



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	26
31.	Formulaire d'inscription	26

32.	Gestion des équipes	27
33.	Gestion paiement en ligne	27
34.	Devis web initial	27
V.	Infrastructures et systèmes d'informations	28
35.	Technologies utilisées	28
36.	Schéma réseau PacketTracer	28
37.	Sécurisation	28
38.	Gestion des utilisateurs	28
39.	Devis réseau initial	28
VI.	Base de données	28
40.	Technologies utilisées	28
41.	MCD	29
42.	Structure générale	29
43.	Table Admin	29
44.	Table ChefUser	29
45.	Table MembreUser	30
46.	Table Session	31
47.	Table Defi	31
48.	Table team	31
49.	Devis base de données	31

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

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	8-28	Wireframes, backlog, avancement projet, analyse des risques - CHARLEMAGNE	2020/12/25

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	

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

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	75%			
Base de données				
Document d'analyse	50%			
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				
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'avions 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

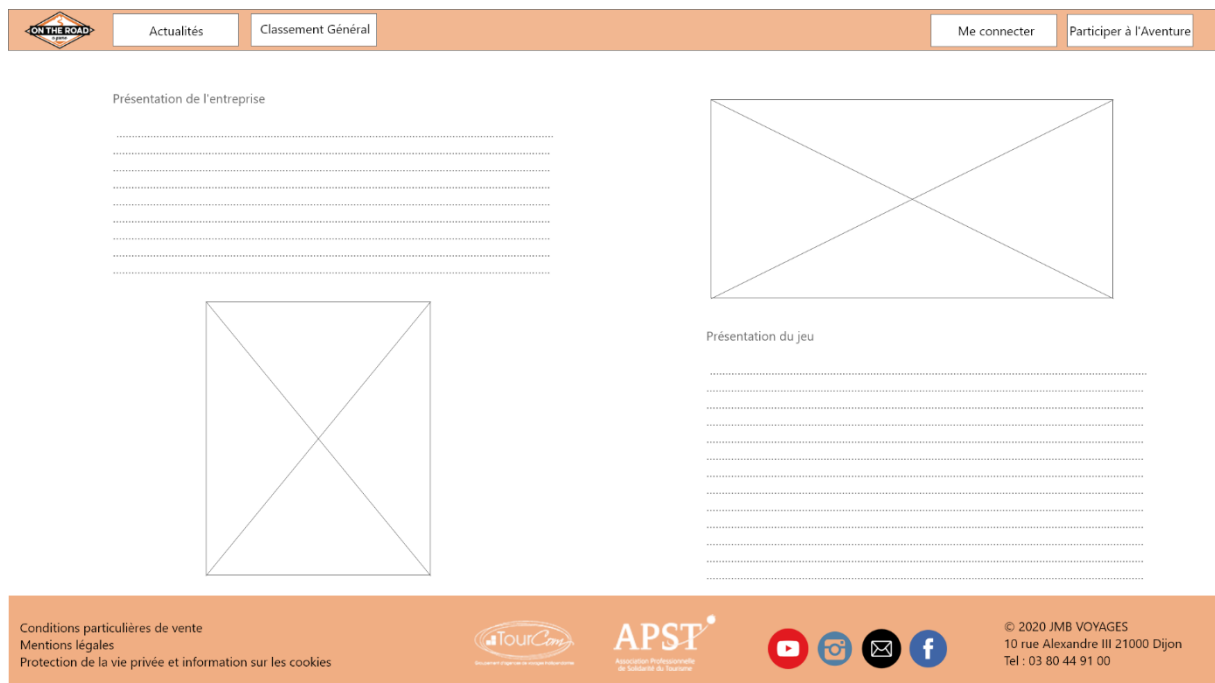


Figure 1, wireframe visiteur accueil



Figure 2, wireframe visiteur actualités

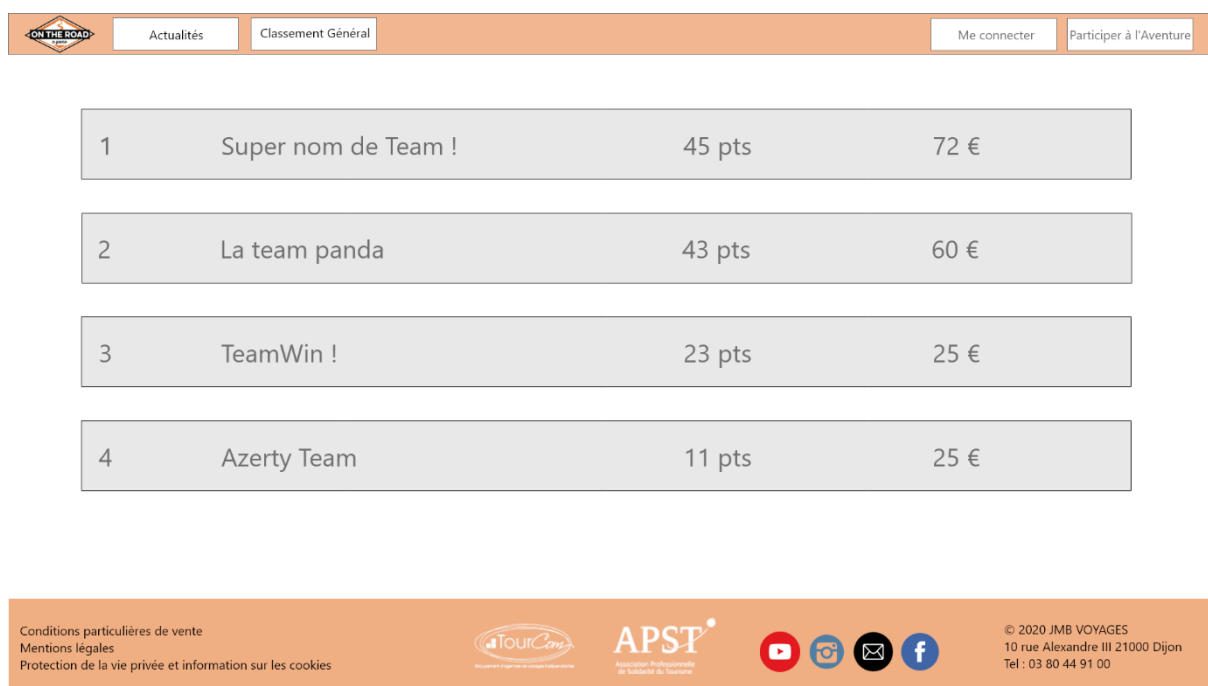
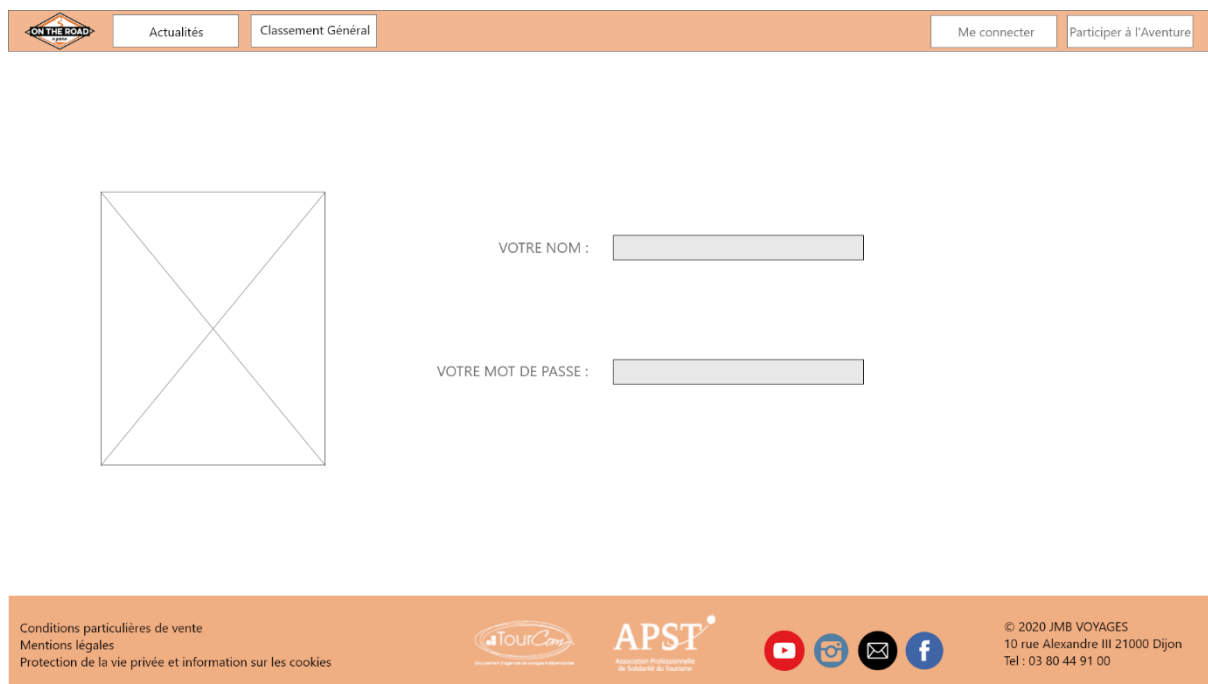


Figure 3, wireframe visiteur classement









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

VOTRE NOM :

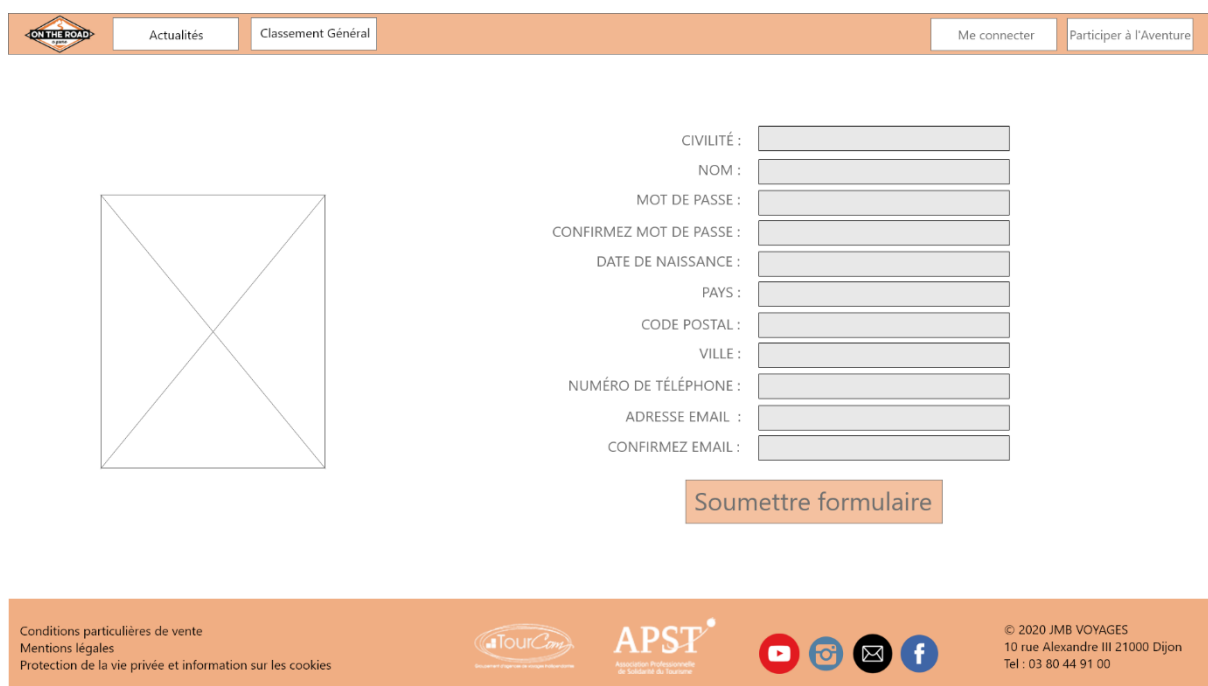
VOTRE MOT DE PASSE :

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

 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

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

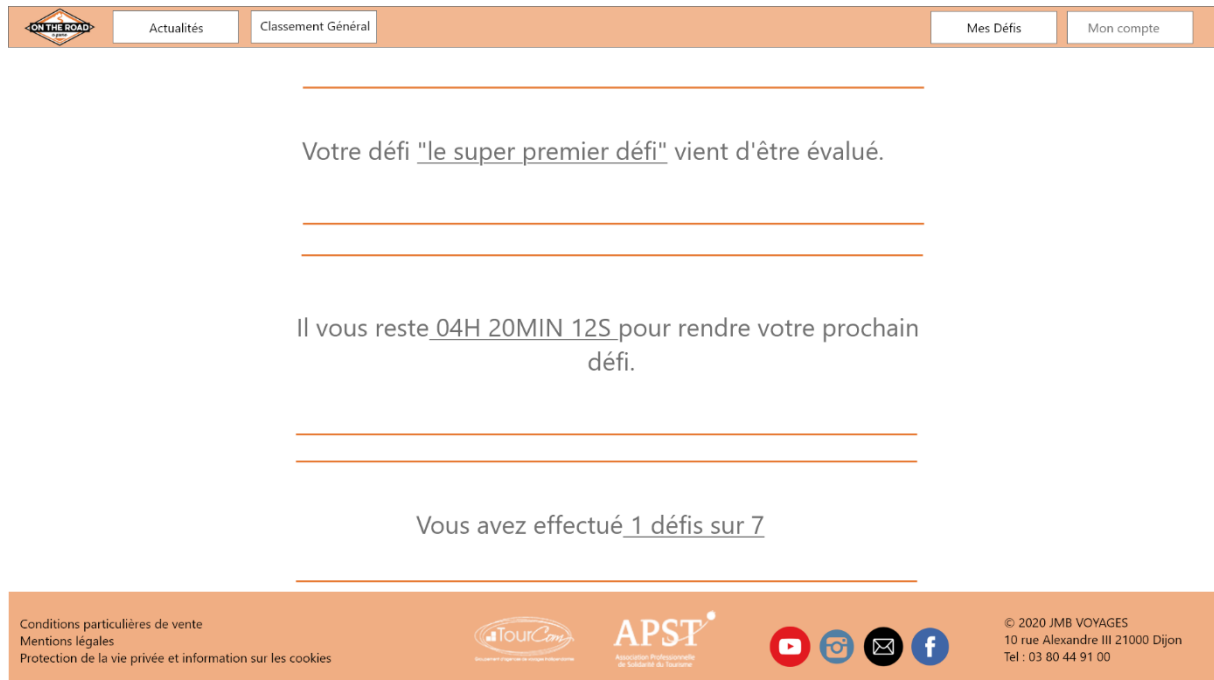



Figure 12, wireframe membre accueil



Figure 13, wireframe membre actualités

 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			
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"/>		
<input type="button" value="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

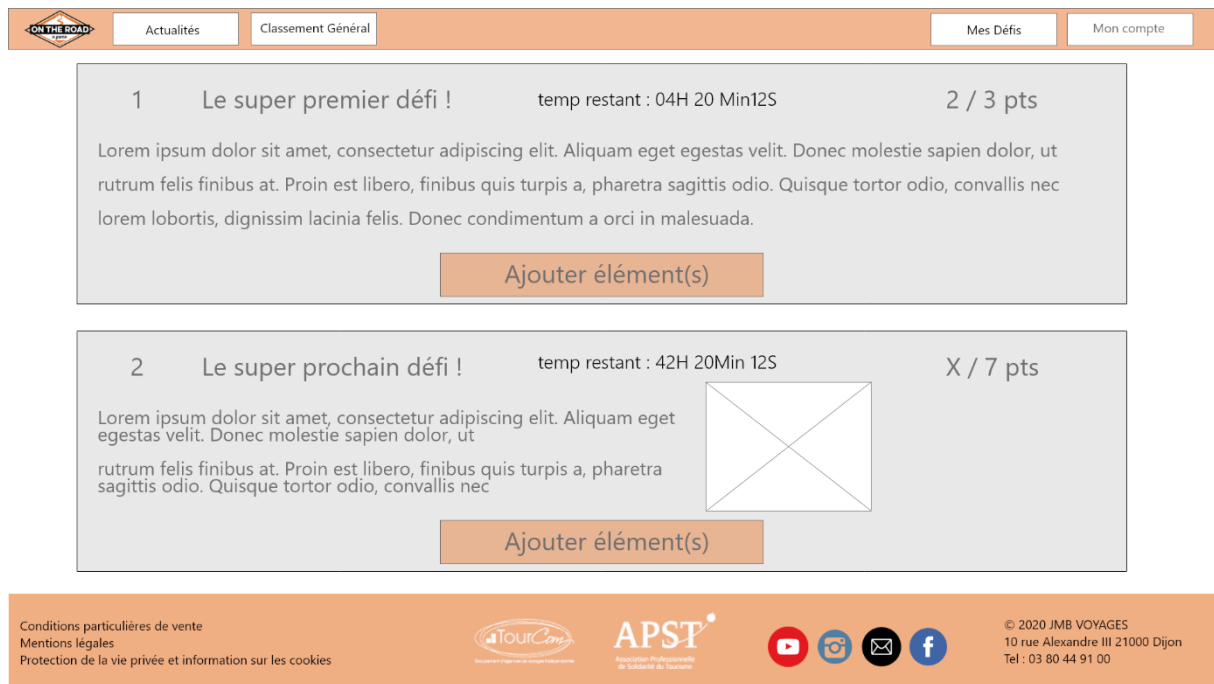


Figure 16, wireframe membre gestion défis

24. Wireframes administrateur ordinateur

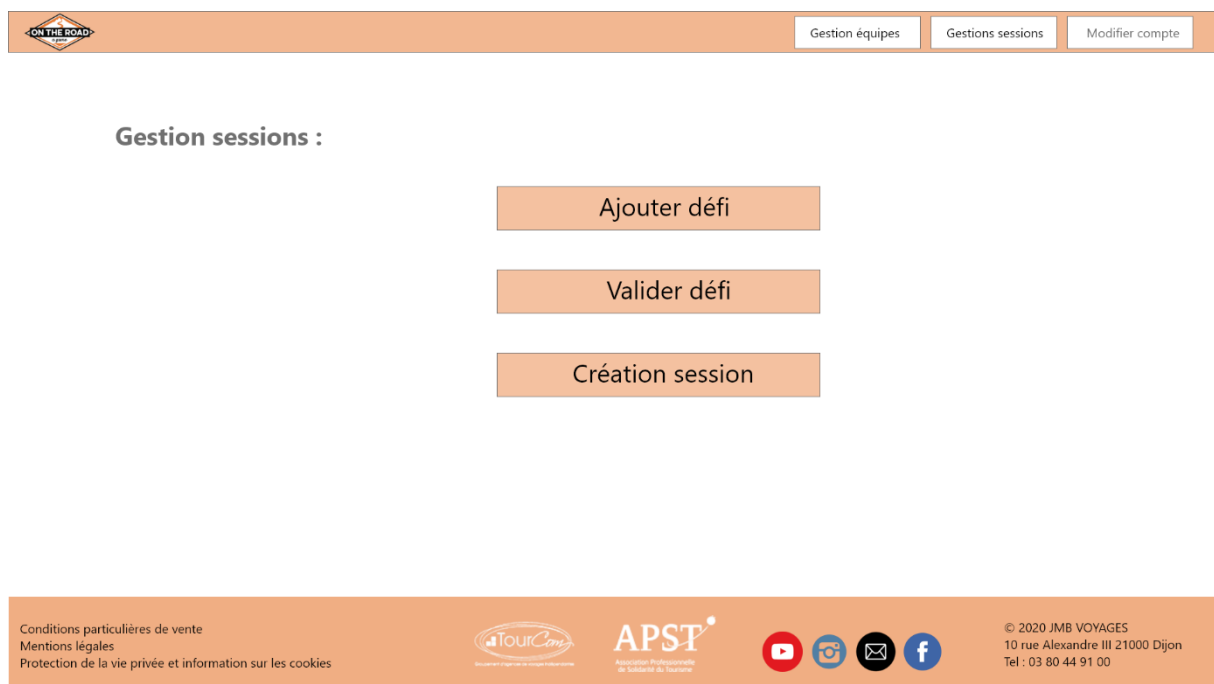



Figure 17, wireframe administrateur gestion générale


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

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



Gestion équipes Gestions sessions Modifier compte

1 Le super premier défi ! Nombre de points / 3







Informations complémentaires ...

Soumettre

2 Le super prochain défi ! Nombre de points / 3


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

25. *Aperçu wireframes smartphone*

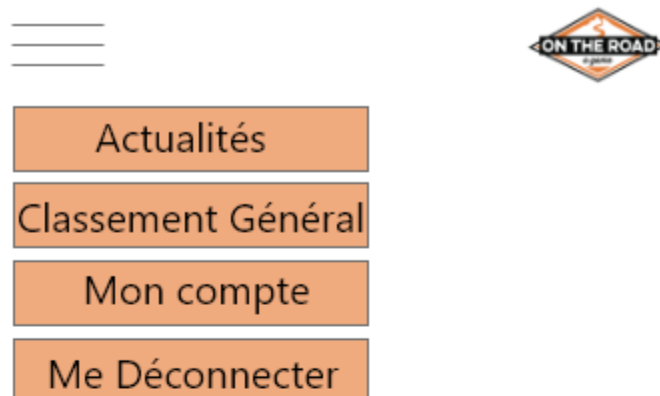


Figure 24, wireframe aperçu smartphone

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

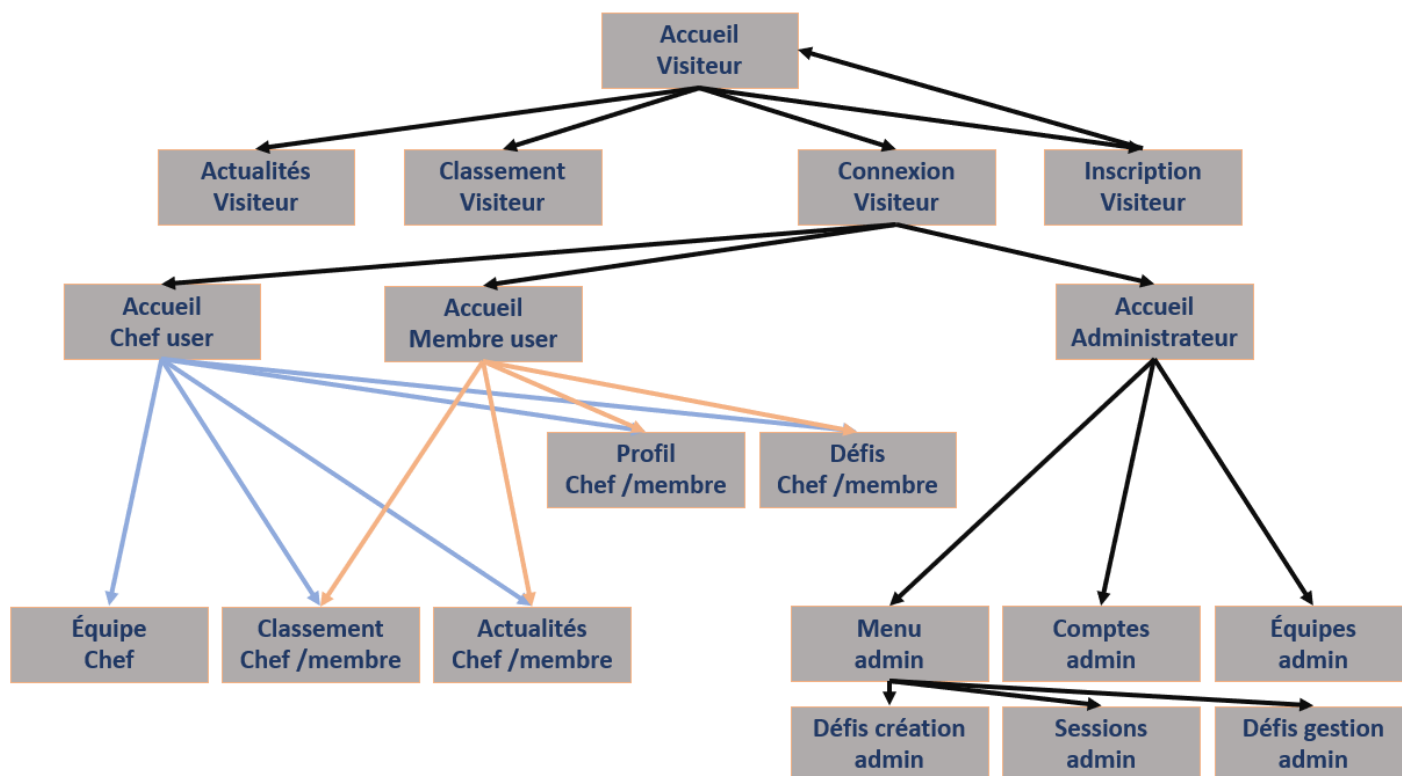
- ➔ Gestion équipes
- ➔ Gestion comptes

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

Pour qu'un utilisateur puisse s'authentifier, il lui suffit de se rendre sur la page de connexion et d'entrer son nom 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.

31. 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

32. 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.

33. Gestion paiement en ligne

N'ayant aucune expérience dans le paiement en ligne, nous ne pouvons pas affirmer qu'une technologie est meilleure qu'une autre. Cependant, nous avons pu voir sur internet que la solution de paiement SystemPay était non seulement sûr, 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.

34. Devis web initial

V. Infrastructures et systèmes d'informations

35. Technologies utilisées

36. Schéma réseau PacketTracer

37. Sécurisation

38. Gestion des utilisateurs

39. Devis réseau initial

VI. Base de données

40. 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.

41.MCD

42.Structure générale

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

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

43.Table Admin

Dans la table Admin on retrouve les champs suivants :

Id

Nom

Prénom

Date de naissance

Civilité

Mot de passe

Pays

Code postal

Ville

Numéro de téléphone

Adresse email

statut

44.Table ChefUser

Dans la table ChefUser on retrouve les champs suivants :

Id
Nom
Prénom
Date de naissance
Civilité
Mot de passe
Pays
Code postal
Ville
Numéro de téléphone
Adresse email
Status
team

45. Table MembreUser

Dans la table MembreUser on retrouve les champs suivants :

Id
Nom
Prénom
Date de naissance
Civilité
Mot de passe
Pays
Code postal
Ville
Numéro de téléphone
Adresse email
Statut
team

46. Table Session

Dans la table Session on retrouve les champs suivants :

Date de début

Date de fin

Dotation

nom

47. Table Defi

Dans la table Defi on retrouve les champs suivants :

Nombre de points

Titre

Description

Session

48. Table team

Dans la table Team on retrouve les champs suivants :

Nom

Session

Chef

membreUn

membreDeux

membreTrois

points

argent

49. Devis base de données