



Documentation technique

On The Road A Game

- 1) Suivi et informations concernant ce document
- 2) Analyse du projet
- 3) Avancement du projet
- 4) Développement logiciel
- 5) Technologies web
- 6) Infrastructures et systèmes d'informations
- 7) Base de données

I.	Suivi et informations concernant ce document	2
1.	Présentation	2
2.	Diffusion du document	3
3.	Historique des modifications	3
4.	Glossaire	3
5.	Documents applicables	4
6.	Documents de références	4
II.	Analyse du projet	4
7.	Les enjeux	4
8.	Les objectifs	4
9.	Les moyens	5
10.	Les rôles et les responsabilités de chacun	5
11.	Analyse des risques	6
12.	Technologies de partage de fichiers	6
13.	Technologies de communication	6
14.	User story	7
15.	User story map	7
16.	Backlog	7
17.	Sprint	7
18.	Devis du projet complet initial	7
III.	Avancement du projet	8
19.	Avancement du projet initial	8
IV.	Technologies web	10
20.	Technologies utilisées	10
21.	Wireframes visiteur web	10
22.	Wireframes utilisateur web	10
23.	Wireframes administrateur web	10
24.	Wireframes utilisateur smartphone	10
25.	Wireframes utilisateur smartphone	10
26.	Chemin utilisateur	10
27.	Chemin administrateur	10
28.	Chemin visiteur	10
29.	Arborescence administrateur	10
30.	Arborescence visiteur	10
31.	Arborescence utilisateur	11
32.	Authentification des utilisateurs	11
33.	Authentification des administrateurs	11

34.	Mise en forme et structuration des pages	11
35.	Connexion à la base de données	11
36.	Informations formulaire d'inscription	11
37.	Gestion paiement en ligne	11
38.	Gestion des utilisateurs	11
39.	Devis web initial	11
V.	Infrastructures et systèmes d'informations	12
40.	Technologies utilisées	12
41.	Schéma réseau PacketTracer	12
42.	Sécurisation	12
43.	Gestion des utilisateurs	12
44.	Devis réseau initial	12
VI.	Base de données	13
45.	Technologies utilisées	13
46.	MCD	13
47.	Structure générale	13
48.	Présentation Tables	13
49.	Devis base de données	13

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

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
0.2			2020/12/01

4. Glossaire

Abréviation	Signification
Général	
OTRAG	On The Road A Game
Développement Logiciel	
Technologies Web	
Base de données	
Infrastructures et systèmes d'informations	

5. Documents applicables

Description	Identification
	REF [0]
	REF [1]
	REF [2]
	REF [3]
	REF [4]
	REF [5]

6. Documents de références

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 étre 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	Conception 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. User story

15. User story map

16. Backlog

17. Sprint

18. Devis du projet complet initial

III. Avancement du projet

19. Avancement du projet initial

Tâches	Avancement	BERENGUER Jonathan	CHARLEMAGNE Clément	LEVY DE MAREUIL Hélie
Documentation				
Base de données				
Technologies web				
Développement logiciel				
Infrastructure et systèmes d'informations				

IV. Technologies web

20. Technologies utilisées

21. Wireframes visiteur web

22. Wireframes utilisateur web

23. Wireframes administrateur web

24. Wireframes utilisateur smartphone

25. Wireframes utilisateur smartphone

26. Chemin utilisateur

27. Chemin administrateur

28. Chemin visiteur

29. Arborescence administrateur

30. Arborescence visiteur

31. Arborescence utilisateur

32. Authentification des utilisateurs

33. Authentification des administrateurs

34. Mise en forme et structuration des pages

35. Connexion à la base de données

36. Informations formulaire d'inscription

37. Gestion paiement en ligne

38. Gestion des utilisateurs

39. Devis web initial

V. Infrastructures et systèmes d'informations

40. Technologies utilisées

41. Schéma réseau PacketTracer

42. Sécurisation

43. Gestion des utilisateurs

44. Devis réseau initial

VI. Base de données

45. Technologies utilisées

46. MCD

47. Structure générale

48. Présentation Tables

49. Devis base de données