des défis.....	20
Figure 22, wireframe administrateur gestion notes défis.....	21
Figure 23, wireframe administrateur gestion profils.....	21
Figure 24, wireframe aperçu smartphone.....	22
Figure 25, wireframe smartphone user compte personnel.....	23
Figure 26, wireframe smartphone user classement général.....	24
Figure 27, wireframe smartphone user informations.....	25
Figure 28, wireframe smartphone user défis.....	26
Figure 29, wireframe smartphone user remettre défi.....	27

1. Suivi et informations concernant ce document

1. Présentation

Depuis plus de sept ans, l'entreprise On The Road A Game organise des voyages mêlant mystères, jeux, aventures et rencontres. Les participants découvrent au dernier moment leur destination, chaque équipe est de plus assurée de terminer l'aventure, car il n'y pas d'élimination possible. Les participants recevront également une somme d'argent qu'ils devront le moins dépenser possible, la somme restante sera redistribuée à des associations caritatives.

Cependant la crise sanitaire du COVID-19 ayant rendu inenvisageable les voyages à l'étranger. L'entreprise doit pouvoir trouver des solutions afin de poursuivre son développement malgré la situation. Il faut donc trouver de nouvelles sources de revenus et impliquer les anciens et futurs voyageurs dans une nouvelle forme d'aventures.

2. Diffusion du document

Diffusion	Statut	Nom
	Lecture	GUIBOUD RIBAUD Arnaud
	Présentation	///

3. Historique des modifications

Version	Pages	Description de la modification - Auteur	Date
0.1	1-12	Mise en page, titres, sous titres, structure générale	2020/11/27
0.5	8-28	Wireframes, backlog, avancement projet, analyse des risques	2020/12/24
0.7	1-32	Relecture, modification wireframes, gestion des équipes, tables base de données	2020/12/26
1.0	X	Mise à jour générale	2021/02/10

4. **Glossaire**

Abréviation	Signification
Général	
OTRAG	On The Road A Game.
Technologies Web	
FrameWork	Environnement de travail facilitant le développement d'une solution technique.
Base de données	
Table	Ensemble homogène de données agencées sous forme de tableaux.
Infrastructures et systèmes d'informations	
PacketTracer	Logiciel développé par Cisco permettant de représenter graphiquement une installation réseau.

5. **Documents applicables**

Description	Identification
Analyse_des_risques.xlsx	REF [0]
ArborescenceGenral.pptx	REF [1]
Backlog_V2.xlsx	REF [2]
Fonctionnalités.docx	REF [3]

6. **Document de référence**

Description	Identification
PROJET UF B2 2020 2021 - OnTheRoadAGame vf2.pdf	REF [0]

II. Analyse du projet

7. Les enjeux

Ce projet permettra d'évaluer nos compétences acquises durant nos années scolaires en Bachelor 1 et Bachelor 2. Ce projet montre nos capacités à travailler en groupe et nous adapter aux méthodes de travaux de chacun. Notre réussite dépend des solutions envisagées pour permettre à l'entreprise On The Road A Game, de continuer son développement, malgré la crise sanitaire rendant tout voyage très compliqué.

8. Les objectifs

Les objectifs de ce projet sont multiples. En effet nous devons tout d'abord concevoir une infrastructure système et réseau permettant de soutenir les besoins web, applicatifs et le stockage des données. La partie Frontend du site web doit présenter le concept de OTRAG, permettre l'inscription à une session, afficher le classement général en temps réel ainsi que des articles d'actualités mis à jour automatiquement. L'espace jeu comprend un espace de gestion de ses données personnelles, une liste des défis et leur présentation, un système d'envoi des preuves de la réalisation des défis et un espace informant les équipes de la validation du défis ou non. Depuis le site, les administrateurs pourront également gérer les sessions et les paramétrer, créer les défis à relever et également valider la réussite du défis grâce aux preuves envoyées par le participant.

9. Les moyens

Chaque acteur du projet est équipé de son propre matériel, à savoir au minimum un ordinateur par personne ainsi qu'une connexion à internet. Nous avons à notre disposition de nombreux outils fournis par Microsoft tel que la suite Office 365 et les systèmes d'exploitation Windows 10 Education. Nous pouvons également demander de l'aide à nos intervenants, joignables par mail ou durant les quatre heures consacrées au projet par semaine en cas de difficultés.

10. Les rôles et les responsabilités de chacun

Chacun des membres du projet est responsable de son travail et doit en assumer les conséquences en cas de retard ou de perte de celui-ci. Malgré tout, si l'un des acteurs éprouve des difficultés, le reste de l'équipe se doit de l'aider et de lui expliquer ce qu'il est possible de faire pour résoudre le problème rencontré.

11. Analyse des risques

N°	Liste des risques	Effet sur les objectifs	Impact	Probabilité	Détection	Criticité	Mesures préventives	Mesures curatives
1	Dépassement des délais	Retard de livraison	4	2	4	32	Organisation et répartition des tâches cohérente, demander du temps supplémentaire ou augmenter les effectifs pour tenir les délais.	Livraison retardée ou non complète
2	Attentat terroriste	Retard de livraison, arrêt du projet	5	1	5	25	Rien	Livraison retardée voir annulée
3	Risque épidémique	Retard de livraison	1	1	5	5	Télé-travail possible pour tous les employés	peu de perturbations puisqu'instaurer le travail à distance en informatique n'est pas très compliqué
4	Mauvaise répartition des tâches entre les membres du projet	Retard de livraison	3	2	3	18	Utilisation de logiciels comme GANTT et GIT pour avoir un suivi du travail de chacun et	Livraison retardée ou non complète
5	Manque de connaissances et d'expérience	Retard de livraison, certaines livrables peuvent être non rendues ou fausses	3	3	2	18	Apprendre uniquement des choses qui nous serviront aux tâches que chaque membre doit effectuer	Livraison retardée ou non complète
6	Livrable rendue en retard, voir non rendue par un des membres du projet (ou plusieurs)	Retard de livraison	3	3	2	18	Utilisation de GANTT pour anticiper les retards et prendre des mesures	Livraison retardée ou non complète
7	Ordinateur en panne	Retard de livraison	2	1	5	10	Chaque membre du projet doit posséder deux ordinateurs, ou nous devons avoir un ordinateur de secours en plus	Livraison retardée ou non complète
8	Effacement des données	Retard de livraison	4	1	5	20	Le travail doit être stocké dans plusieurs disques et en ligne, d'où l'intérêt d'utiliser git	Livraison retardée ou non complète
9	Piratage informatique	Livraison retardée	4	1	3	12	Utilisation de Virtual Machines et de plusieurs OS, Linux étant moins facilement "hackable" que Windows, avoir des ordinateurs linux de secours peut permettre de continuer à travailler en cas de piratage	Livraison retardée ou non complète voir impossible si les ordinateurs sont inutilisables
10	Conection mal orientée	Livraison retardée	3	2	1	6	S'assurer que nous répondons bien aux attentes du prestataire, notamment avec une documentation technique complète	Livraison retardée ou non complète, voir non en accord avec la demande du prestataire
11	Virtual Machines inopérantes (réseaux)	Livraison retardée	4	1	4	16	Faire régulièrement des sauvegardes des VM et s'assurer qu'il est d'autres VM identiques sur plusieurs ordinateurs	Livraison retardée ou non complète
12	Ajout de fonctionnalités	Livraison retardée	2	3	4	24	Sortir une première version sans les modifications pour mettre en place une mise à jour pour ajouter ces fonctionnalités	Livraison retardée ou non complète

12. Backlog

User story	User story créée	Feature	importance	difficulté	Statut	Assignée au sprint
avoir une interface pratique	Non	Contenu	100	50	A faire	3
espace de jeu	Non	Compte	100	80	A faire	4
le site doit communiquer avec un serveur	Non	?	100	60	A faire	3
l'utilisateur doit arriver sur une page publique d'accueil, qu'il soit connecté ou non	Non	Contenu	100	40	A faire	3
l'utilisateur doit pouvoir accéder à une description du jeu et du site	Non	Contenu	70	40	A faire	5
l'utilisateur doit pouvoir voir le classement général	Non	Contenu	60	70	A faire	5
l'utilisateur doit pouvoir voir un défi type afin de se préparer à ceux qu'il devra faire durant l'aventure	Non	Contenu	60	60	A faire	4
l'utilisateur doit pouvoir s'inscrire et/ou se connecter de partout à tout moment	Non	Compte	100	50	A faire	4
l'utilisateur doit pouvoir payer sa participation	Non	Compte	100	100	A faire	6
l'utilisateur doit pouvoir accéder à son espace	Non	Compte	100	50	A faire	4
l'utilisateur doit pouvoir déposer les vidéos de ses défis réalisés	Non	Compte	90	70	A faire	6
le client doit pouvoir voir toutes ses souscriptions en cours ou passées	Non	Compte	70	80	A faire	5
l'utilisateur doit pouvoir accéder et gérer ses informations personnelles	Non	Compte	100	50	A faire	4
l'utilisateur doit pouvoir suivre la validation de ses défis en temps réel, et le total de ses points	Non	Compte	100	70	A faire	6
les administrateurs doivent pouvoir accéder à un espace qui leur est propre	Non	Compte admin	100	50	A faire	4
les administrateurs doivent pouvoir suivre les défis et les valider, avec l'attribution de points qui convient	Non	Compte admin	100	70	A faire	6
les administrateurs doivent pouvoir gérer les utilisateurs et leurs accès, par exemple aux différents défis	Non	Compte admin	100	80	A faire	5

13. Devis du projet complet initial

Prix du DNS :

Azure DNS
1 zones DNS hébergées, 1 requêtes DNS
Frais initiaux : 0,00 \$US
Frais mensuels : 0,90 ...

Azure DNS

ZONE: Zone 1 TYPE: Public

1

+

1

Zones DNS hébergées
Requêtes DNS (millions)

= 0,90 \$US

Frais initiaux
Coût mensuel

0,00 \$US
0,90 \$US

Prix des adresses IP :

Adresses IP 1 adresses IP dynamiques, 0 adresses IP statiques, 0 ... Frais initiaux : 0,00 \$US Frais mensuels : 0,00 ...

Adresses IP

RÉGION: East US TYPE: De base (Classique)

Adresses IP dynamiques

1 Adresses x 1 Mois = 0,00 \$US

Adresses IP statiques

0 Adresses x 1 Mois = 0,00 \$US

Remappages d'adresse IP

0 Adresses = 0,00 \$US

Frais initiaux 0,00 \$US
Coût mensuel 0,00 \$US

Prix du pare-feu Azure :

Pare-feu Azure 1 Unités logiques de pare-feu x 730 Heures, 0 Go do... Frais initiaux : 0,00 \$US Frais mensuels : 912,5...

Pare-feu Azure

Région: West US

Déploiement du pare-feu

1 Unités logiques de pare-feu x 730 Heures x 1,25 \$US = 912,50 \$US
Par heure/par unité logique de pare-feu

Données traitées

0 Go = 0,00 \$US

Frais initiaux 0,00 \$US
Coût mensuel 912,50 \$US

Prix du Azur Defender :

^ Azure Defender
1 nœuds de machine virtuelle x 730 Heures, 0 nœud...
Frais initiaux : 0,00 \$US
Frais mensuels : 29,62...

Azure Defender

RÉGION:

West US

Serveurs

1	×	730	Heures	×	0,02 \$US	=	14,60 \$US
Serveurs				Par serveur/heure			

Services d'application

0	×	730	Heures	×	0,02 \$US	=	0,00 \$US
Nœuds				Par nœud/heure			

Azure SQL Database

1	×	730	Heures	×	0,02 \$US	=	15,00 \$US
Serveurs				Par serveur/heure			

MySQL

MySQL dans Azure Defender est actuellement disponible en version préliminaire et est proposé gratuitement.

PostgreSQL

PostgreSQL dans Azure Defender est actuellement disponible en version préliminaire et est proposé gratuitement.

Stockage

10000	×	0,02 \$US	Toutes les 10 000 transactions	=	0,02 \$US
Transactions					

IoT - Par appareils

0	×	0,001 \$US	Par appareil	=	0,00 \$US
Appareil(s)					

IoT - Par messages

0	×	0,20 \$US	Pour 25 000 transactions	=	0,00 \$US
Transactions					

Kubernetes

0	×	730	Heures	×	0,01 \$US	=	0,00 \$US
Nombre total de vCores				Par vCore/heure			

Azure Container Registry (ACR)

0	×	0,29 \$US	Par image	=	0,00 \$US
Image(s)					

Key Vault

0	×	0,02 \$US	Toutes les 10 000 transactions	=	0,00 \$US
Transactions					

Frais initiaux	0,00 \$US
Coût mensuel	29,62 \$US

Prix total :

Frais initiaux estimés

0,00 \$US

Coût mensuel estimé

943,02 \$US

III. Technologies web

14. Wireframes visiteur ordinateur

The wireframe shows a website layout with an orange header and footer. The header contains the 'ON THE ROAD' logo, navigation links for 'Actualités' and 'Classement Général', and buttons for 'Me connecter' and 'Participer à l'Aventure'. The main content area is divided into two columns. The left column is titled 'Présentation de l'entreprise' and contains a series of horizontal lines for text, followed by a square placeholder with an 'X' for an image. The right column is titled 'Présentation du jeu' and contains a rectangular placeholder with an 'X' for an image, followed by a series of horizontal lines for text. The footer contains links for 'Conditions particulières de vente', 'Mentions légales', and 'Protection de la vie privée et information sur les cookies', along with logos for 'TOUR COM', 'APST', and social media icons for YouTube, Instagram, Email, and Facebook. Copyright information for '© 2020 JMB VOYAGES' is also present.

Figure 1, wireframe visiteur accueil



Figure 2, wireframe visiteur actualités

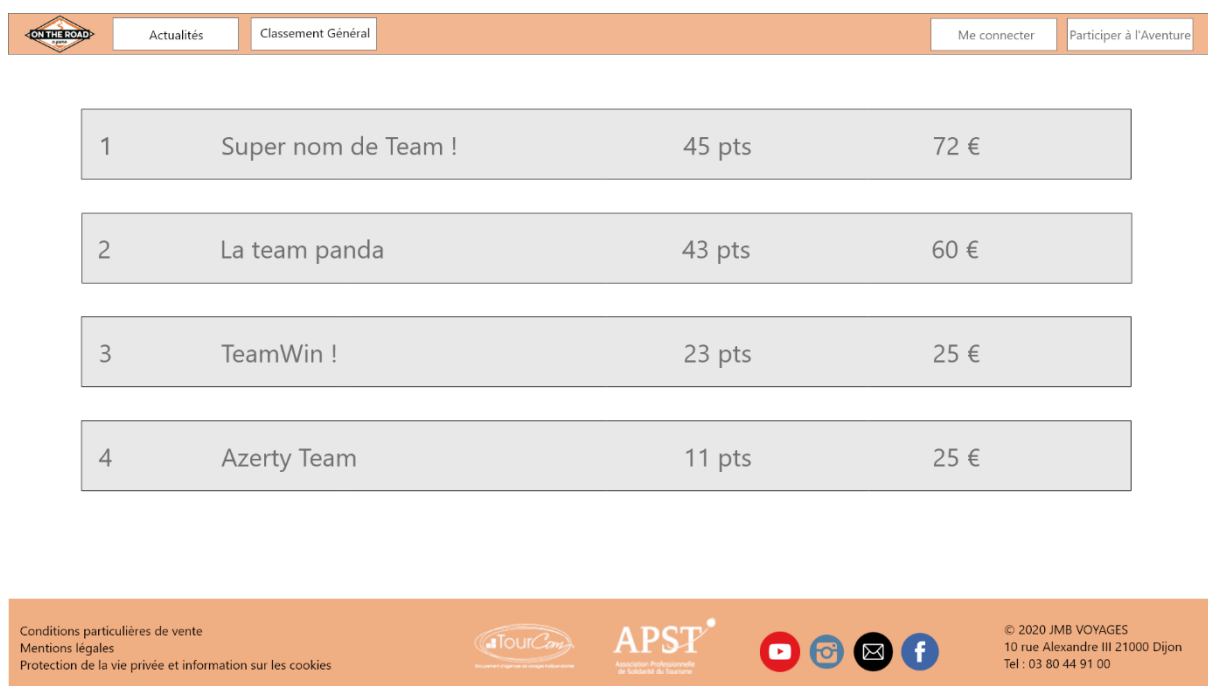
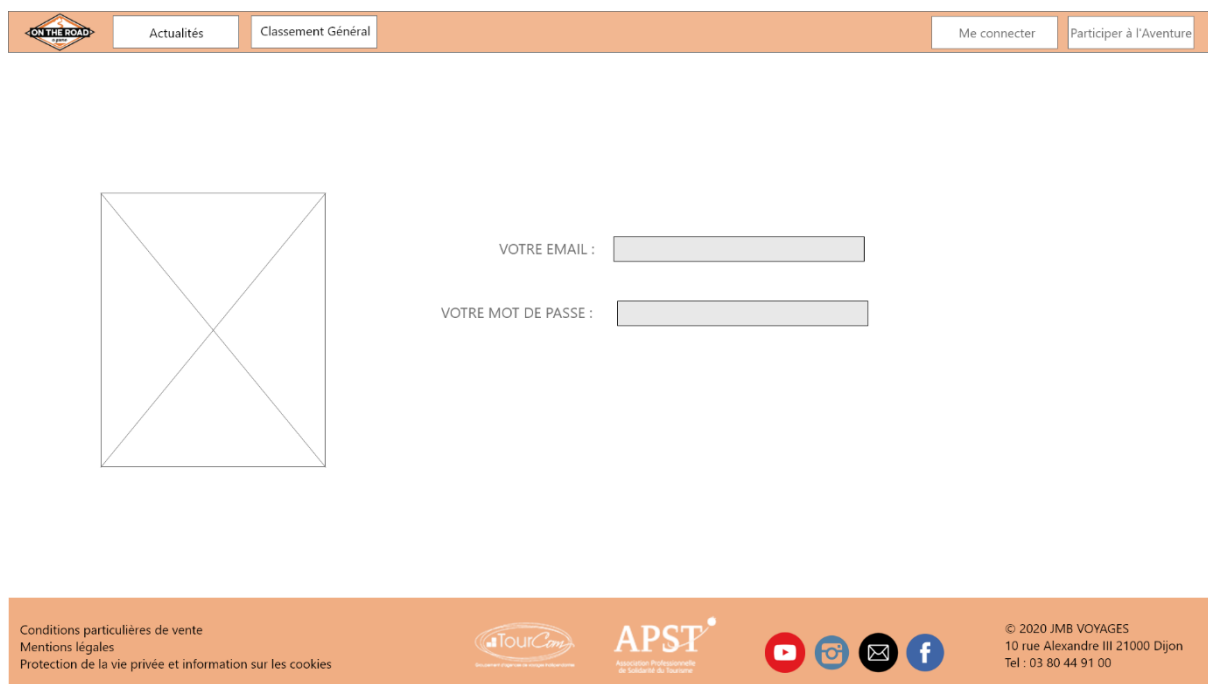


Figure 3, wireframe visiteur classement



ON THE ROAD

Actualités Classement Général

Me connecter Participer à l'Aventure

VOTRE EMAIL :

VOTRE MOT DE PASSE :

Conditions particulières de vente
Mentions légales
Protection de la vie privée et information sur les cookies

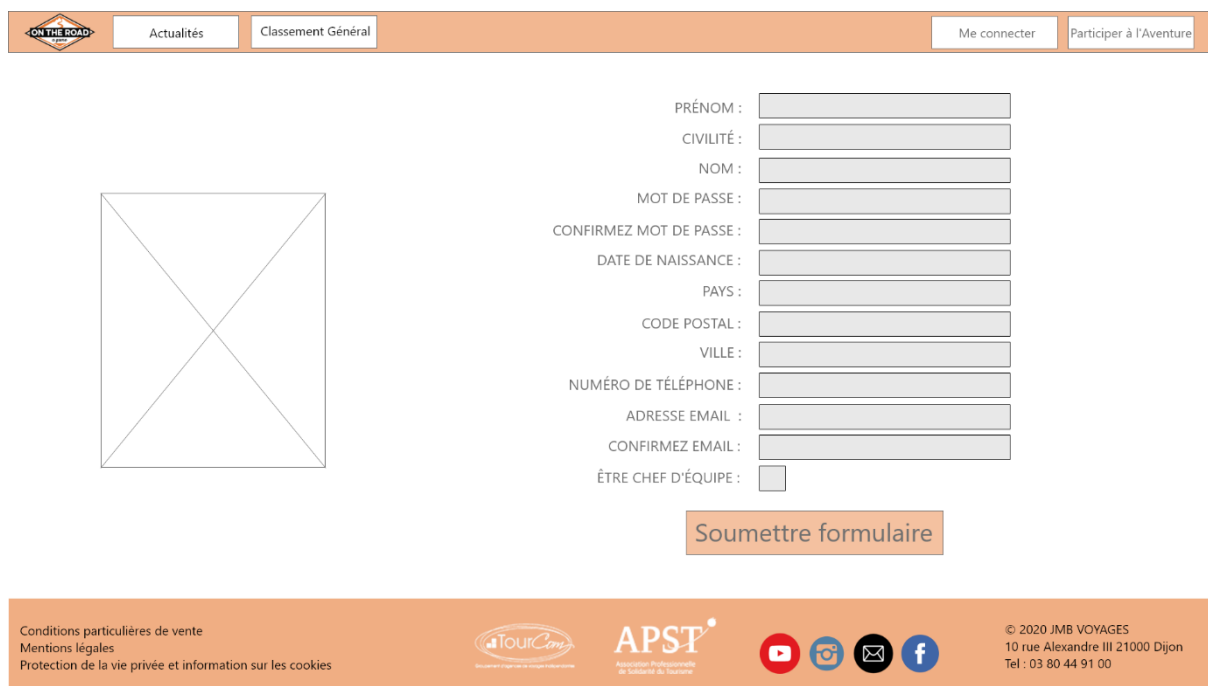
TOUR COM
Association Professionnelle de Solidarité du Tourisme

APST
Association Professionnelle de Solidarité du Tourisme

YouTube Instagram Email Facebook

© 2020 JMB VOYAGES
10 rue Alexandre III 21000 Dijon
Tel : 03 80 44 91 00

Figure 4, wireframe visiteur connexion



ON THE ROAD

Actualités Classement Général

Me connecter Participer à l'Aventure

PRÉNOM :

CIVILITÉ :

NOM :

MOT DE PASSE :

CONFIRMEZ MOT DE PASSE :

DATE DE NAISSANCE :

PAYS :

CODE POSTAL :

VILLE :

NUMÉRO DE TÉLÉPHONE :

ADRESSE EMAIL :

CONFIRMEZ EMAIL :

ÊTRE CHEF D'ÉQUIPE : ☐

Soumettre formulaire

Conditions particulières de vente
Mentions légales
Protection de la vie privée et information sur les cookies

TOUR COM
Association Professionnelle de Solidarité du Tourisme

APST
Association Professionnelle de Solidarité du Tourisme

YouTube Instagram Email Facebook

© 2020 JMB VOYAGES
10 rue Alexandre III 21000 Dijon
Tel : 03 80 44 91 00

Figure 5, wireframe visiteur inscription


15. Wireframes utilisateur chef d'équipe ordinateur



Figure 6, wireframe chef accueil



Figure 7, wireframe chef actualités

 Actualités Classement Général Mon équipe Mes Défis Mon compte			
1	Super nom de Team !	45 pts	72 €
2	La team panda	43 pts	60 €
3	TeamWin !	23 pts	25 €
4	Azerty Team	2 pts	25 €








Conditions particulières de vente Mentions légales Protection de la vie privée et information sur les cookies	     	© 2020 JMB VOYAGES 10 rue Alexandre III 21000 Dijon Tel : 03 80 44 91 00
---	---	--

Figure 8, wireframe chef classement

 Actualités Classement Général Mon équipe Mes Défis Mon compte			
--	--	--	--

Ajouter un membre :

NOM :

PRÉNOM :

DATE DE NAISSANCE :

(0/6)

Membres actuels (0/3) :








Conditions particulières de vente Mentions légales Protection de la vie privée et information sur les cookies	     	© 2020 JMB VOYAGES 10 rue Alexandre III 21000 Dijon Tel : 03 80 44 91 00
---	---	--

Figure 9, wireframe chef gestion équipe



Actualités

Classement Général

Mon équipe

Me Déconnecter



Mon compte





Bienvenue Monsieur X

PRÉNOM :
 CIVILITÉ :
 NOM :
 MOT DE PASSE :
 CONFIRMEZ MOT DE PASSE :
 DATE DE NAISSANCE :
 PAYS :
 CODE POSTAL :
 VILLE :
 NUMÉRO DE TÉLÉPHONE :
 ADRESSE EMAIL :
 CONFIRMEZ EMAIL :
 MON ÉQUIPE :

Sauvegarder changements


Conditions particulières de vente
 Mentions légales
 Protection de la vie privée et information sur les cookies

© 2020 JMB VOYAGES
 10 rue Alexandre III 21000 Dijon
 Tel : 03 80 44 91 00

Figure 10, wireframe chef gestion profil



Actualités

Classement Général

Mon équipe

Mes Défis

Mon compte

1

Le super premier défi !

temp restant : 04H 20 Min12S

2 / 3 pts

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Aliquam eget egestas velit. Donec molestie sapien dolor, ut rutrum felis finibus at. Proin est libero, finibus quis turpis a, pharetra sagittis odio. Quisque tortor odio, convallis nec lorem lobortis, dignissim lacinia felis. Donec condimentum a orci in malesuada.

Ajouter élément(s)


2

Le super prochain défi !

temp restant : 42H 20Min 12S



X / 7 pts





Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Aliquam eget egestas velit. Donec molestie sapien dolor, ut rutrum felis finibus at. Proin est libero, finibus quis turpis a, pharetra sagittis odio. Quisque tortor odio, convallis nec



Ajouter élément(s)

Conditions particulières de vente
 Mentions légales
 Protection de la vie privée et information sur les cookies

© 2020 JMB VOYAGES
 10 rue Alexandre III 21000 Dijon
 Tel : 03 80 44 91 00

Figure 11, wireframe chef gestion défis

16. Wireframes utilisateur membre d'une équipe ordinateur

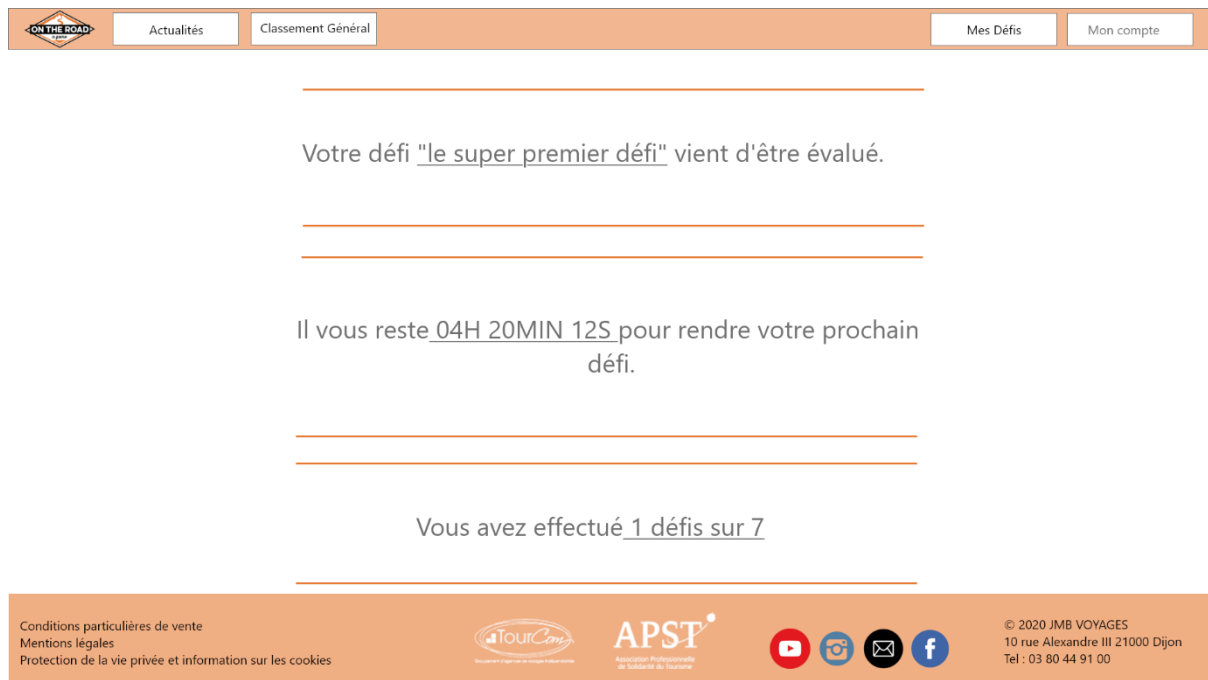



Figure 12, wireframe membre accueil



Figure 13, wireframe membre actualités

 Actualités Classement Général Mes Défis Mon compte			
1	Super nom de Team !	45 pts	72 €
2	La team panda	43 pts	60 €
3	TeamWin !	23 pts	25 €
4	Azerty Team	2 pts	25 €








Conditions particulières de vente Mentions légales Protection de la vie privée et information sur les cookies	     	© 2020 JMB VOYAGES 10 rue Alexandre III 21000 Dijon Tel : 03 80 44 91 00
---	---	--

Figure 14, wireframe membre classement

 Actualités Classement Général Me Déconnecter Mon compte			
Bienvenue Monsieur X			
PRÉNOM :	<input type="text"/>		
CIVILITÉ :	<input type="text"/>		
NOM :	<input type="text"/>		
MOT DE PASSE :	<input type="text"/>		
CONFIRMEZ MOT DE PASSE :	<input type="text"/>		
DATE DE NAISSANCE :	<input type="text"/>		
PAYS :	<input type="text"/>		
CODE POSTAL :	<input type="text"/>		
VILLE :	<input type="text"/>		
NUMÉRO DE TÉLÉPHONE :	<input type="text"/>		
ADRESSE EMAIL :	<input type="text"/>		
CONFIRMEZ EMAIL :	<input type="text"/>		
MON ÉQUIPE :	<input type="text"/>		
Sauvegarder changements			







Conditions particulières de vente Mentions légales Protection de la vie privée et information sur les cookies	     	© 2020 JMB VOYAGES 10 rue Alexandre III 21000 Dijon Tel : 03 80 44 91 00
---	---	--

Figure 15, wireframe membre gestion profil

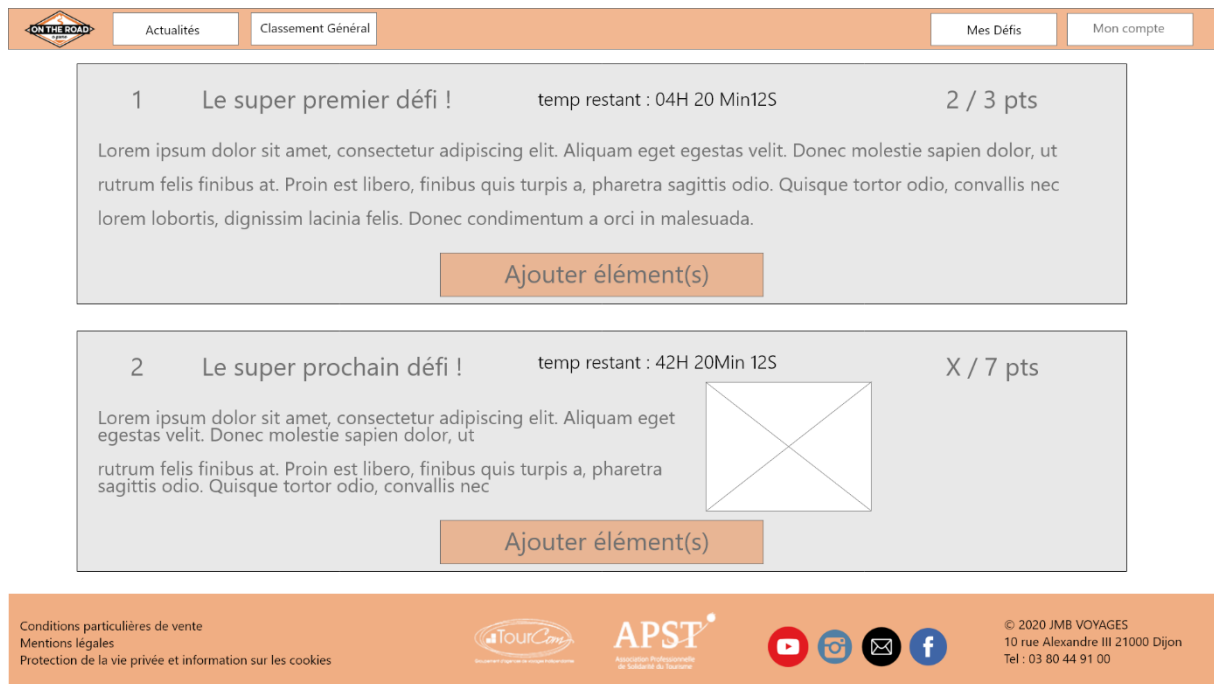


Figure 16, wireframe membre gestion défis

17. Wireframes administrateur ordinateur

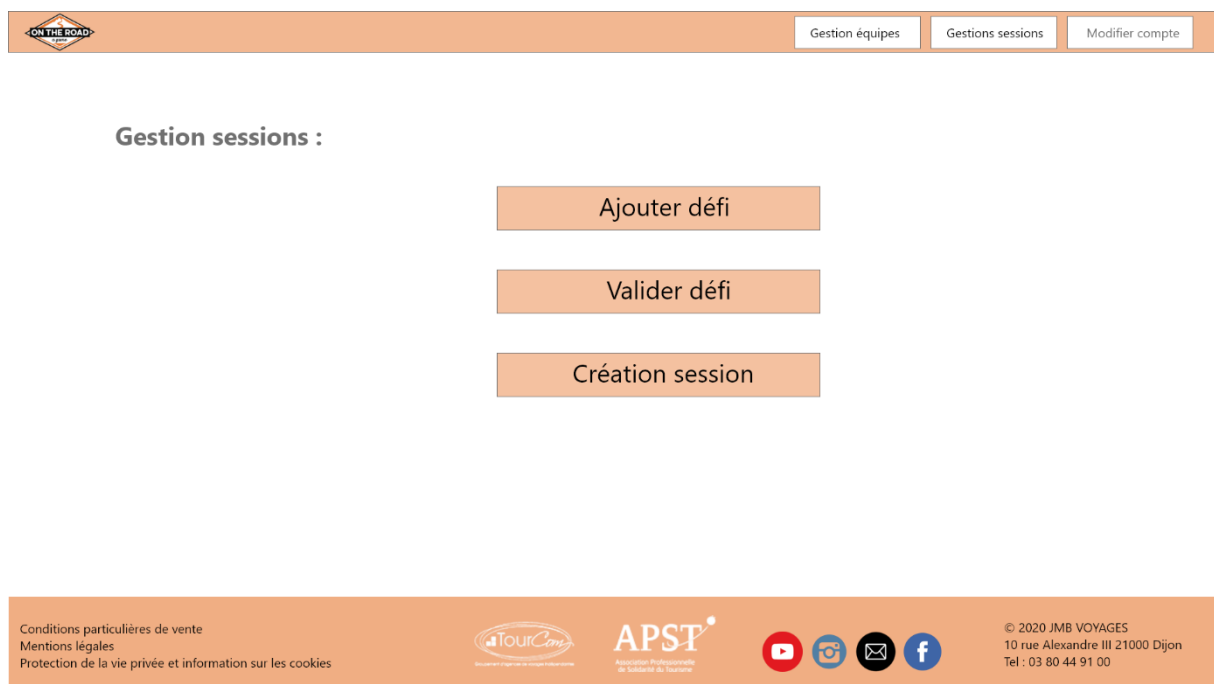



Figure 17, wireframe administrateur gestion générale



Gestion équipes
Gestions sessions
Modifier compte

1
Equipe numéro 1
Supprimer équipe

Chef d'équipe -> Monsieur X

-> équipier 1 Exclure équipe Associer nouvelle équipe
-> équipier 2 Exclure équipe Associer nouvelle équipe
-> équipier 3 Exclure équipe Associer nouvelle équipe







2
Equipe numéro 2
Supprimer équipe

Chef d'équipe -> Monsieur X

-> équipier 1 Exclure équipe Associer nouvelle équipe
-> équipier 2 Exclure équipe Associer nouvelle équipe
-> équipier 3 Exclure équipe Associer nouvelle équipe


Valider toutes les équipes

Conditions particulières de vente
Mentions légales
Protection de la vie privée et information sur les cookies

© 2020 JMB VOYAGES
10 rue Alexandre III 21000 Dijon
Tel : 03 80 44 91 00

Figure 18, wireframe administrateur gestion équipes









Gestions sessions
Gestion comptes

EMAIL DU COMPTE :
PRÉNOM :
CIVILITÉ :
NOM :
DATE DE NAISSANCE :
PAYS :
CODE POSTAL :
VILLE :
NUMÉRO DE TÉLÉPHONE :
ADRESSE EMAIL :
EQUIPE :


Sauvegarder changements

Conditions particulières de vente
Mentions légales
Protection de la vie privée et information sur les cookies

© 2020 JMB VOYAGES
10 rue Alexandre III 21000 Dijon
Tel : 03 80 44 91 00

Figure 19, wireframe administrateur gestion comptes



Gestion équipes
Gestions sessions
Modifier compte

Création session :

DOTATION :
DATE DE DÉBUT :
DATE DE FIN :
NOM :

Sauvegarder

Liste sessions :

Session une

Supprimer







Session deux

Supprimer

Session trois

Supprimer

Conditions particulières de vente
Mentions légales
Protection de la vie privée et information sur les cookies

© 2020 JMB VOYAGES
10 rue Alexandre III 21000 Dijon
Tel : 03 80 44 91 00

Figure 20, wireframe administrateur gestion sessions



Gestion équipes
Gestions sessions
Modifier compte

Création Défi :

NOMBRE DE POINTS :
TITRE :
DESCRIPTION :

Importer Image




Associer défi à la session :

NOM SESSION :

Sauvegarder changements

Conditions particulières de vente
Mentions légales
Protection de la vie privée et information sur les cookies




© 2020 JMB VOYAGES
10 rue Alexandre III 21000 Dijon
Tel : 03 80 44 91 00

Figure 21, wireframe administrateur création des défis

ON THE ROAD

Gestions sessions Modifier compte

1 Le super premier défi ! Nombre de points / 3

Informations complémentaires ...

Soumettre

2 Le super prochain défi ! Nombre de points / 7

Informations complémentaires ...

Conditions particulières de vente
Mentions légales
Protection de la vie privée et information sur les cookies

TOUR COM

APST[®]
Association Professionnelle
de Solidarité du Tourisme

YouTube Instagram Email Facebook

© 2020 JMB VOYAGES
10 rue Alexandre III 21000 Dijon
Tel : 03 80 44 91 00

Figure 22, wireframe administrateur gestion notes défis

ON THE ROAD

Gestion équipes Gestions sessions Gestion comptes

NUMERO DE TELEPHONE DU COMPTE :

CIVILITÉ :

NOM :

DATE DE NAISSANCE :

PAYS :

CODE POSTAL :

VILLE :

NUMÉRO DE TÉLÉPHONE :

ADRESSE EMAIL :

EQUIPE :

Sauvegarder changements

Conditions particulières de vente
Mentions légales
Protection de la vie privée et information sur les cookies

TOUR COM

APST[®]
Association Professionnelle
de Solidarité du Tourisme

YouTube Instagram Email Facebook

© 2020 JMB VOYAGES
10 rue Alexandre III 21000 Dijon
Tel : 03 80 44 91 00

Figure 23, wireframe administrateur gestion profils

18. *Aperçu wireframes smartphone utilisateur*

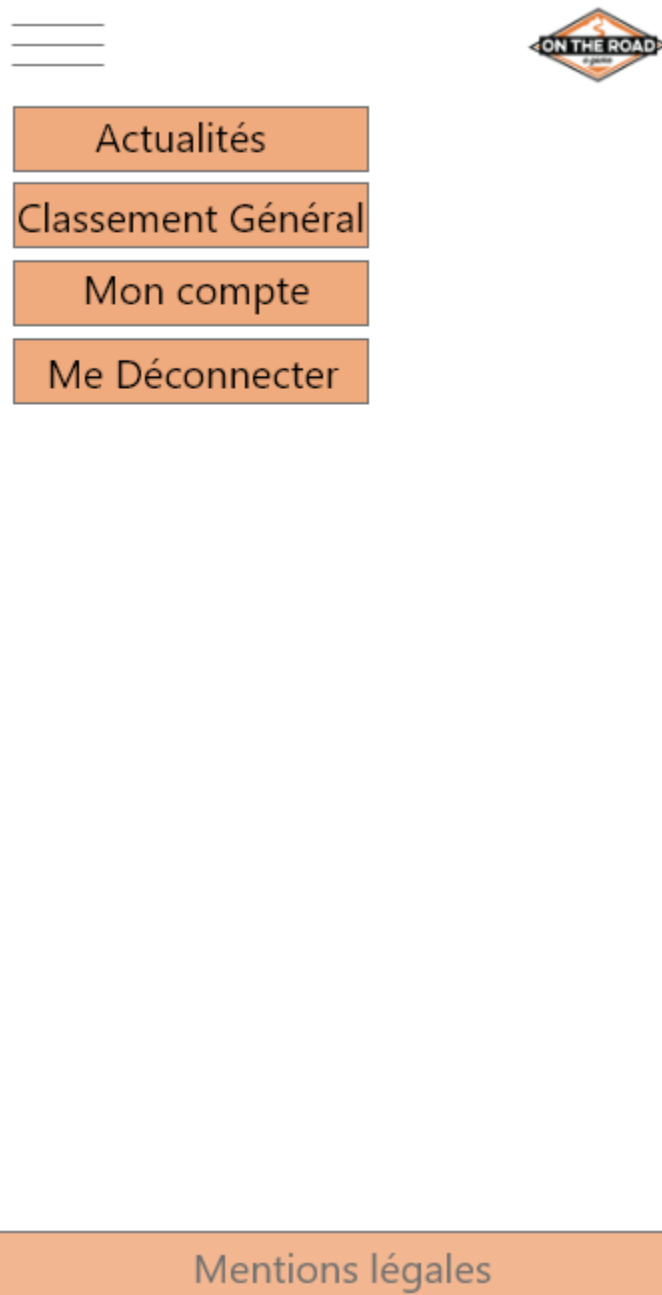


Figure 24, wireframe aperçu smartphone



Bienvenue Monsieur X

Prénom :

Civilité :

Nom :

Mot de passe :

Confirmez mot de passe :

Date de naissance :

Figure 25, wireframe smartphone user compte personnel



1	Super nom de team	45 pts	60 €
2	La team panda	43 pts	60 €
3	TeamWin	23 pts	25 €
4	Azerty team	2 pts	25 €

Figure 26, wireframe smartphone user classement général



La team panda vient de se faire valider le dernier défi "saut à l'élastique", l'équipe remporte donc 3 points

15 Décembre 2020 à 18h07

La team panda perd une position au classement general, elle est maintenant 2 eme avec 20 points d'avance sur la 3 eme

12 Décembre 2020 à 12h52

Figure 27, wireframe smartphone user informations



Votre défi "le super premier défi"
vient d'être évalué.

15 Décembre 2020 à 18h07

Il vous reste 04h 20min 12s pour
render votre prochain défi.

12 Décembre 2020 à 12h52

Figure 28, wireframe smartphone user défis



1

Le super premier défi

2/3 pts

Temps restant : 04h 20 min 12s

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed do eiusmod tempor incididunt ut labore et dolore magna aliqua. Eget lorem dolor sed viverra ipsum nunc. Nec nam aliquam sem et tortor consequat.

Amet commodo nulla facilisi nullam vehicula ipsum a arcu. Praesent tristique magna sit amet purus. Egestas tellus rutrum tellus pellentesque. Gravida cum sociis natoque penatibus et magnis dis parturient. Velit euismod in pellentesque massa. Arcu non sodales neque sodales ut. Sapien nec sagittis aliquam malesuada bibendum arcu vitae elementum. Tristique risus nec feugiat in fermentum posuere. Eget gravida cum sociis natoque penatibus. Phasellus egestas tellus

Ajouter élément (s)

Figure 29, wireframe smartphone user remettre défi

19. Chemin utilisateur chef ou membre

Depuis l'accueil affichant des informations sur son équipe, l'utilisateur connecté pourra accéder aux pages suivantes :

- ➔ Actualités
- ➔ Classement
- ➔ Mes défis
- ➔ Mon compte

Me déconnecter

20. Chemin administrateur

Le compte administrateur étant uniquement conçu pour superviser le jeu, de nombreuses fonctionnalités secondaires, comme le classement ne sont plus accessibles. Cependant des outils de gestion ont été ajoutés. Une fois connecté l'administrateur pourra accéder aux pages suivantes :

- ➔ Gestion générale

Gestion défis

Création sessions

Création défis

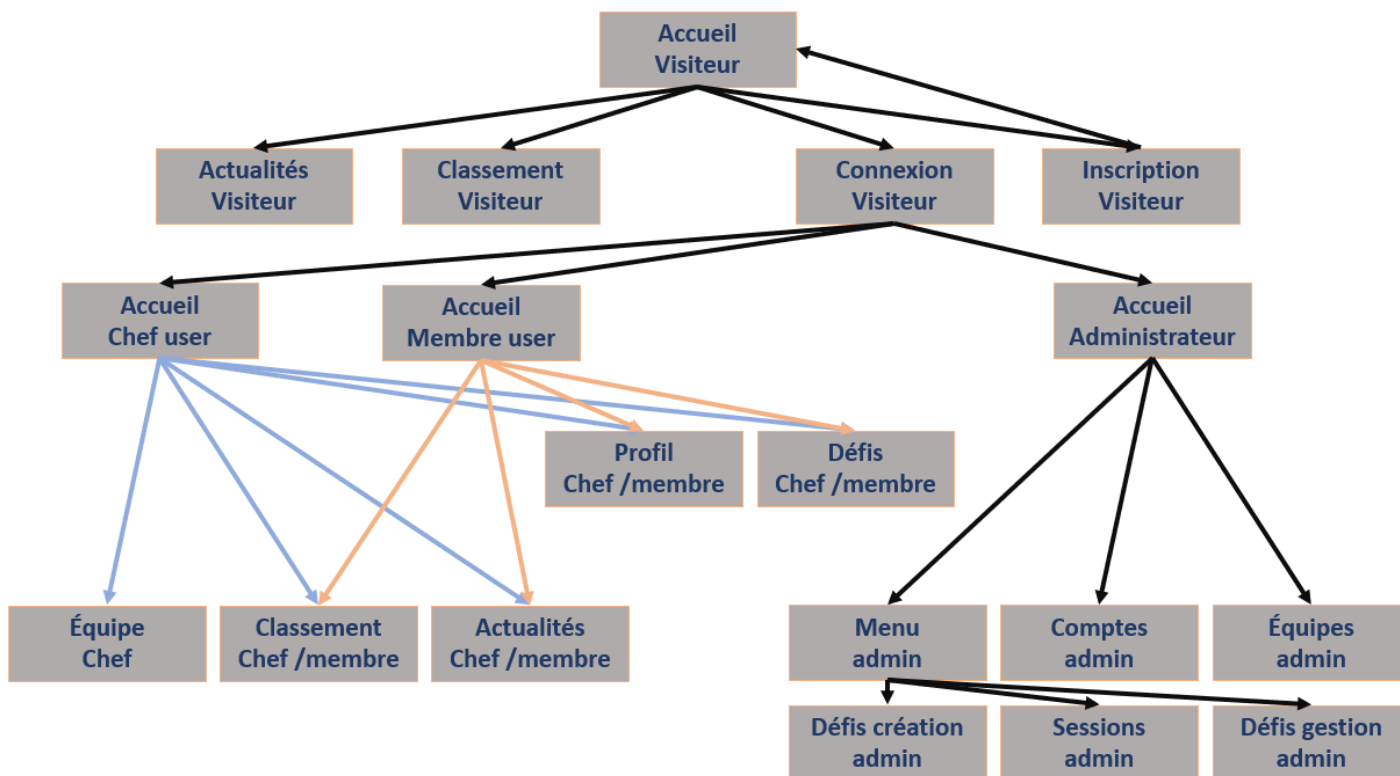
- ➔ Gestion équipes
- ➔ Gestion comptes

21. Chemin visiteur

Le visiteur depuis l'accueil où sont affichées des informations sur l'entreprise OTRAG ainsi que son jeu, pourra avoir accès aux pages suivantes :

- ➔ Classement
- ➔ Actualités
- ➔ Me connecter
- ➔ Participer à l'aventure

22. Arborescence générale



23. Authentification

Pour qu'un utilisateur puisse s'authentifier, il lui suffit de se rendre sur la page de connexion et d'entrer son email ainsi que son mot de passe. Il sera redirigé automatiquement vers l'accueil chef d'équipe, membre d'équipe ou administrateur en fonction de son statut.

24. Formulaire d'inscription

Le formulaire d'inscription permet à une personne de devenir candidat à une session de jeu OTRAG. Les champs à remplir sont les suivants :

➔ Civilité

- ➔ Nom
- ➔ Prénom
- ➔ Mot de passe
- ➔ Date de naissance
- ➔ Pays
- ➔ Code postal
- ➔ Ville
- ➔ Numéro de téléphone
- ➔ Adresse email

25. Gestion des équipes

Chaque joueur a pour obligation d'appartenir à une équipe, celle-ci est composée de 4 joueurs, ni plus ni moins, afin de rendre les équipes équitables. Un joueur peut donc être simplement membre de l'équipe ou chef d'équipe.

Pour devenir chef d'équipe il faut cocher la case « être chef d'équipe » au moment de l'inscription, si une famille souhaite jouer ensemble ils devront se mettre d'accord au préalable. Mais si un joueur est seul il peut à la fois accueillir des joueurs inconnus dans son équipe en se proposant chef d'équipe, ou bien accepter l'invitation d'un autre joueur. Le chef d'équipe a accès à une page supplémentaire sur son espace personnel, cette page lui permet de superviser son équipe, ajouter un membre (maximum 6 requêtes, un email est envoyé au joueur qui pourra accepter ou refuser l'invitation) et les voir dans une liste.

Une équipe doit être au complet avant le début de la session, si ce n'est pas le cas l'équipe sera dissoute et les joueurs ainsi que le chef seront répartis dans d'autres groupes. L'administration a la possibilité de supprimer une équipe.