



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) Infrastructures et systèmes d'informations
- 6) Base de données

# Sommaire :

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

31.	Authentification des administrateurs .....	26
32.	Mise en forme et structuration des pages .....	26
33.	Connexion à la base de données .....	26
34.	Informations formulaire d'inscription .....	26
35.	Gestion paiement en ligne .....	26
36.	Gestion des utilisateurs .....	26
37.	Devis web initial .....	26
V.	Infrastructures et systèmes d'informations .....	27
38.	Technologies utilisées .....	27
39.	Schéma réseau PacketTracer .....	27
40.	Sécurisation .....	27
41.	Gestion des utilisateurs .....	27
42.	Devis réseau initial .....	27
VI.	Base de données .....	28
43.	Technologies utilisées .....	28
44.	MCD .....	28
45.	Structure générale .....	28
46.	Présentation Tables .....	28
47.	Devis base de données .....	28

## **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

## ***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

Technologies Web	
FrameWork	
Base de données	
Table	
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 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](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

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

## ***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				
Document	0%			
Base de données				
Document d'analyse	0%			
Mise en place	0%			
Technologies web				
Document d'analyse	0%			
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				
Document d'analyse	0%			
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

### 20. 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'avons vu en cours et que ce Framework reste le plus simple d'utilisation pour réaliser la partie back demandée par ce projet.

### 21. Wireframes visiteur ordinateur

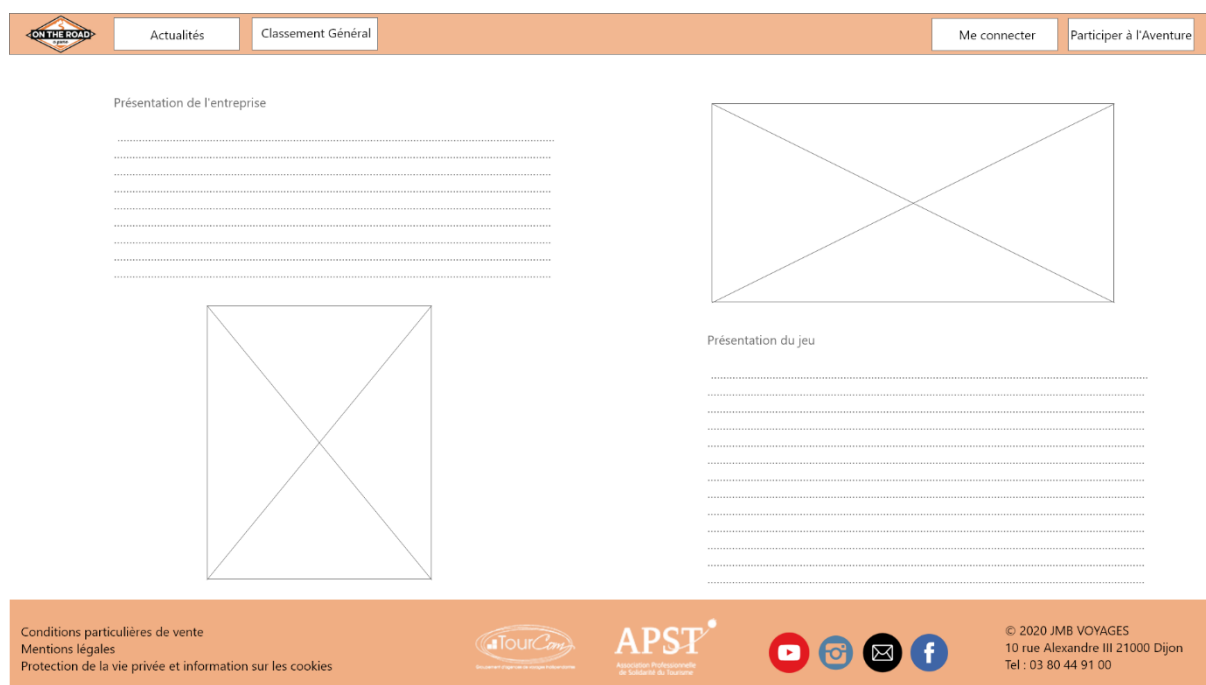


Figure 1, wireframe visiteur accueil



Figure 2, wireframe visiteur actualités

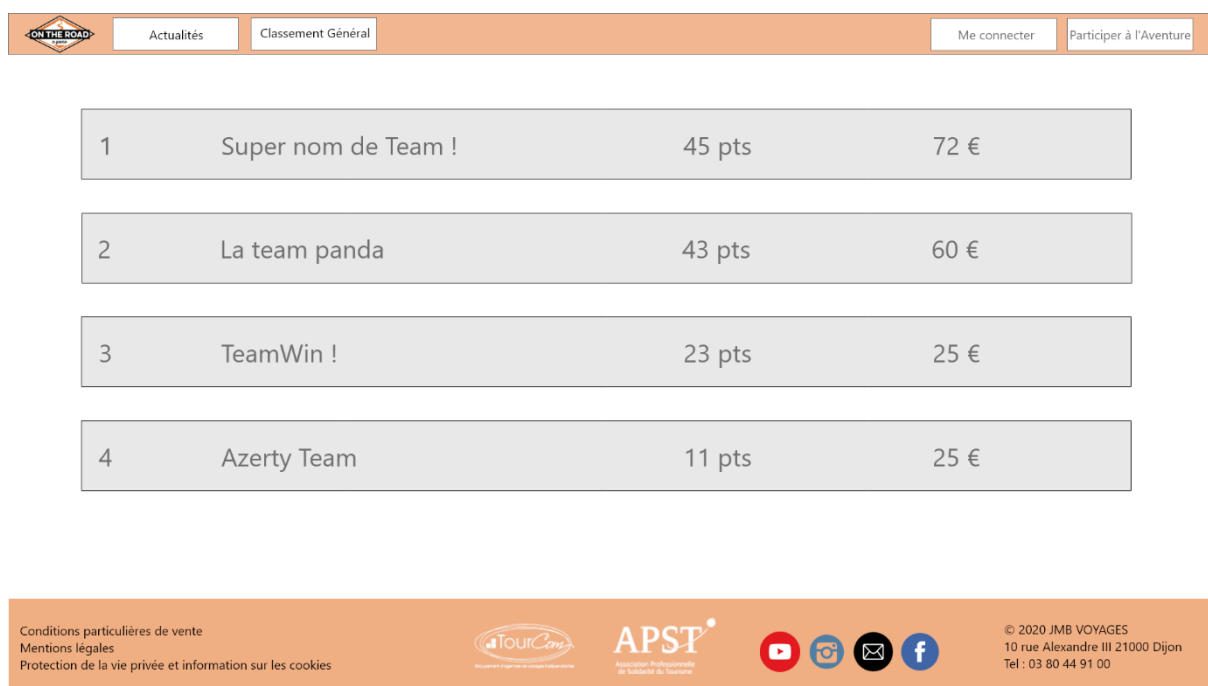
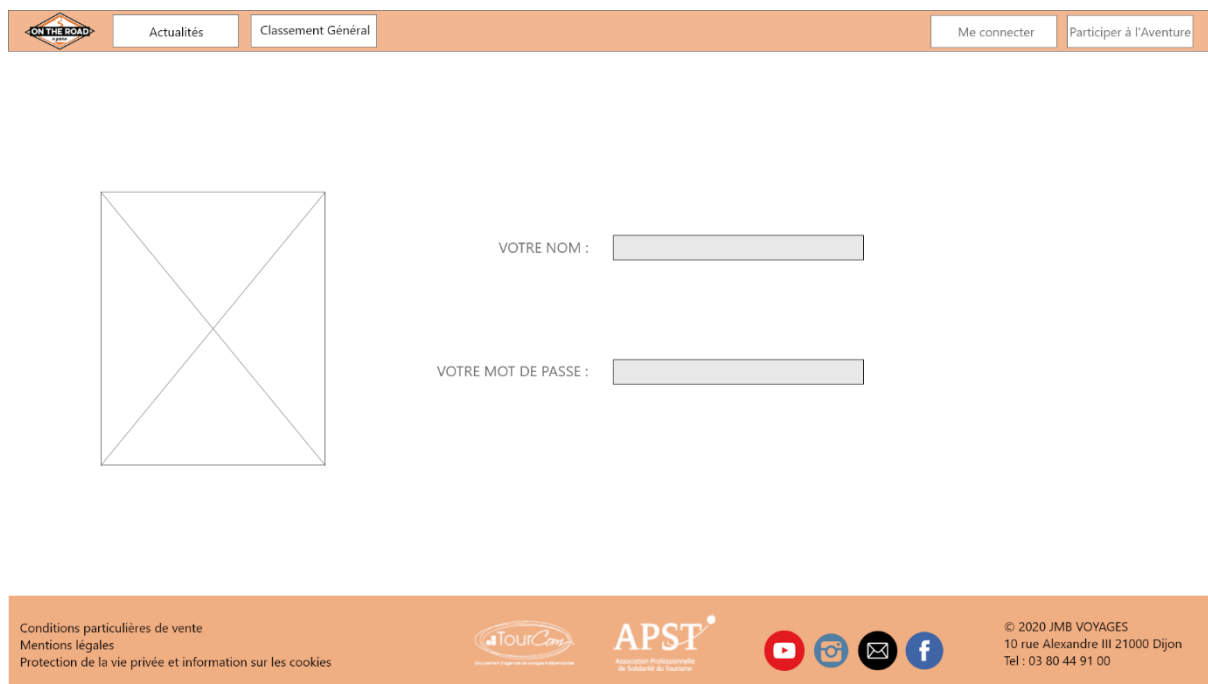


Figure 3, wireframe visiteur classement









ON THE ROAD Actualités Classement Général Me connecter Participer à l'Aventure

VOTRE NOM :

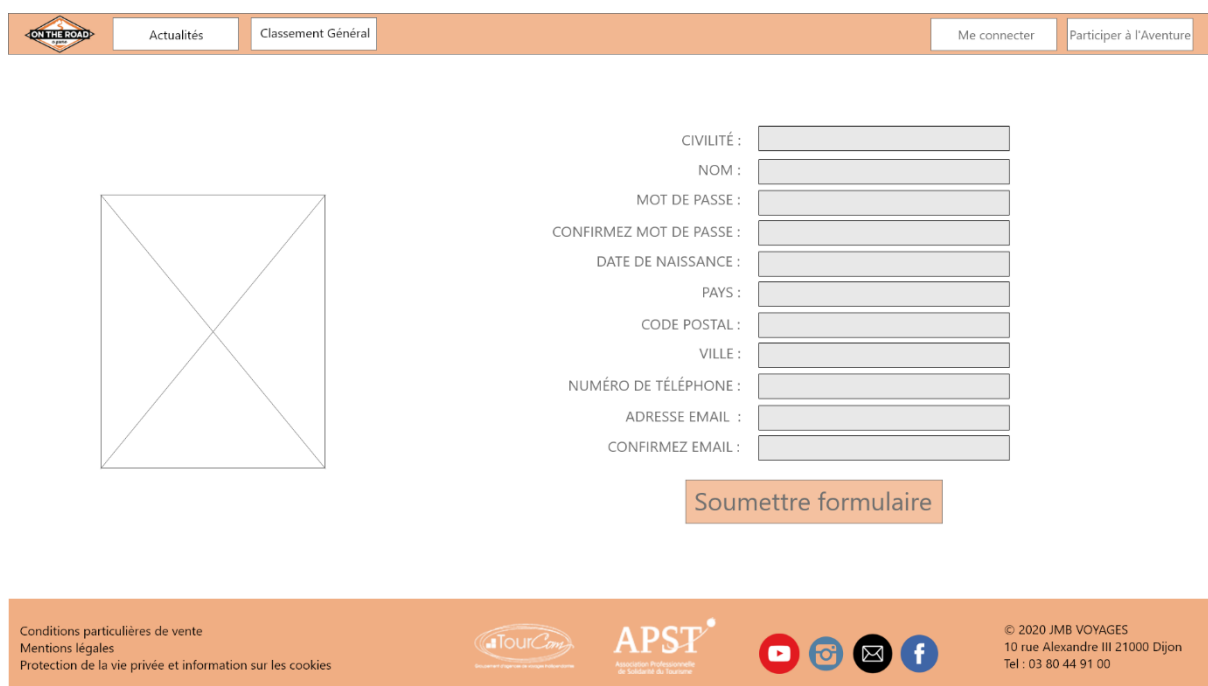
VOTRE MOT DE PASSE :

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 4, wireframe visiteur connexion



ON THE ROAD Actualités Classement Général Me connecter Participer à l'Aventure

CIVILITÉ :

NOM :

MOT DE PASSE :

CONFIRMEZ MOT DE PASSE :

DATE DE NAISSANCE :

PAYS :

CODE POSTAL :







VILLE :

NUMÉRO DE TÉLÉPHONE :

ADRESSE EMAIL :

CONFIRMEZ EMAIL :

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 5, wireframe visiteur inscription

## 22. Wireframes utilisateur chef d'équipe ordinateur




Figure 6, wireframe chef accueil



Figure 7, wireframe chef actualités



 <span>Actualités</span> <span>Classement Général</span> <span>Mon équipe</span> <span>Mes Défis</span> <span>Mon compte</span>			
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

 <span>Actualités</span> <span>Classement Général</span> <span>Mon équipe</span> <span>Mes Défis</span> <span>Mon compte</span>			
--	--	--	--

**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

CIVILITÉ :

NOM :

MOT DE PASSE :

CONFIRMEZ MOT DE PASSE :

DATE DE NAISSANCE :

PAYS :

CODE POSTAL :

VILLE :







NUMÉRO DE TÉLÉPHONE :

ADRESSE EMAIL :

CONFIRMEZ EMAIL :

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

## 23. Wireframes utilisateur membre d'une équipe ordinateur

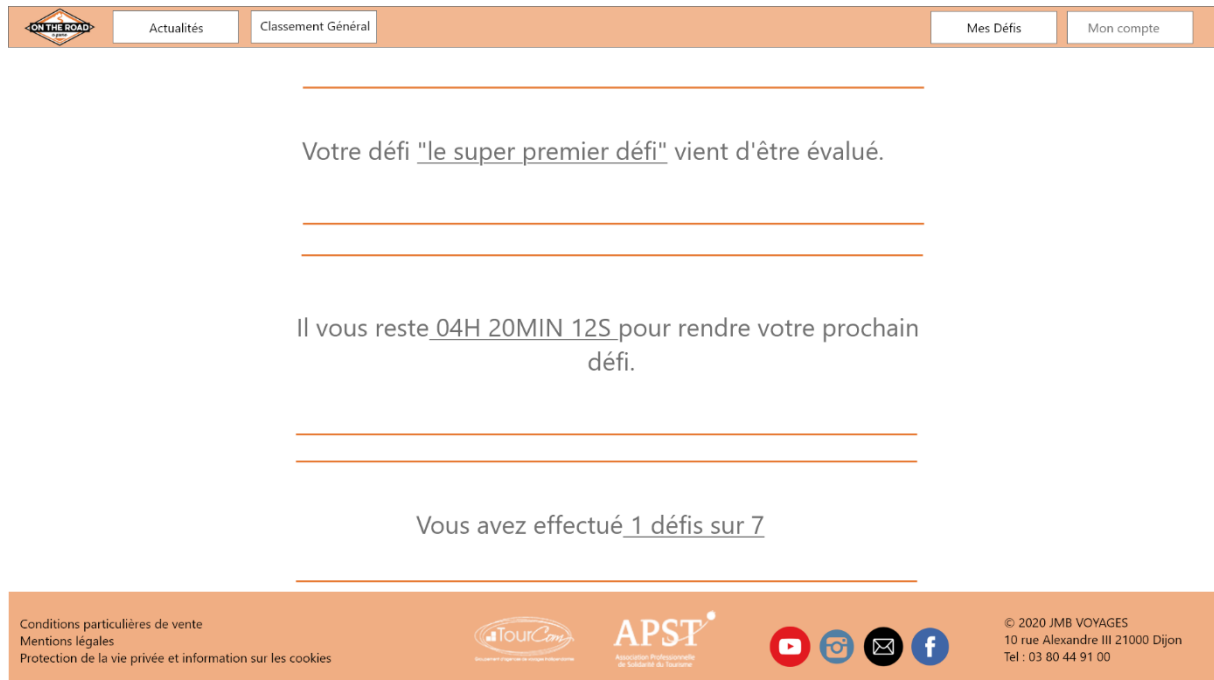



Figure 12, wireframe membre accueil



Figure 13, wireframe membre actualités

 <a href="#">Actualités</a> <a href="#">Classement Général</a> <a href="#">Mes Défis</a> <a href="#">Mon compte</a>			
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

 <a href="#">Actualités</a> <a href="#">Classement Général</a> <a href="#">Me Déconnecter</a> <a href="#">Mon compte</a>			
<b>Bienvenue Monsieur X</b>			
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"/>		
<a href="#">Sauvegarder changements</a>			







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

## 24. Wireframes administrateur ordinateur

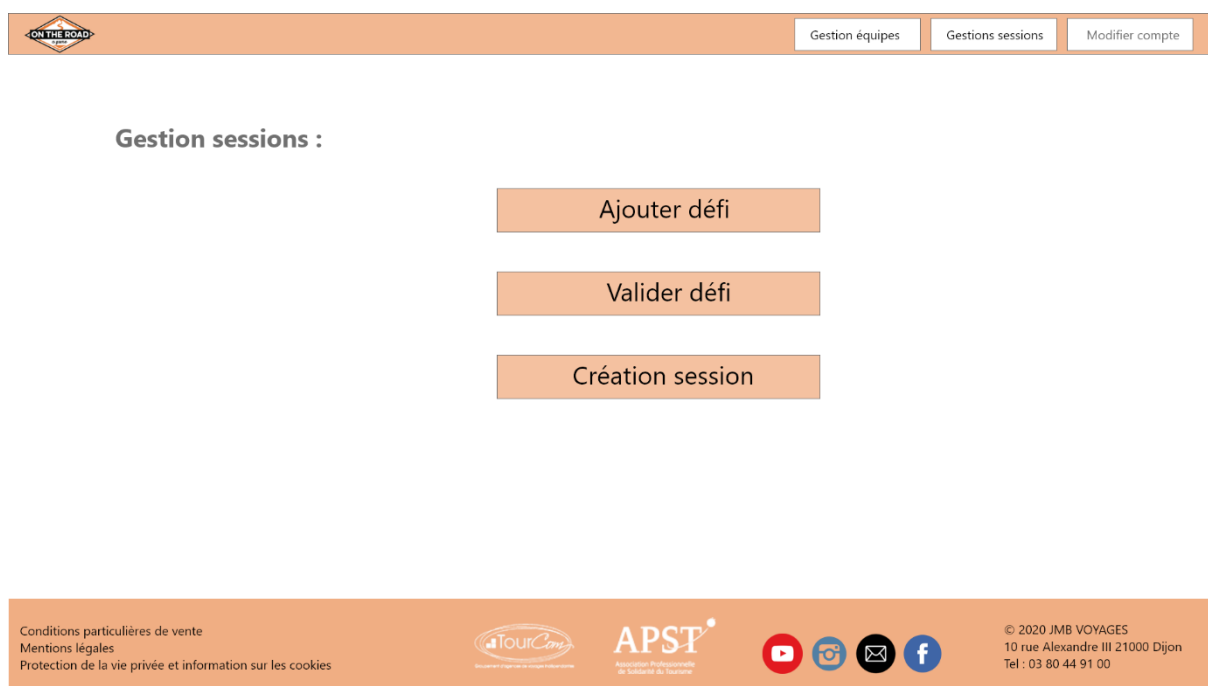



Figure 17, wireframe administrateur gestion générale


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


Actualités
Classement Général
Gestions sessions
Modifier compte

NUMERO DE TELEPHONE DU COMPTE :

CIVILITÉ :

NOM :

DATE DE NAISSANCE :

PAYS :

CODE POSTAL :

VILLE :

NUMÉRO DE TÉLÉPHONE :

ADRESSE EMAIL :

EQUIPE :

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





[Gestion équipes](#)
[Gestions sessions](#)
[Modifier compte](#)





---

1 Le super premier défi !
Nombre de points / 3

2 Le super prochain défi !
Nombre de points / 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 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 :

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

BERENGUER, CHARLEMAGNE, LEVY DE MAREUIL

V 0.7

REF OnTheRoadAGame0\_20201118\_Ynov\_BjCcLh



## 25. *Aperçu wireframes smartphone*

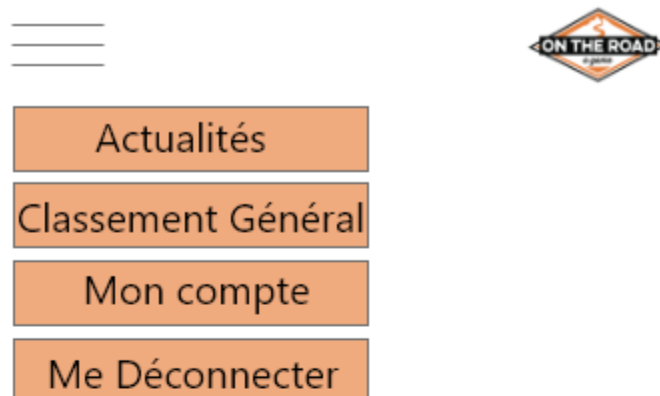


Figure 24, wireframe aperçu smartphone

## 26. *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

## ***27. 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 des gestions ont été ajoutés. Une fois connecté l'utilisateur pourra accéder aux pages suivantes :

- ➔ Gestion générale

Gestion défis

Création sessions

Création défis

- ➔ Gestion équipes
- ➔ Gestion comptes

## ***28. 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

***29.Arborescence générale***

***30.Authentification des utilisateurs***

***31.Authentification des administrateurs***

***32.Mise en forme et structuration des pages***

***33.Connexion à la base de données***

***34.Informations formulaire d'inscription***

***35.Gestion payement en ligne***

***36.Gestion des utilisateurs***

***37.Devis web initial***

## ***V. Infrastructures et systèmes d'informations***

***38. Technologies utilisées***

***39. Schéma réseau PacketTracer***

***40. Sécurisation***

***41. Gestion des utilisateurs***

***42. Devis réseau initial***

## ***VI. Base de données***

### ***43. Technologies utilisées***

### ***44. MCD***

### ***45. Structure générale***

### ***46. Présentation Tables***

### ***47. Devis base de données***