



Documentation technique

On The Road A Game

- 1) Suivi et informations concernant ce document
- 2) Analyse du projet
- 3) Avancement du projet
- 4) Technologies web
- 5) Base de données

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. | Technologies de partage de fichiers | 6 |
| 13. | Technologies de communication | 7 |
| 14. | Backlog | 7 |
| 15. | Devis du projet complet initial | 7 |
| III. | Avancement du projet | 10 |
| 16. | Avancement du projet initial | 10 |
| IV. | Technologies web..... | 12 |
| 17. | Technologies utilisées | 12 |
| 18. | Wireframes visiteur ordinateur | 12 |
| 19. | Wireframes utilisateur chef d'équipe ordinateur | 15 |
| 20. | Wireframes utilisateur membre d'une équipe ordinateur | 18 |
| 21. | Wireframes administrateur ordinateur | 20 |
| 22. | Aperçu wireframes smartphone | 24 |
| 23. | Chemin utilisateur chef ou membre | 25 |
| 24. | Chemin administrateur | 25 |
| 25. | Chemin visiteur | 25 |
| 26. | Arborescence générale | 26 |
| 27. | Authentification | 26 |
| 28. | Formulaire d'inscription | 26 |
| 29. | Gestion des équipes | 27 |
| 30. | Gestion paiement en ligne | 27 |
| V. | Base de données..... | 28 |

| | |
|----------------------------------|----|
| 31. Technologies utilisées | 28 |
| 32. Structure générale | 28 |
| 33. Table Admin | 28 |
| 34. Table ChefUser | 29 |
| 35. Table MembreUser | 29 |
| 36. Table Session | 30 |
| 37. Table Defi | 30 |
| 38. Table team | 30 |

Table des figures :

| | |
|--|----|
| Figure 1, wireframe visiteur accueil..... | 12 |
| Figure 2, wireframe visiteur actualités..... | 13 |
| Figure 3, wireframe visiteur classement..... | 13 |
| Figure 4, wireframe visiteur connexion..... | 14 |
| Figure 5, wireframe visiteur inscription..... | 14 |
| Figure 6, wireframe chef accueil..... | 15 |
| Figure 7, wireframe chef actualités..... | 15 |
| Figure 8, wireframe chef classement..... | 16 |
| Figure 9, wireframe chef gestion équipe..... | 16 |
| Figure 10, wireframe chef gestion profil..... | 17 |
| Figure 11, wireframe chef gestion défis..... | 17 |
| Figure 12, wireframe membre accueil..... | 18 |
| Figure 13, wireframe membre actualités..... | 18 |
| Figure 14, wireframe membre classement..... | 19 |
| Figure 15, wireframe membre gestion profil..... | 19 |
| Figure 16, wireframe membre gestion défis..... | 20 |
| Figure 17, wireframe administrateur gestion générale..... | 20 |
| Figure 18, wireframe administrateur gestion équipes..... | 21 |
| Figure 19, wireframe administrateur gestion comptes..... | 21 |
| Figure 20, wireframe administrateur gestion sessions..... | 22 |
| Figure 21, wireframe administrateur création des défis..... | 22 |
| Figure 22, wireframe administrateur gestion notes défis..... | 23 |
| Figure 23, wireframe administrateur gestion profils..... | 23 |
| Figure 24, wireframe aperçu smartphone..... | 24 |

I. 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 -CHARLEMAGNE | 2020/11/27 |
| 0.5 | 8-28 | Wireframes, backlog, avancement projet, analyse des risques - CHARLEMAGNE | 2020/12/24 |
| 0.7 | 1-32 | Relecture, modification wireframes, gestion des équipes, tables base de données - CHARLEMAGNE | 2020/12/26 |

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 | Connexion 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. Technologies de partage de fichiers

Grâce aux cours Git de l'année précédente, nous avons décidé en toute logique d'utiliser cet outil pour partager nos fichiers et les sauvegarder. Git a l'avantage d'être gratuit, facile d'utilisation et fiable. Git est également utilisé par de nombreuses personnes à travers le monde, ainsi que par de grands groupes comme Google, Microsoft ou encore Amazon. Le lien de notre Git est le suivant :

https://github.com/carolusDev/ProjetUF2020_2021

13. Technologies de communication

L'utilisation de Teams, développé par Microsoft, a été un choix évident. Ce logiciel de communication nous a permis de nous entraider, de nous tenir informé de l'avancée du projet et de travailler simultanément à plusieurs, comme pour la réalisation de la présentation par exemple.

14. 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 |

15. 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:
TYPE:

Zone 1
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 × 1 Mois = 0,00 \$US

Adresses

Adresses IP statiques

0 × 1 Mois = 0,00 \$US

Adresses

Remappages d'adresse IP

0 = 0,00 \$US

Adresses

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 × 730 Heures × 1,25 \$US = 912,50 \$US

Unités logiques de pare-feu 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. Avancement du projet

16. Avancement du projet initial

| Tâches | Avancement | BERENGUER Jonathan | CHARLEMAGNE Clément | LEVY DE MAREUIL Hélie |
|--|------------|-----------------------|------------------------|-----------------------------|
| Documentation | | | | |
| Document | 95% | | | |
| Base de données | | | | |
| Document d'analyse | 95% | | | |
| Mise en place | 0% | | | |
| Technologies web | | | | |
| Document d'analyse | 95% | | | |
| Espace public | | | | |
| Accueil | 0% | | | |
| Présentation du site | 0% | | | |
| Classement général | 0% | | | |
| Défi démo | 0% | | | |
| Formulaire d'inscription | 0% | | | |
| Paieement en ligne | 0% | | | |
| Connexion | 0% | | | |
| Espace client/utilisateur | | | | |
| Dépose des vidéos de défis | 0% | | | |
| Listing des défis souscrits et description | 0% | | | |
| Gestion des données et coordonnées | 0% | | | |
| Suivi de validation des défis | 0% | | | |
| Espace administrateurs | | | | |
| Suivi des dépôts & validation | 0% | | | |
| Gestion des utilisateurs (CRUD) et des accès | 0% | | | |
| Attribution des défis et des points | 0% | | | |
| Infrastructure et systèmes d'informations | | | | |

| | | | | |
|---|----|--|--|--|
| Virtualiser et faire communiquer des serveurs | 0% | | | |
| Sécuriser l'ensemble de l'infrastructure et du réseau | 0% | | | |
| Permettre la résolution des noms | 0% | | | |
| Permettre à tout utilisateur d'accéder au site et aux applicatifs | 0% | | | |
| Permettre à tout utilisateur authentifié d'accéder à ses données | 0% | | | |
| Déployer une politique de sécurité cohérente aux besoins | 0% | | | |

IV. Technologies web

17. Technologies utilisées

Pour réaliser ce projet nous avons décidé d'utiliser le Framework Laravel. L'utilisation de ce Framework nous semblait évident étant donné que nous l'avions vu en cours et que ce Framework reste le plus simple d'utilisation pour réaliser la partie back demandée par ce projet.

18. Wireframes visiteur ordinateur

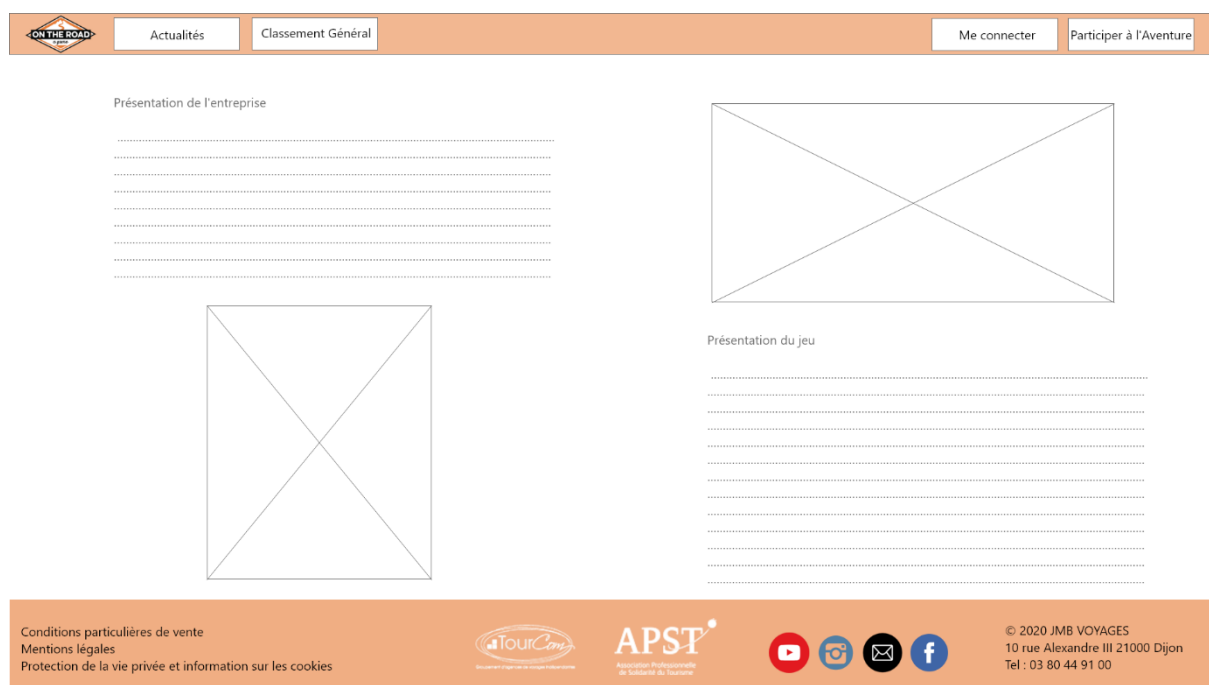


Figure 1, wireframe visiteur accueil



Figure 2, wireframe visiteur actualités

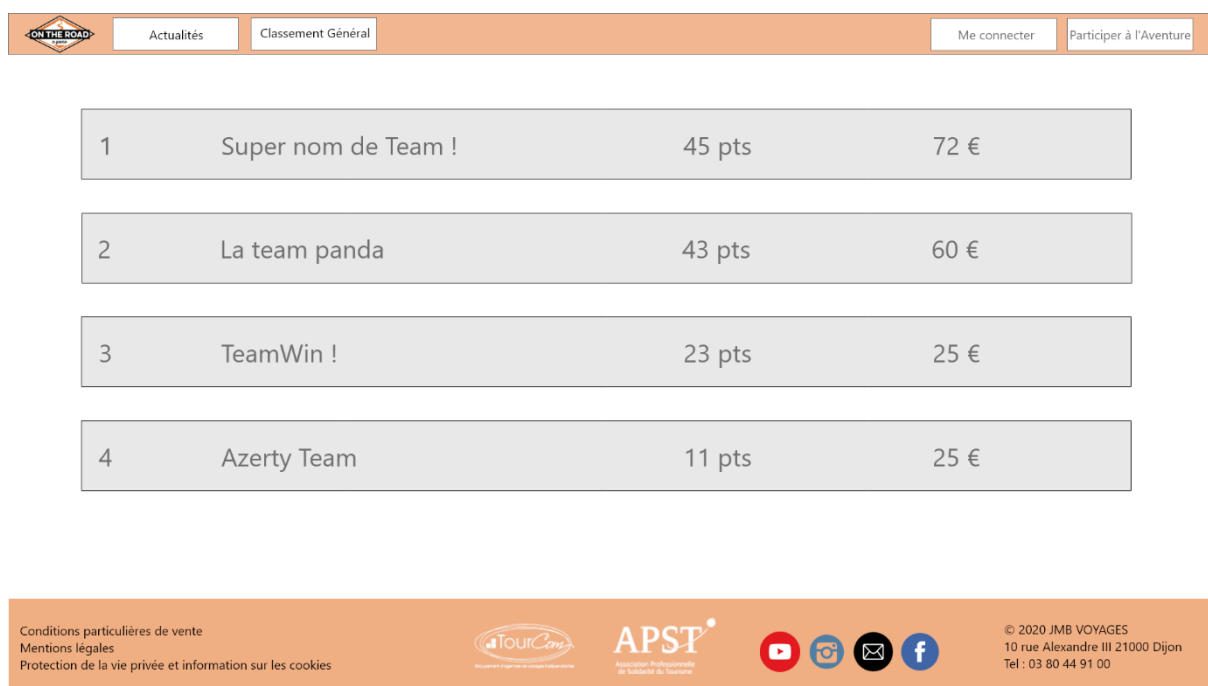
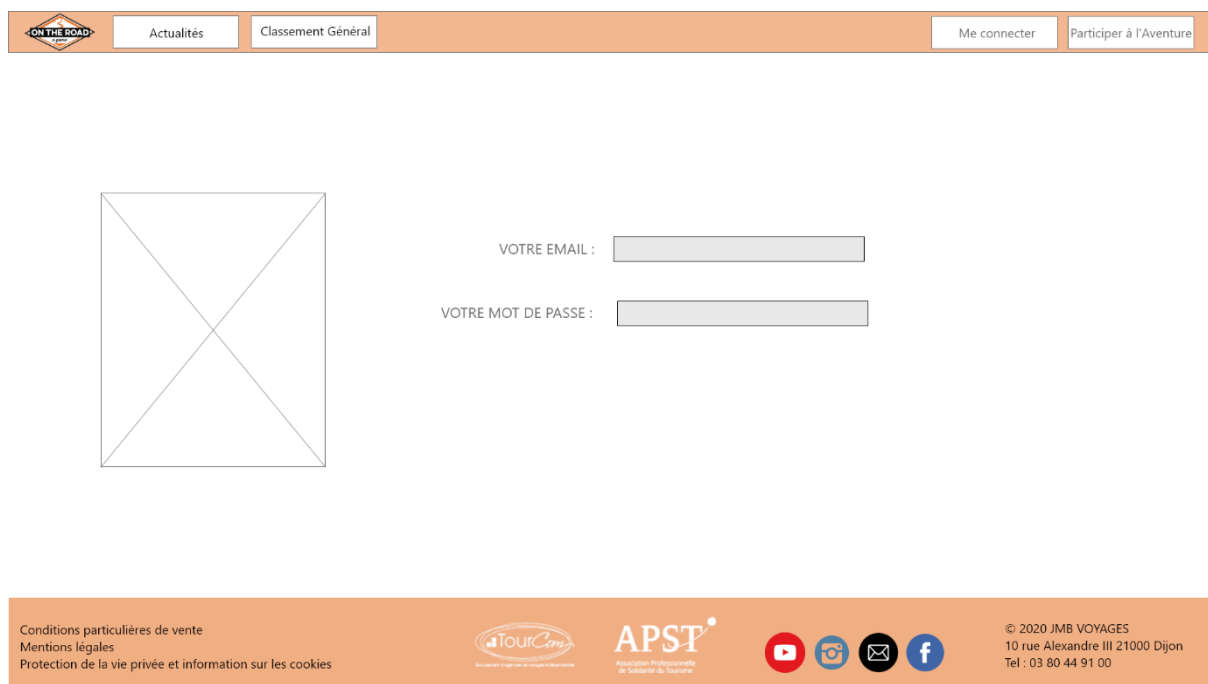


Figure 3, wireframe visiteur classement



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

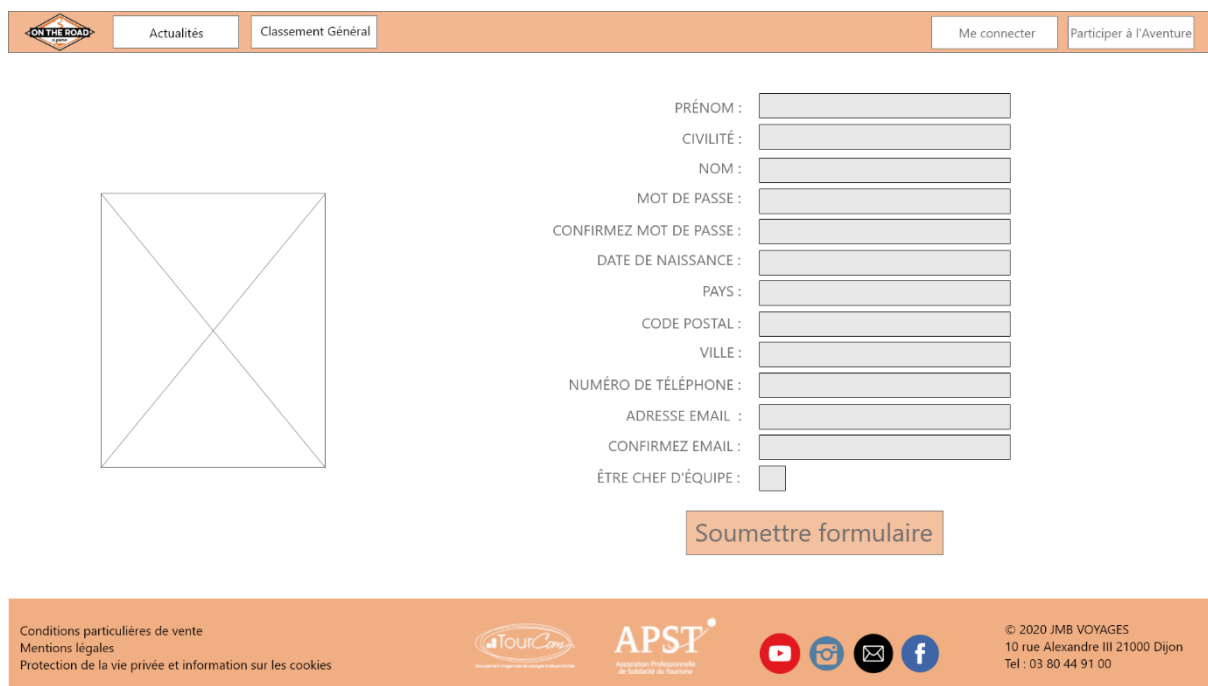
TOUR COM
Association d'Experts de l'Équipement de Tourisme

APST
Association Professionnelle de Solidité de 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 d'Experts de l'Équipement de Tourisme

APST
Association Professionnelle de Solidité de 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


19. 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

20. Wireframes utilisateur membre d'une équipe ordinateur

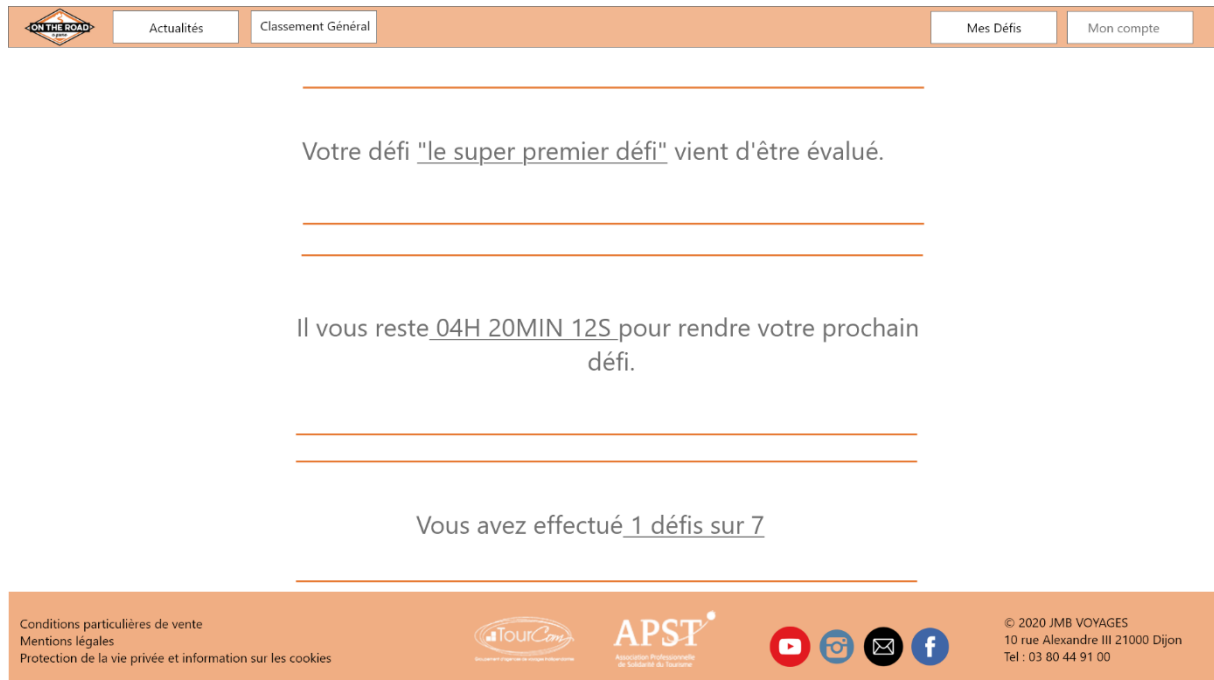



Figure 12, wireframe membre accueil



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

21. Wireframes administrateur ordinateur

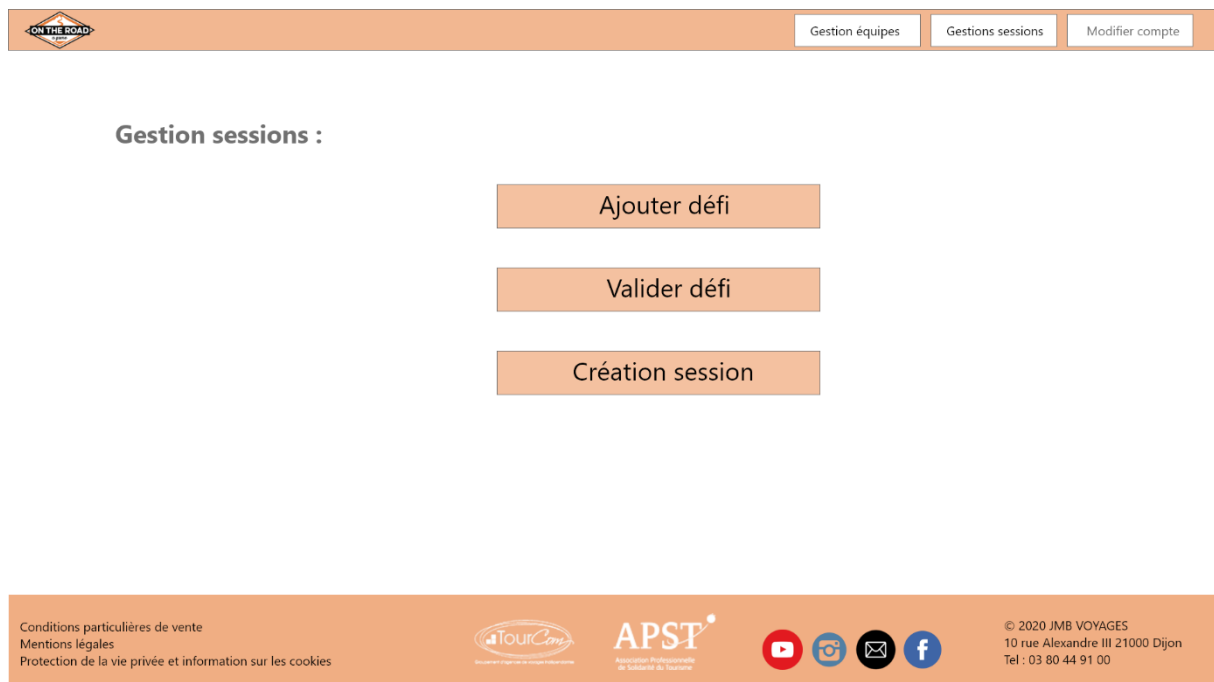



Figure 17, wireframe administrateur gestion générale



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

Session deux


Session trois

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



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










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

Figure 22, wireframe administrateur gestion notes défis



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

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

Figure 23, wireframe administrateur gestion profils

22. *Aperçu wireframes smartphone*

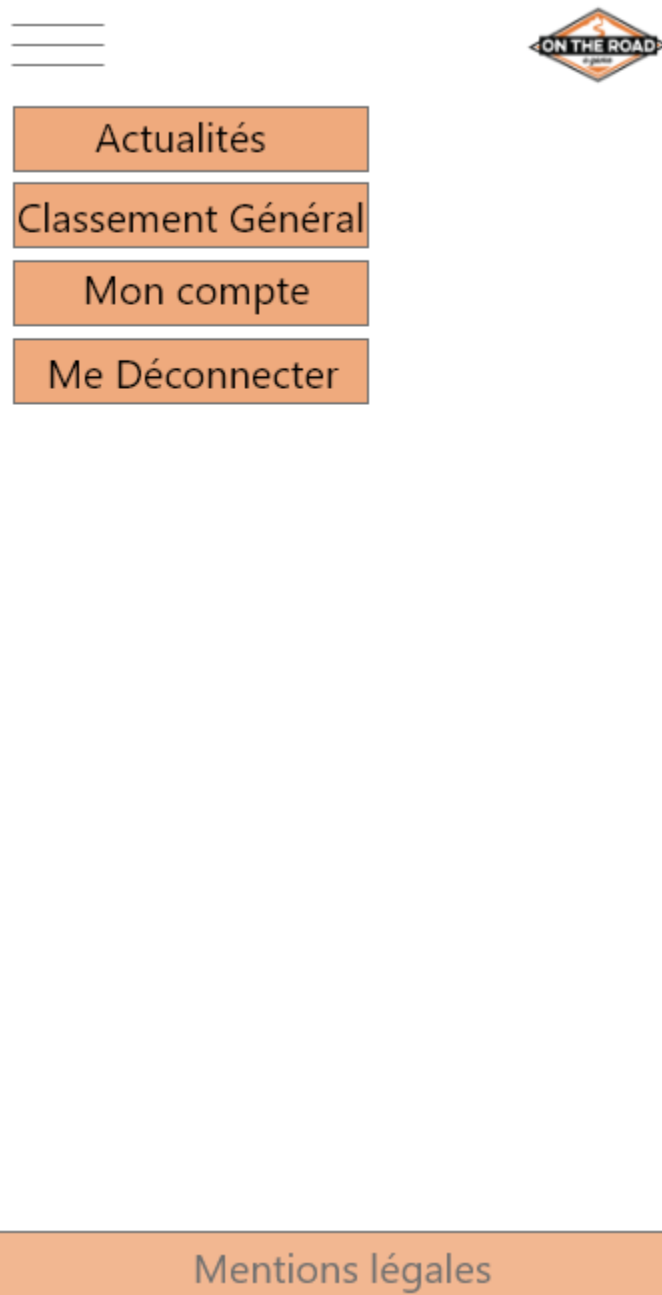


Figure 24, wireframe aperçu smartphone

23. 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

24. 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

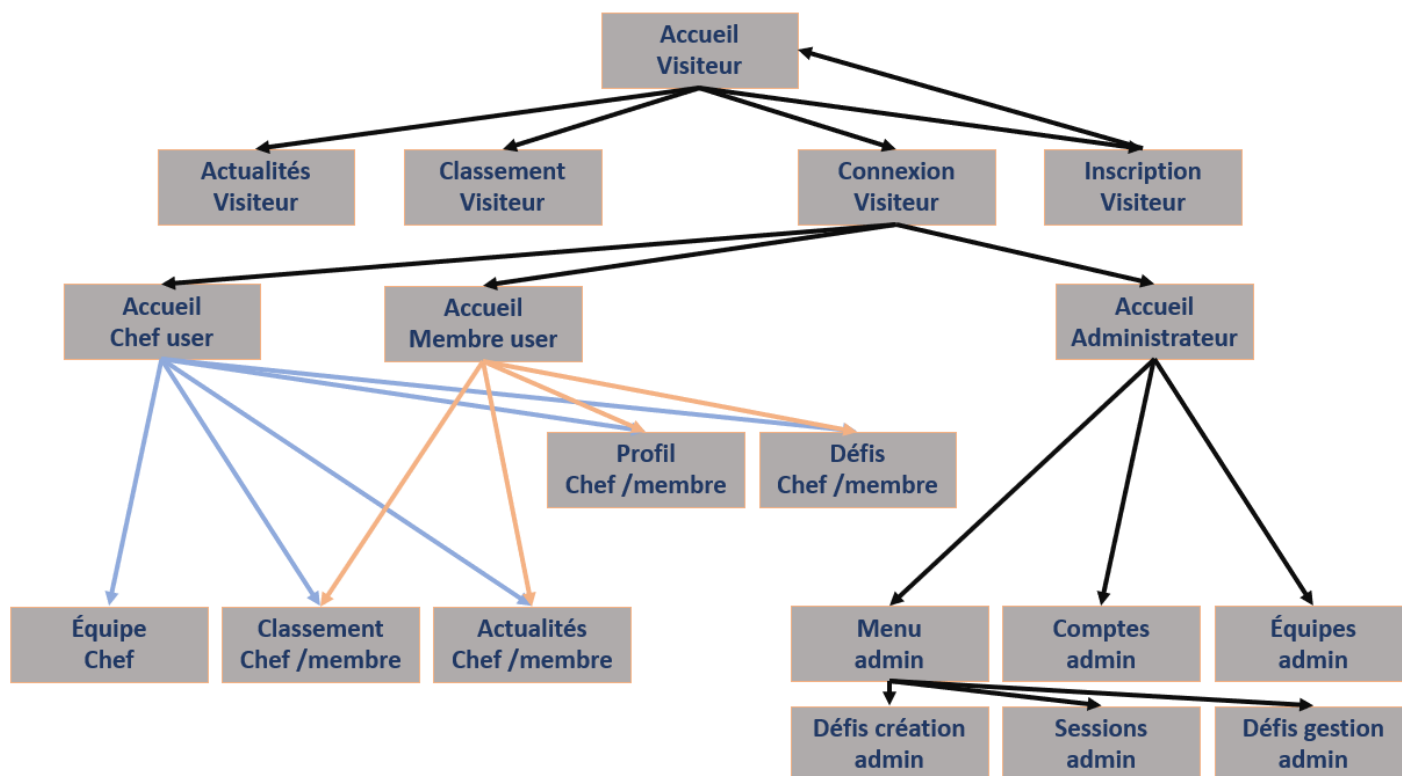
- ➔ Gestion équipes
- ➔ Gestion comptes

25. 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

26. Arborescence générale



27. 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.

28. 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

29. 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.

30. Gestion paiement en ligne

N'ayant aucune expérience dans le paiement en ligne, nous ne pouvons pas affirmer qu'une technologie soit meilleure qu'une autre. Cependant, nous avons pu voir sur internet que la solution de paiement SystemPay était non seulement sûre, mais également facile à mettre en place et compatible avec de nombreuses banques. Les banques compatibles sont les suivantes : Banque Populaire, Natixis, Caisse d'Epargne.

V. Base de données

31. Technologies utilisées

Concernant la base de données nous avons décidé d'utiliser MySQL, dans un premier temps parce que nous avons déjà beaucoup utilisé cette technologie. Mais également parce que MySQL est le système de base de données le plus approprié pour stocker le nombre important d'informations que demande ce projet.

32. Structure générale

La base de données du projet est composée des 6 tables suivantes :

- ➔ Admin
- ➔ ChefUser
- ➔ MembreUser
- ➔ Session
- ➔ Defi
- ➔ Team

33. Table Admin

Dans la table Admin on retrouve les champs suivants :

Id (AutoIncrement)

Nom (varchar)

Prénom (varchar)

Date de naissance (date)

Civilité (varchar)

Mot de passe (text)

Pays (varchar)

Code postal (varchar)

Ville (varchar)

Numéro de téléphone (varchar)

Adresse email (varchar)

Statut (varchar)

34. Table ChefUser

Dans la table ChefUser on retrouve les champs suivants :

Id (AutoIncrement)
Nom (varchar)
Prénom (varchar)
Date de naissance (date)
Civilité (varchar)
Mot de passe (text)
Pays (varchar)
Code postal (varchar)
Ville (varchar)
Numéro de téléphone (varchar)
Adresse email (varchar)
Status (varchar)
Team (varchar)

35. Table MembreUser

Dans la table MembreUser on retrouve les champs suivants :

Id (AutoIncrement)
Nom (varchar)
Prénom (varchar)
Date de naissance (date)
Civilité (varchar)
Mot de passe (text)
Pays (varchar)
Code postal (varchar)
Ville (varchar)
Numéro de téléphone (varchar)
Adresse email (varchar)
Statut (varchar)
Team (varchar)

36. Table Session

Dans la table Session on retrouve les champs suivants :

Id (AutoIncrement)

Date de début (date)

Date de fin (date)

Dotation (varchar)

Nom (varchar)

37. Table Defi

Dans la table Defi on retrouve les champs suivants :

Id (AutoIncrement)

Nombre de points (double)

Titre (varchar)

Description (text)

Session (varchar)

38. Table team

Dans la table Team on retrouve les champs suivants :

Id (AutoIncrement)

Nom (varchar)

Session (varchar)

Chef (varchar)

membreUn (varchar)

membreDeux (varchar)

membreTrois (varchar)

points (double)

argent (double)

DefiResponseVideo (blob)

DefiResponseText (text)

DefiResponsePicture (blob)

