|  |
| --- |
| Cahier des charges fonctionnelles |
| On The Road A Game |
| 1. Suivi et informations concernant ce document |
| 1. Analyse du projet |
| 1. Technologies web |

**Sommaire :**

[I. Suivi et informations concernant ce document 3](#_Toc63807908)

[1. Présentation 3](#_Toc63807909)

[2. Diffusion du document 3](#_Toc63807910)

[3. Historique des modifications 3](#_Toc63807911)

[4. Glossaire 4](#_Toc63807912)

[5. Documents applicables 4](#_Toc63807913)

[6. Document de référence 4](#_Toc63807914)

[II. Analyse du projet 5](#_Toc63807915)

[7. Les enjeux 5](#_Toc63807916)

[8. Les objectifs 5](#_Toc63807917)

[9. Les moyens 5](#_Toc63807918)

[10. Les rôles et les responsabilités de chacun 6](#_Toc63807919)

[11. Analyse des risques 6](#_Toc63807920)

[12. Backlog 7](#_Toc63807921)

[13. Devis du projet complet initial 7](#_Toc63807922)

[III. Technologies web 10](#_Toc63807923)

[14. Wireframes visiteur ordinateur 10](#_Toc63807924)

[15. Wireframes utilisateur chef d’équipe ordinateur 13](#_Toc63807925)

[16. Wireframes utilisateur membre d’une équipe ordinateur 16](#_Toc63807926)

[17. Wireframes administrateur ordinateur 18](#_Toc63807927)

[18. Aperçu wireframes smartphone utilisateur 22](#_Toc63807928)

[19. Chemin utilisateur chef ou membre 28](#_Toc63807929)

[20. Chemin administrateur 28](#_Toc63807930)

[21. Chemin visiteur 28](#_Toc63807931)

[22. Arborescence générale 29](#_Toc63807932)

[29](#_Toc63807933)

[23. Authentification 29](#_Toc63807934)

[24. Formulaire d’inscription 29](#_Toc63807935)

[25. Gestion des équipes 30](#_Toc63807936)

**Table des figures :**

[Figure 1, wireframe visiteur accueil 10](#_Toc63626505)

[Figure 2, wireframe visiteur actualités 11](#_Toc63626506)

[Figure 3, wireframe visiteur classement 11](#_Toc63626507)

[Figure 4, wireframe visiteur connexion 12](#_Toc63626508)

[Figure 5, wireframe visiteur inscription 12](#_Toc63626509)

[Figure 6, wireframe chef accueil 13](#_Toc63626510)

[Figure 7, wireframe chef actualités 13](#_Toc63626511)

[Figure 8, wireframe chef classement 14](#_Toc63626512)

[Figure 9, wireframe chef gestion équipe 14](#_Toc63626513)

[Figure 10, wireframe chef gestion profil 15](#_Toc63626514)

[Figure 11, wireframe chef gestion défis 15](#_Toc63626515)

[Figure 12, wireframe membre accueil 16](#_Toc63626516)

[Figure 13, wireframe membre actualités 16](#_Toc63626517)

[Figure 14, wireframe membre classement 17](#_Toc63626518)

[Figure 15, wireframe membre gestion profil 17](#_Toc63626519)

[Figure 16, wireframe membre gestion défis 18](#_Toc63626520)

[Figure 17, wireframe administrateur gestion générale 18](#_Toc63626521)

[Figure 18, wireframe administrateur gestion équipes 19](#_Toc63626522)

[Figure 19, wireframe administrateur gestion comptes 19](#_Toc63626523)

[Figure 20, wireframe administrateur gestion sessions 20](#_Toc63626524)

[Figure 21, wireframe administrateur création des défis 20](#_Toc63626525)

[Figure 22, wireframe administrateur gestion notes défis 21](#_Toc63626526)

[Figure 23, wireframe administrateur gestion profils 21](#_Toc63626527)

[Figure 24, wireframe aperçu smartphone 22](#_Toc63626528)

[Figure 25, wireframe smartphone user compte personnel 23](#_Toc63626529)

[Figure 26, wireframe smartphone user classement général 24](#_Toc63626530)

[Figure 27, wireframe smartphone user informations 25](#_Toc63626531)

[Figure 28, wireframe smartphone user défis 26](#_Toc63626532)

[Figure 29, wireframe smartphone user remettre défi 27](#_Toc63626533)

# Suivi et informations concernant ce document

## 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.

## Diffusion du document

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Diffusion | Statut | Nom |
| Lecture | GUIBOUD RIBAUD Arnaud |
| Présentation | /// |
|  |  |

## Historique des modifications

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

## 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. |

## Documents applicables

|  |  |
| --- | --- |
| Description | Identification |
| Analyse\_des\_risques.xlsx | REF [0] |
| ArborescenceGenral.pptx | REF [1] |
| Backlog\_V2.xlsx | REF [2] |
| Fonctionnalités.docx | REF [3] |

## Document de référence

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

# Analyse du projet

## 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 travails 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.

## 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.

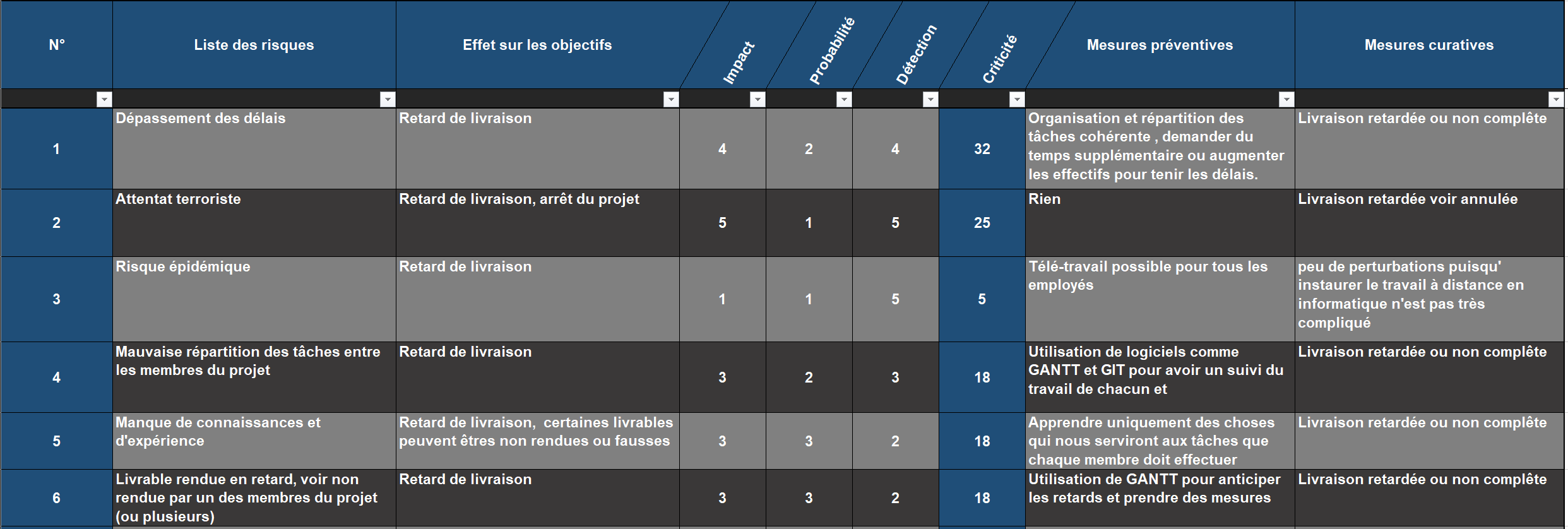
## Les moyens

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.

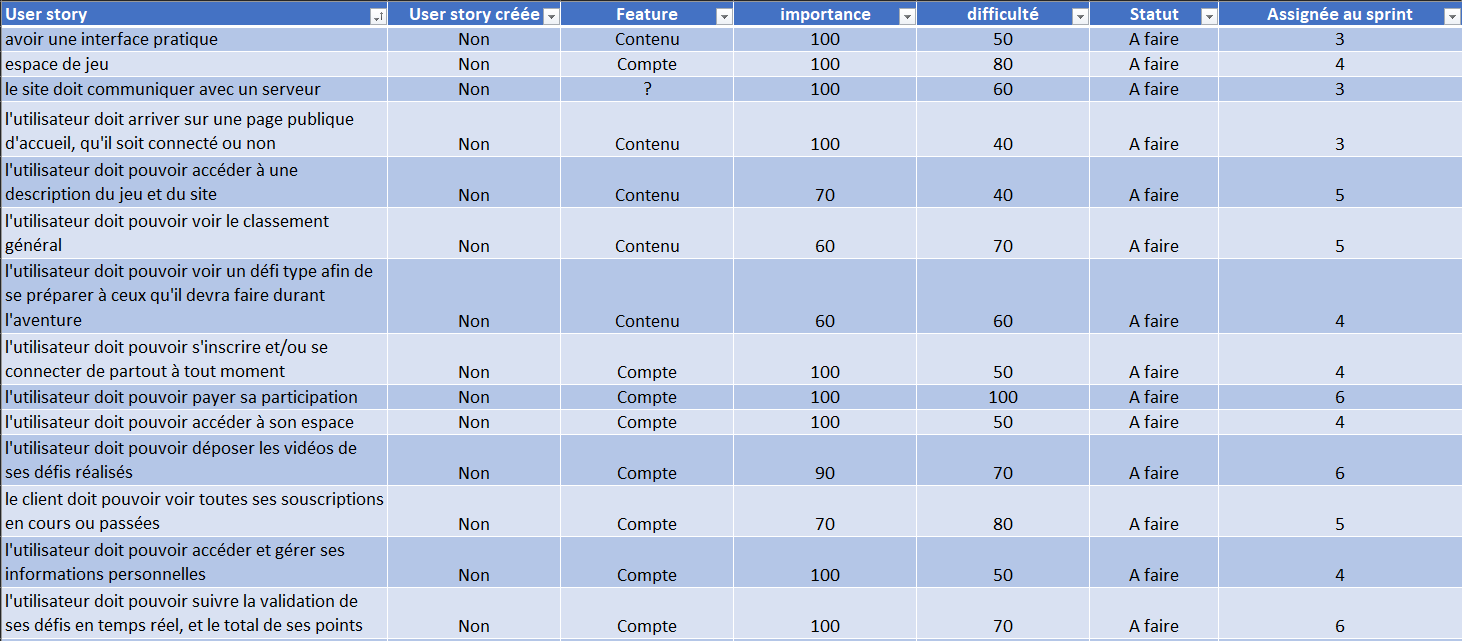
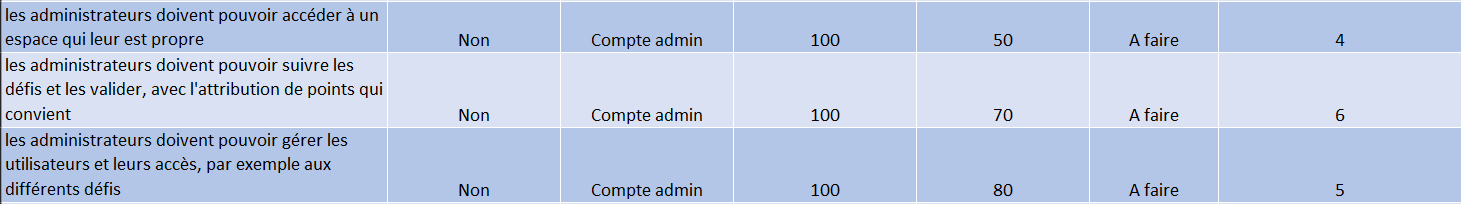
## Les rôles et les responsabilités de chacun

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.

## Analyse des risques

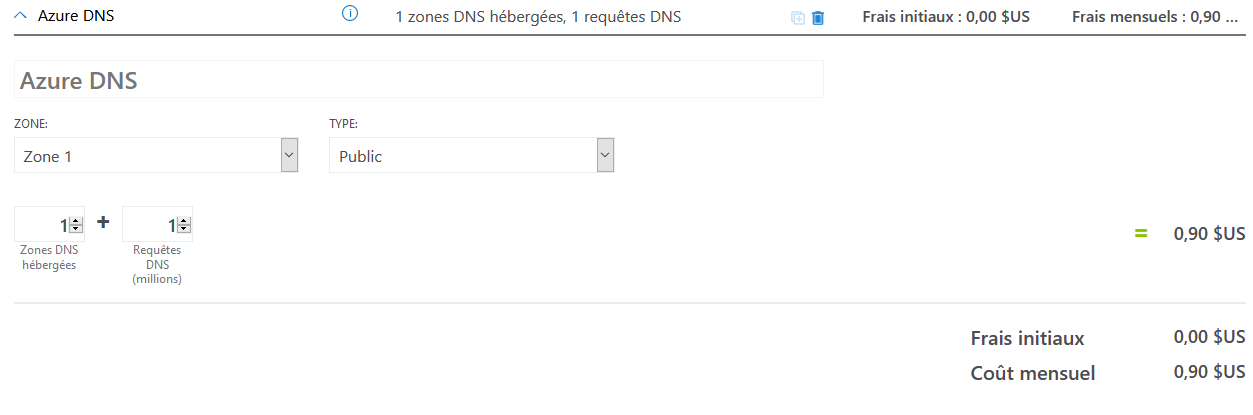


## Backlog

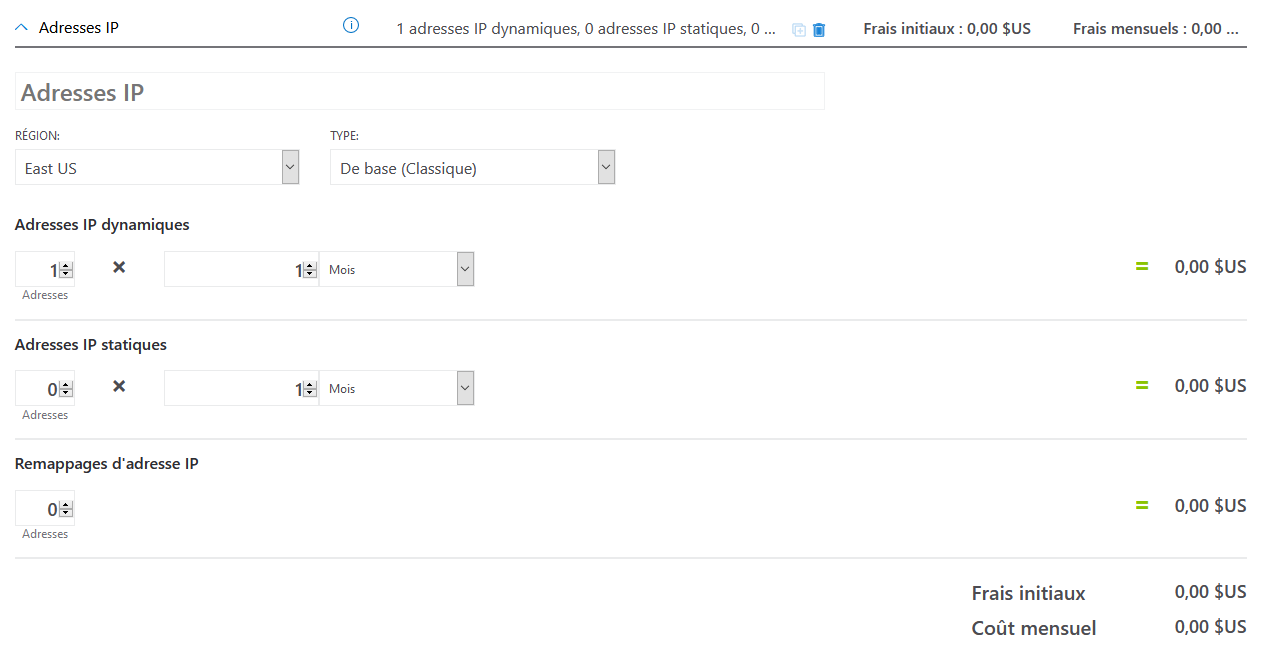


## Devis du projet complet initial

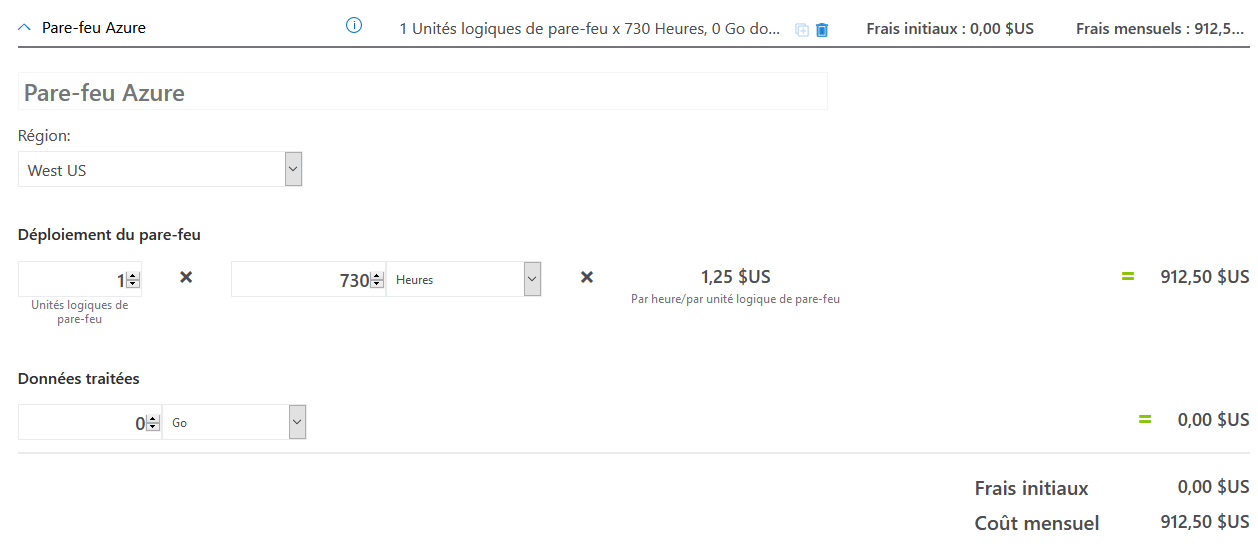
Prix du DNS :



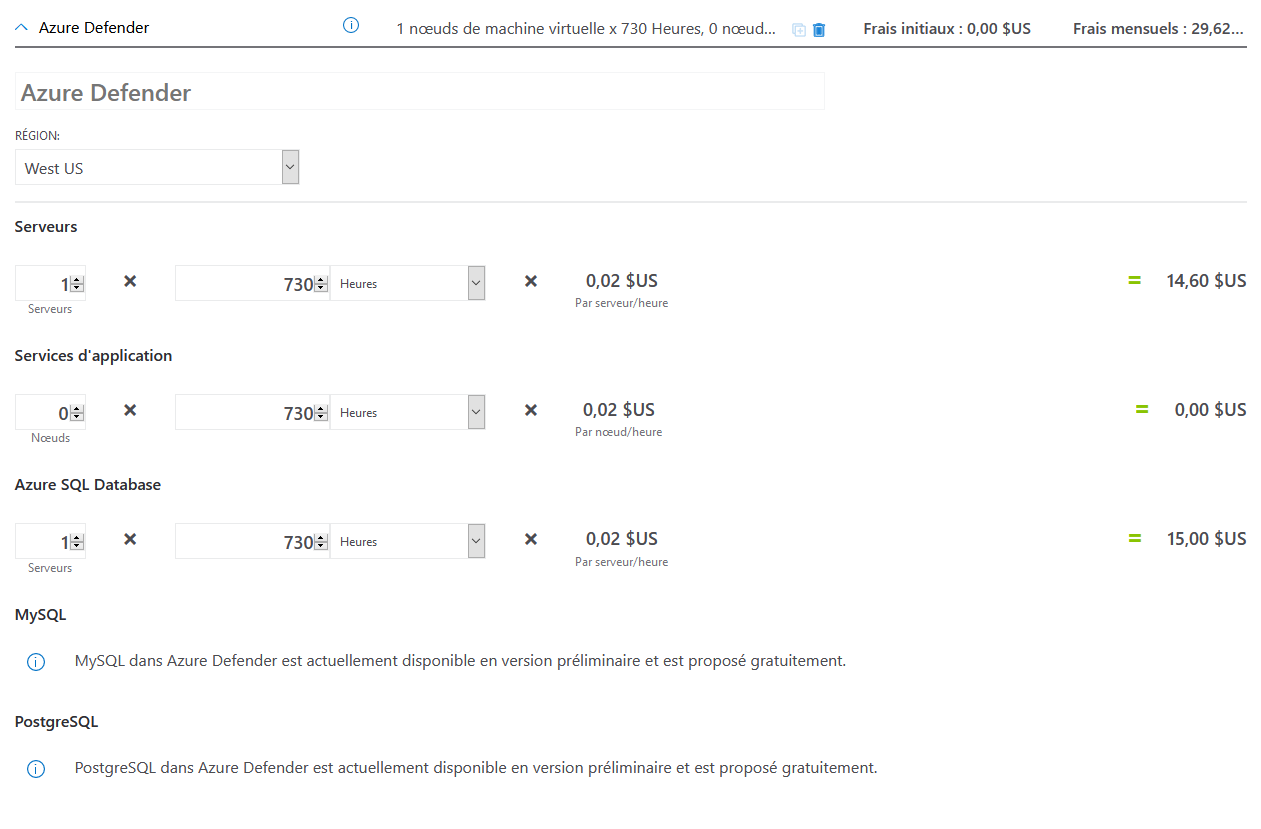
Prix des adresses IP :

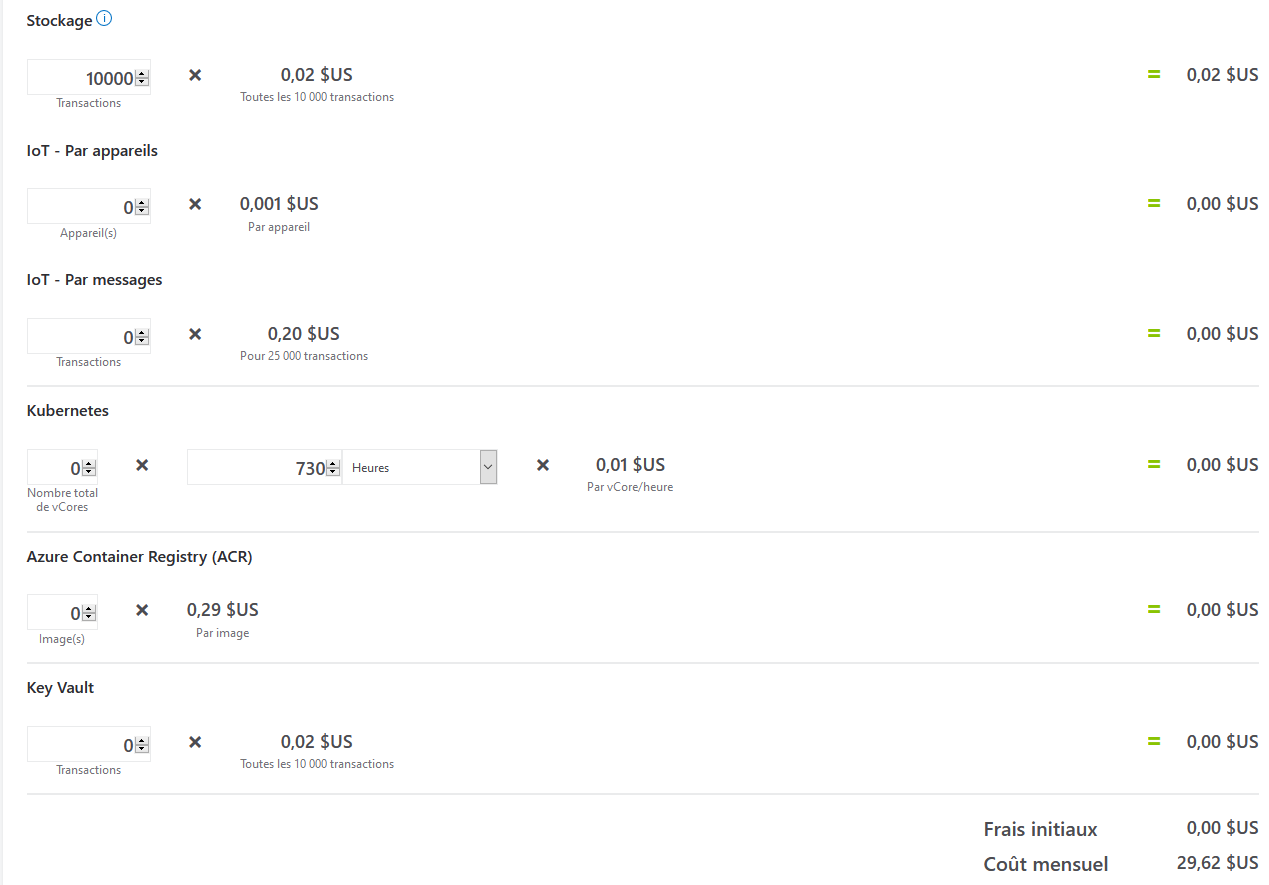


Prix du pare-feu Azure :



Prix du Azur Defender :





Prix total :



# Technologies web

## Wireframes visiteur ordinateur

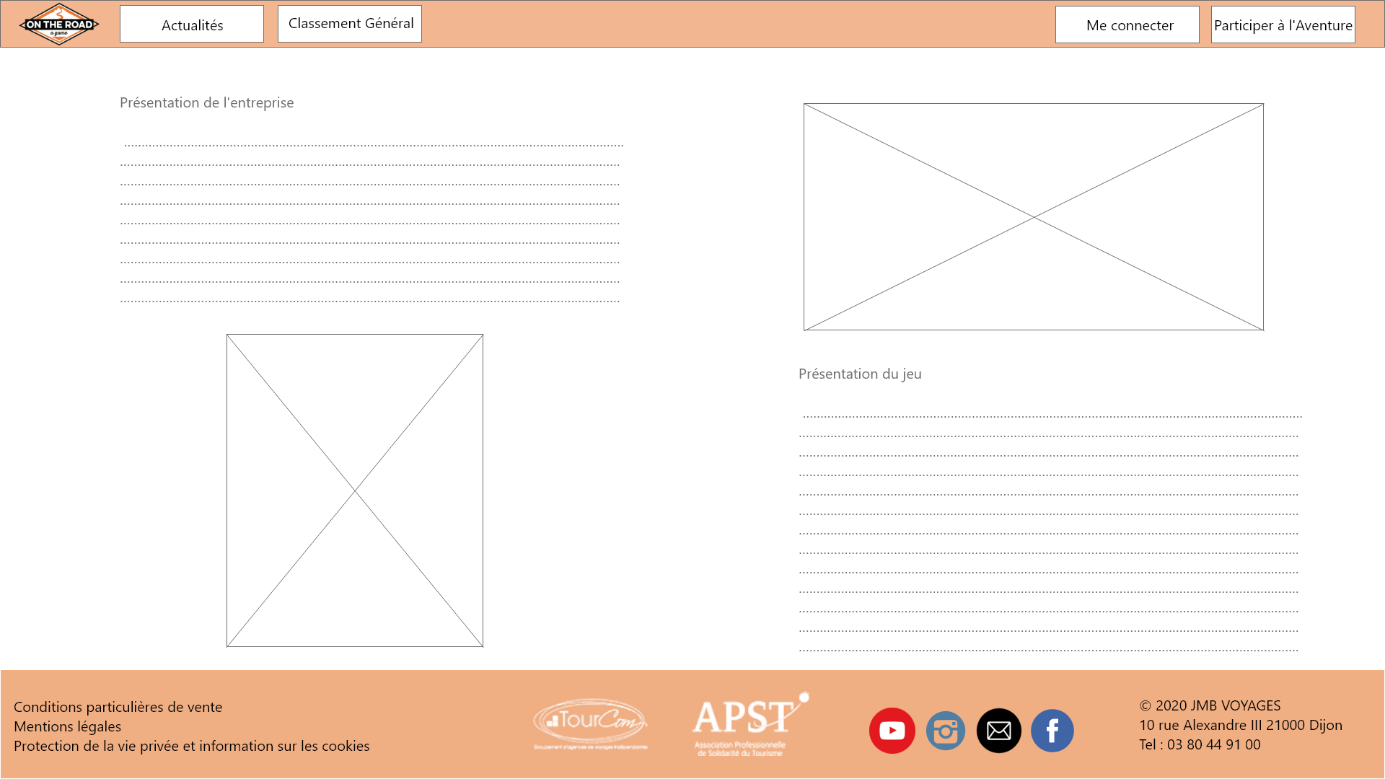


Figure 1, wireframe visiteur accueil

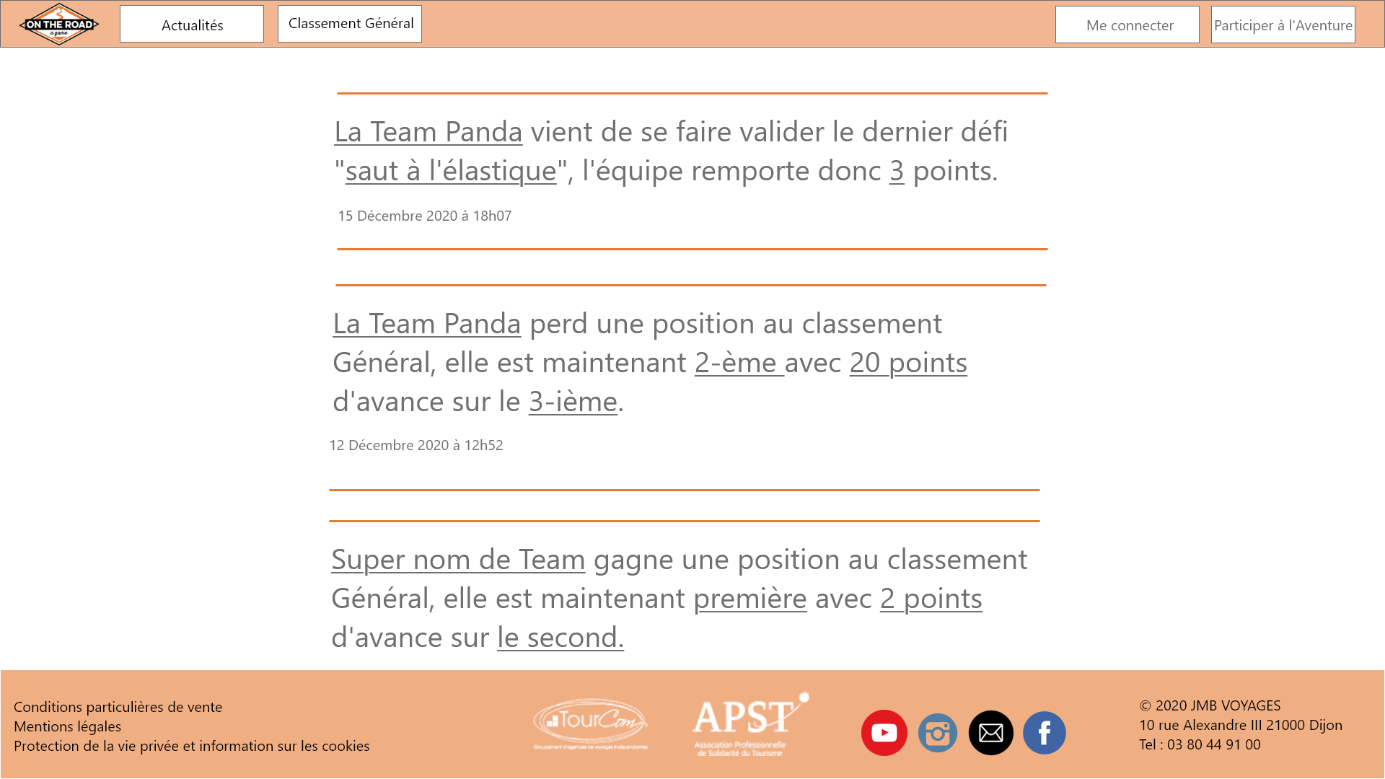


Figure 2, wireframe visiteur actualités

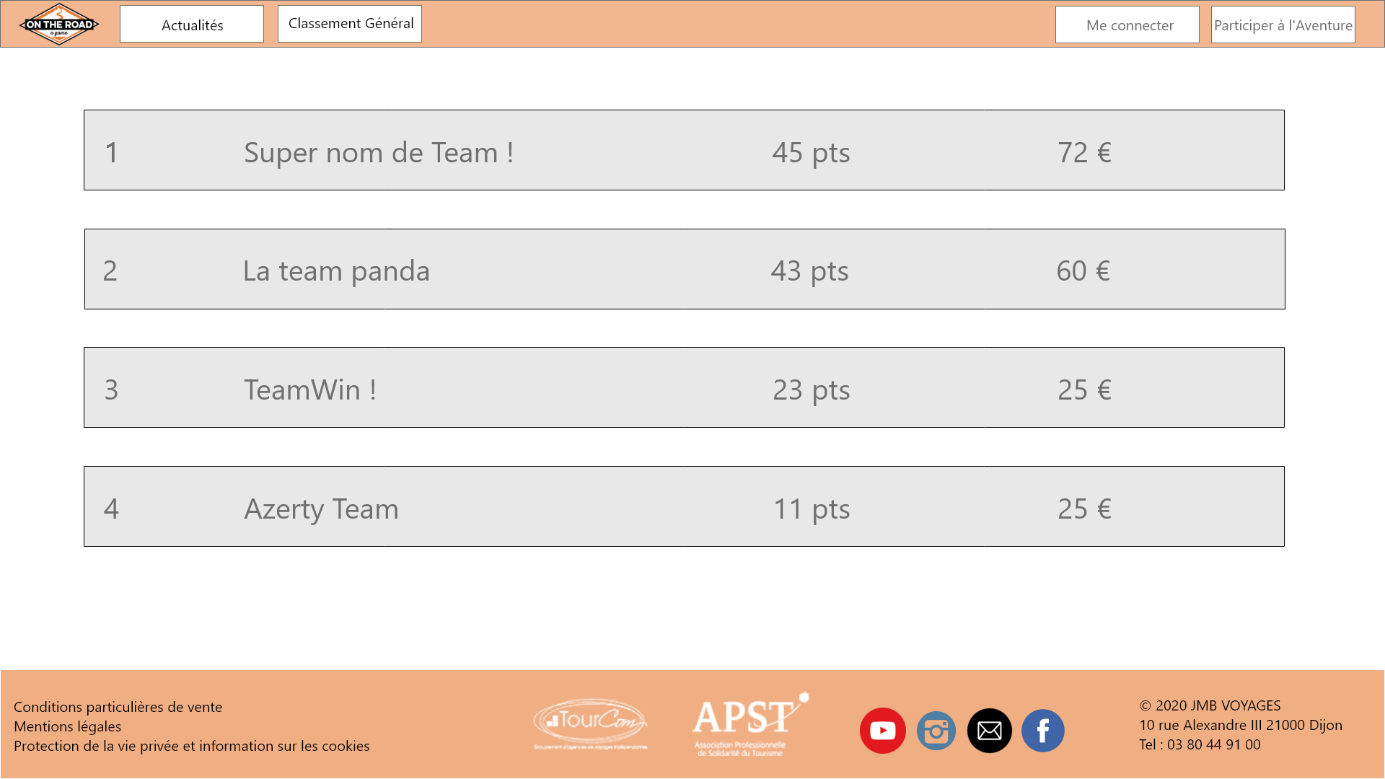


Figure 3, wireframe visiteur classement

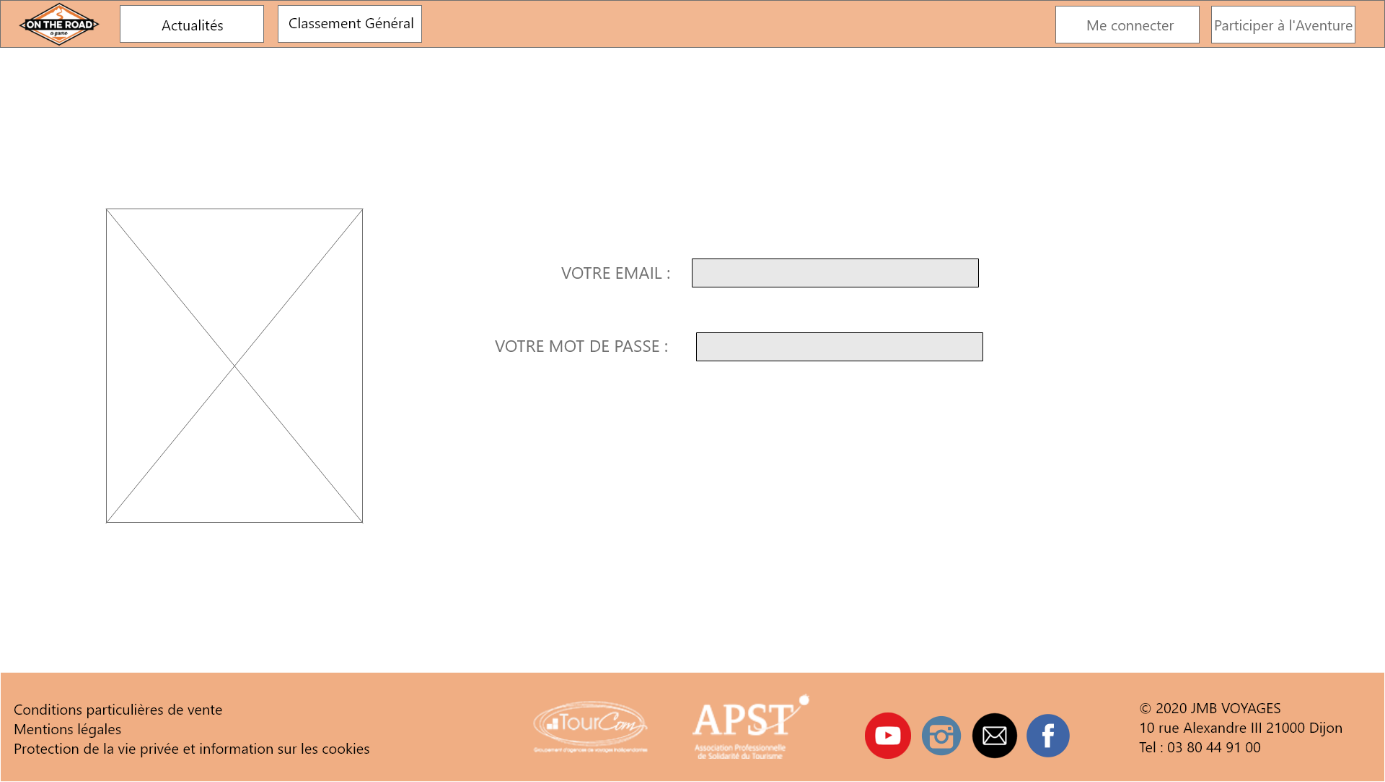


Figure 4, wireframe visiteur connexion

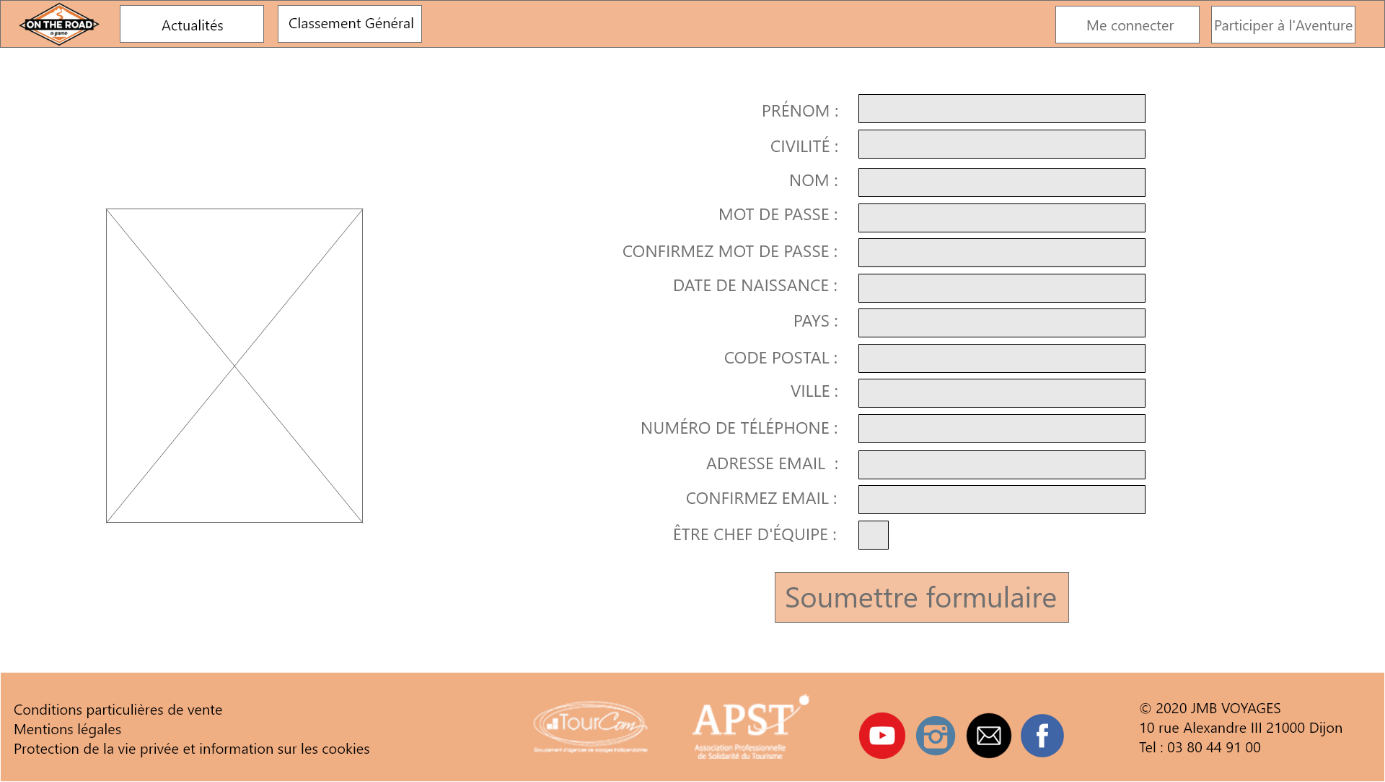


Figure 5, wireframe visiteur inscription

## Wireframes utilisateur chef d’équipe ordinateur

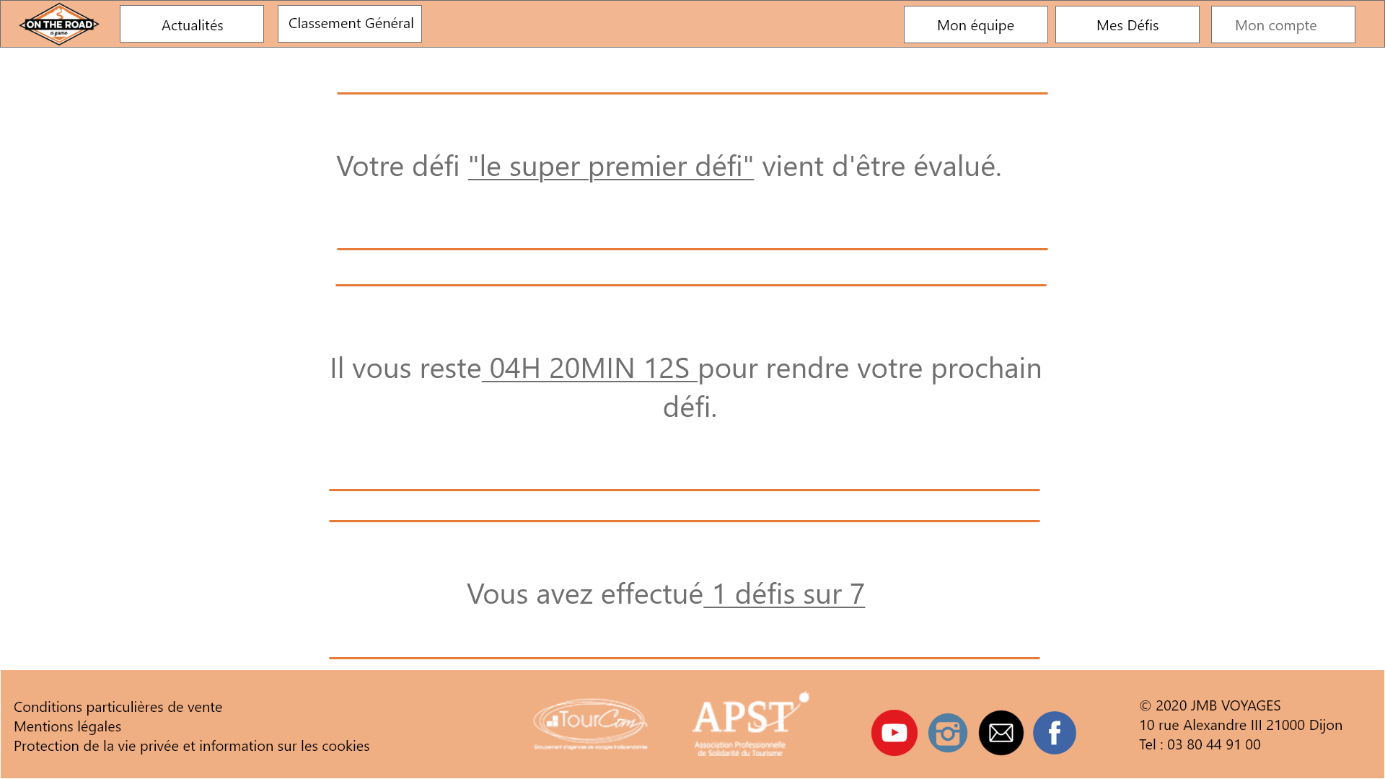


Figure 6, wireframe chef accueil

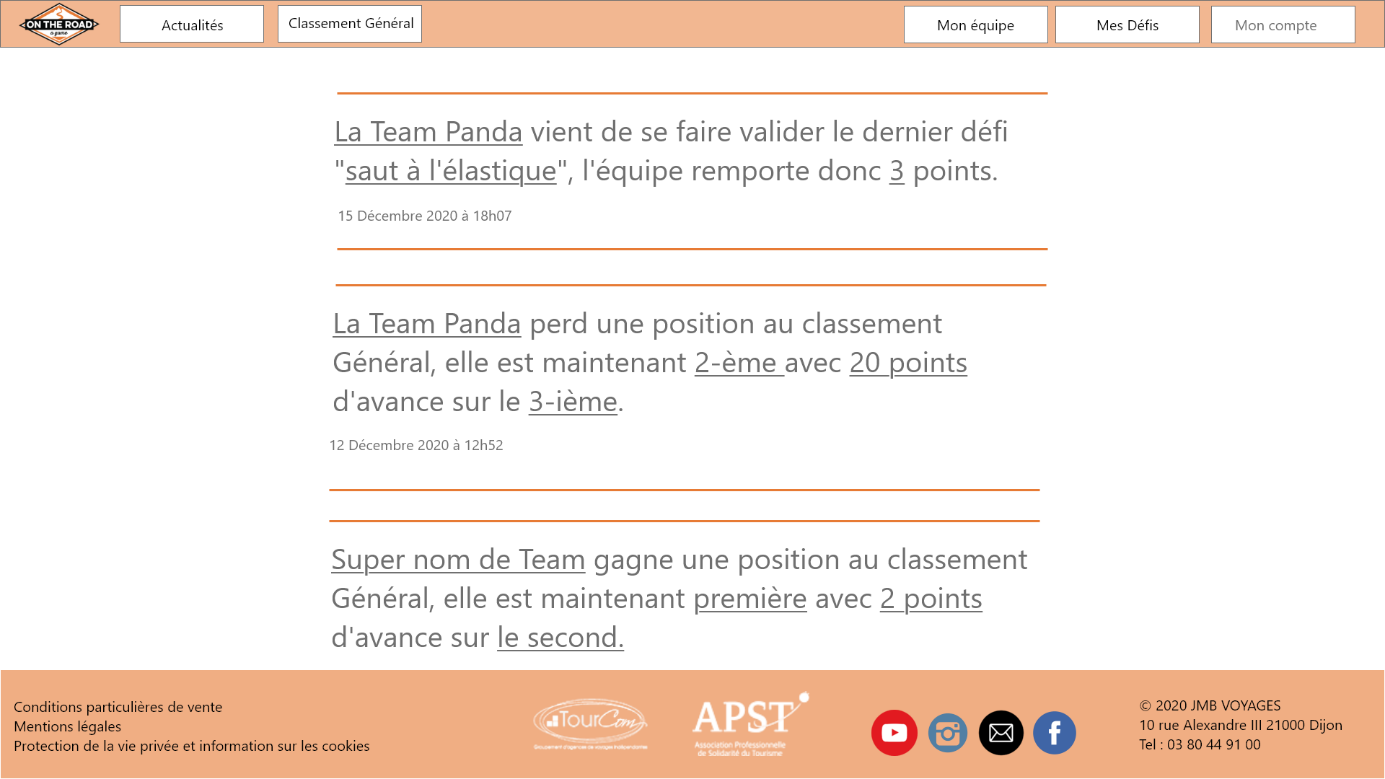


Figure 7, wireframe chef actualités

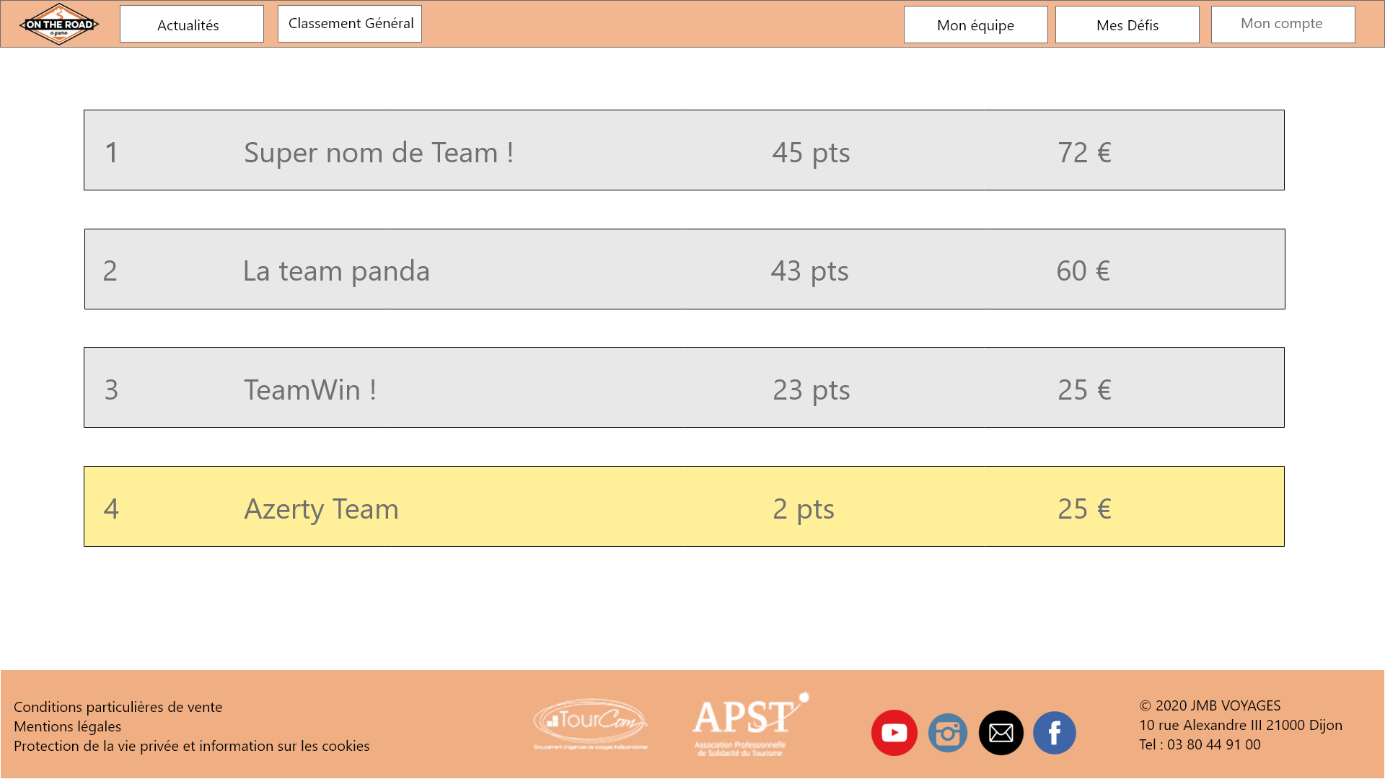


Figure 8, wireframe chef classement

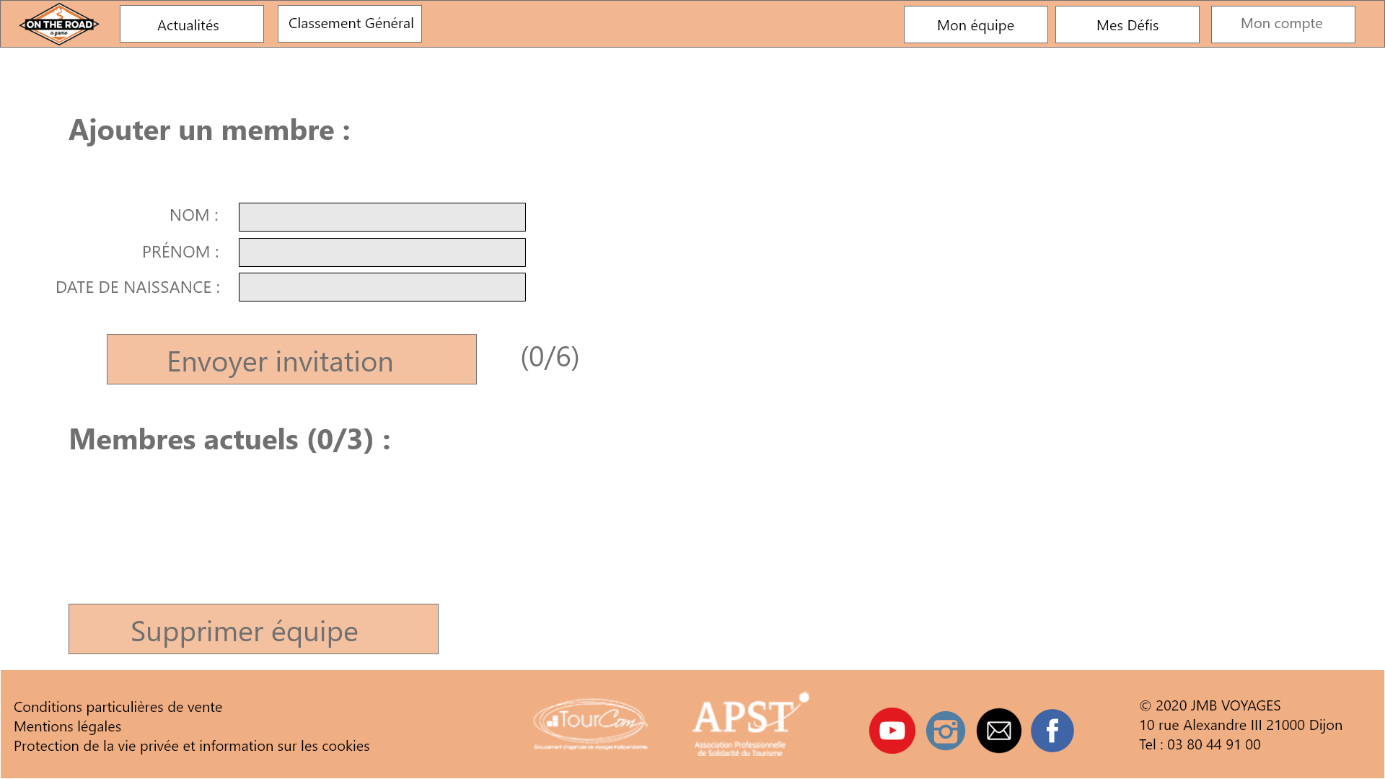


Figure 9, wireframe chef gestion équipe

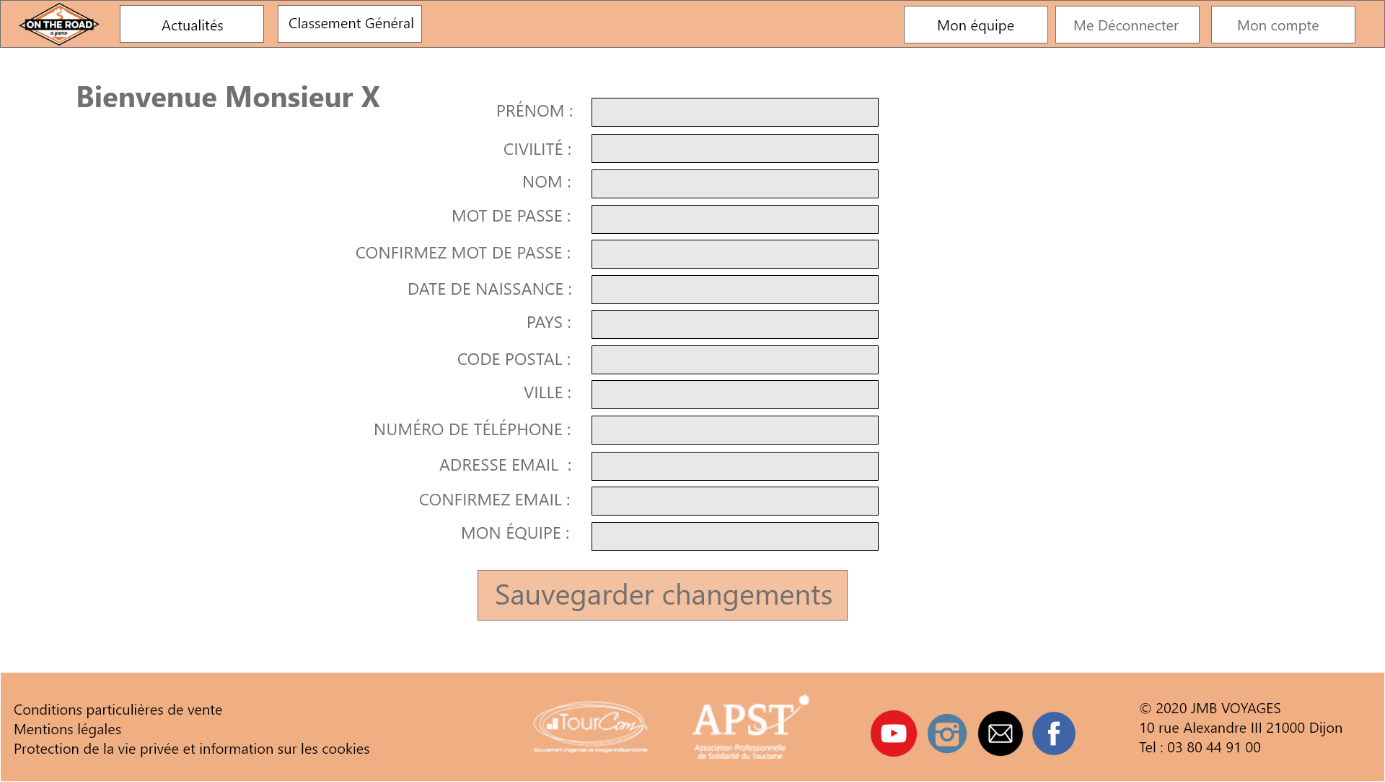


Figure 10, wireframe chef gestion profil

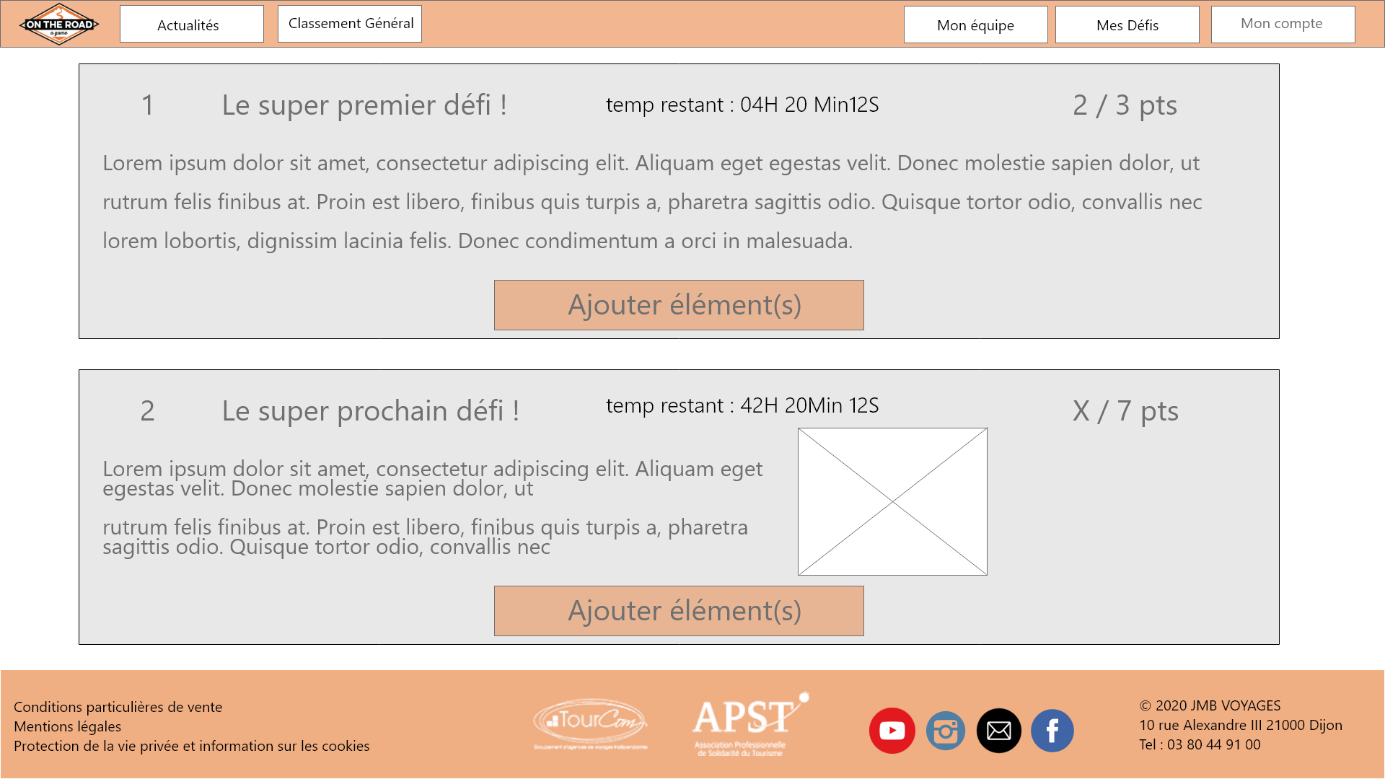


Figure 11, wireframe chef gestion défis

## Wireframes utilisateur membre d’une équipe ordinateur

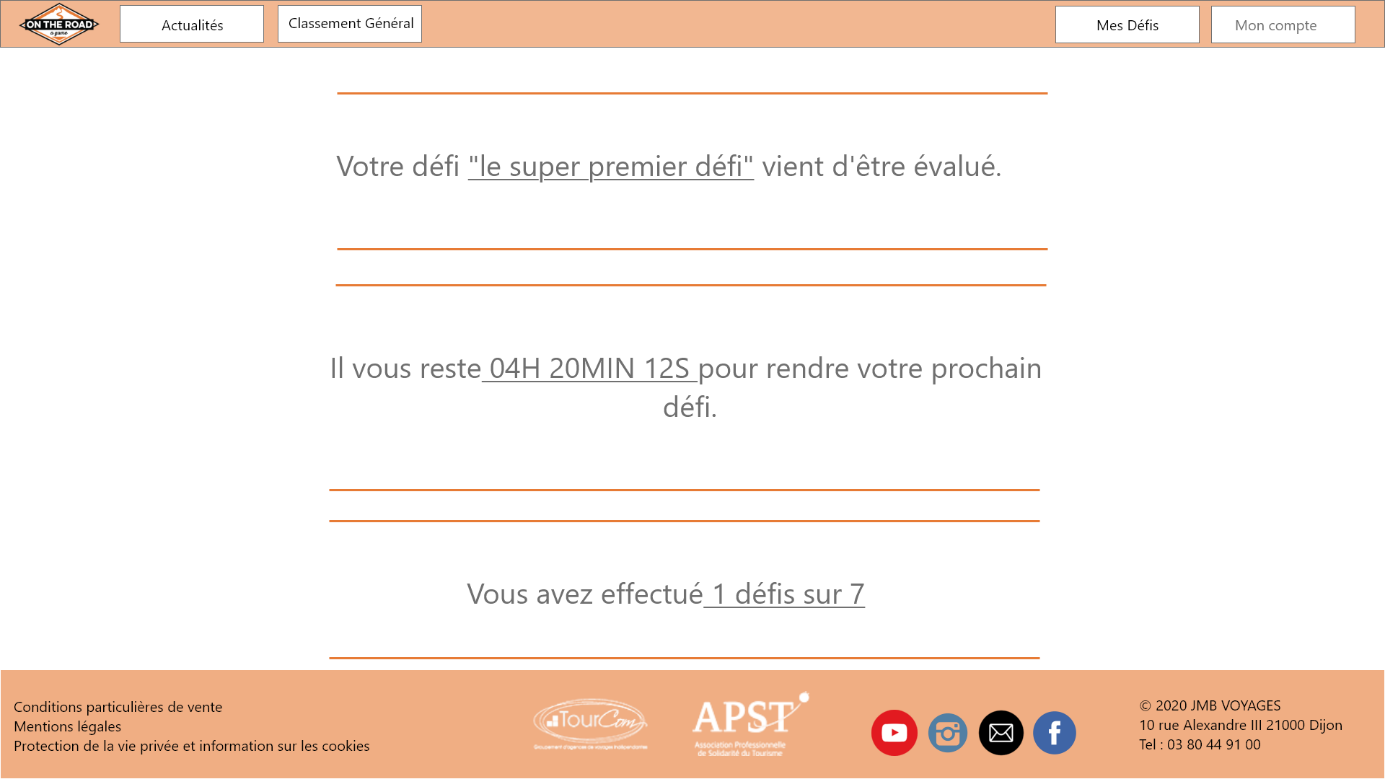


Figure 12, wireframe membre accueil

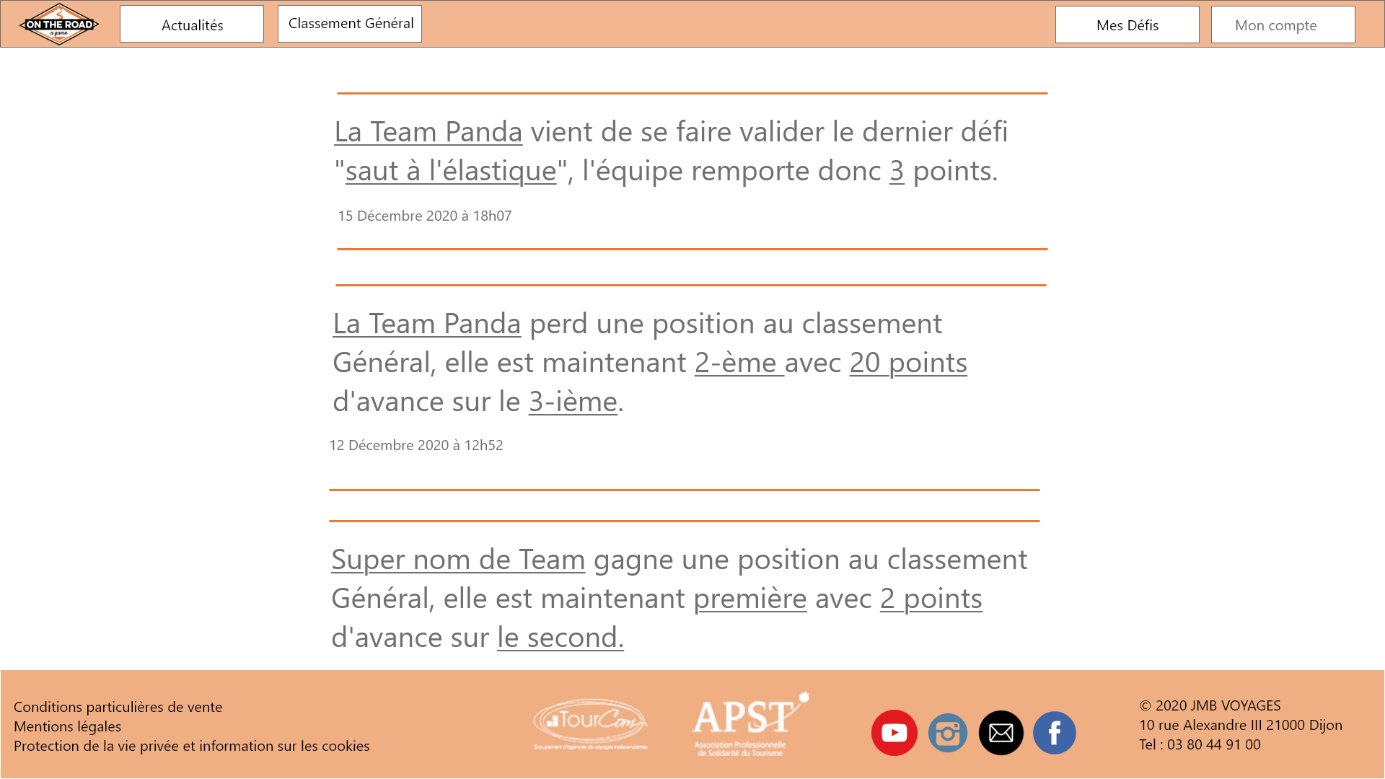


Figure 13, wireframe membre actualités

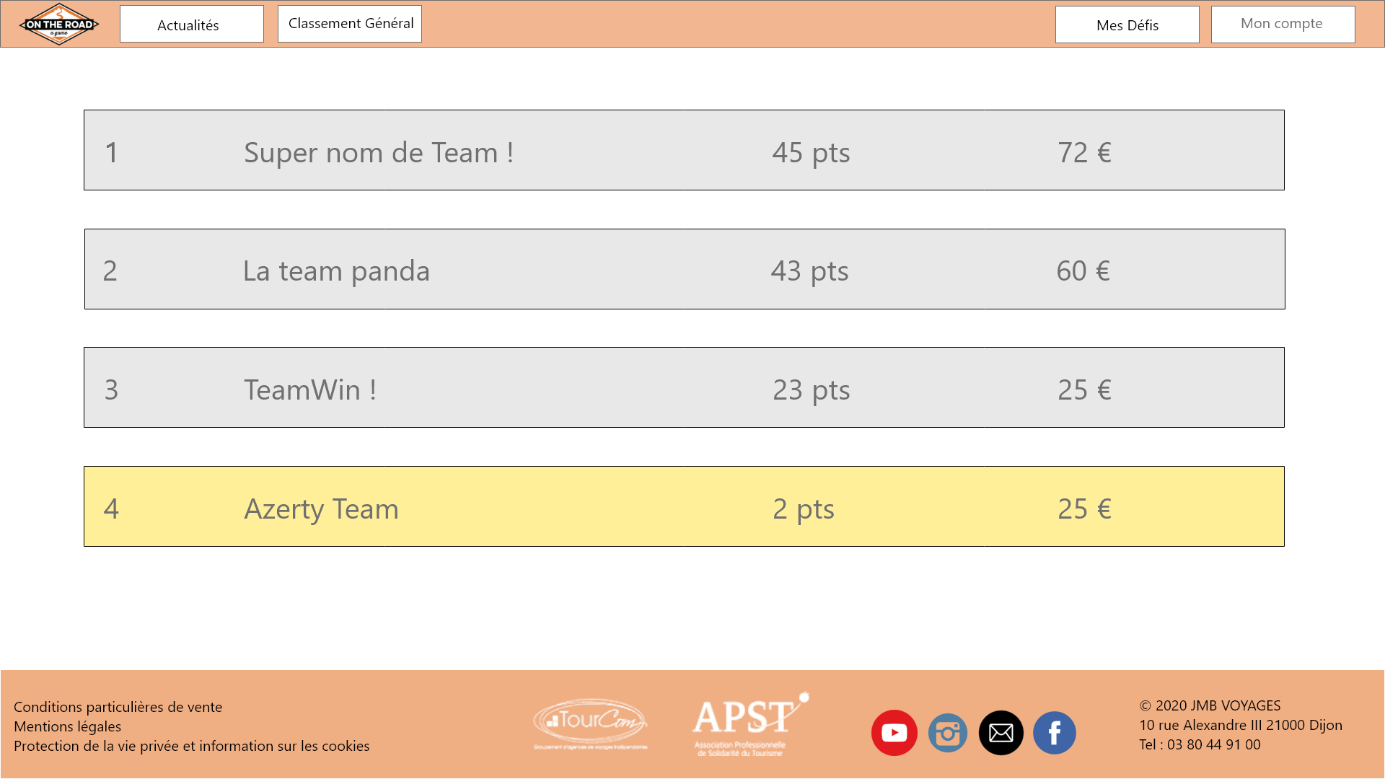


Figure 14, wireframe membre classement

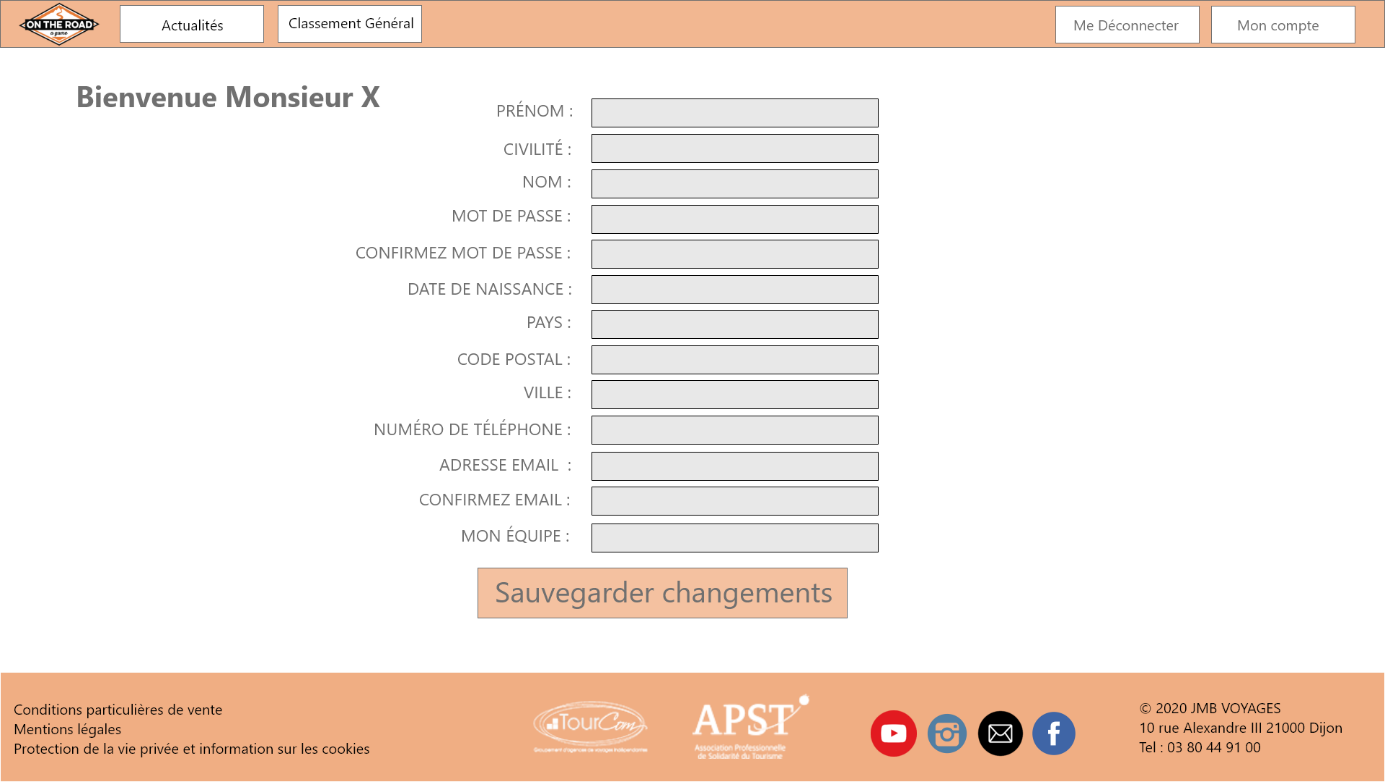


Figure 15, wireframe membre gestion profil

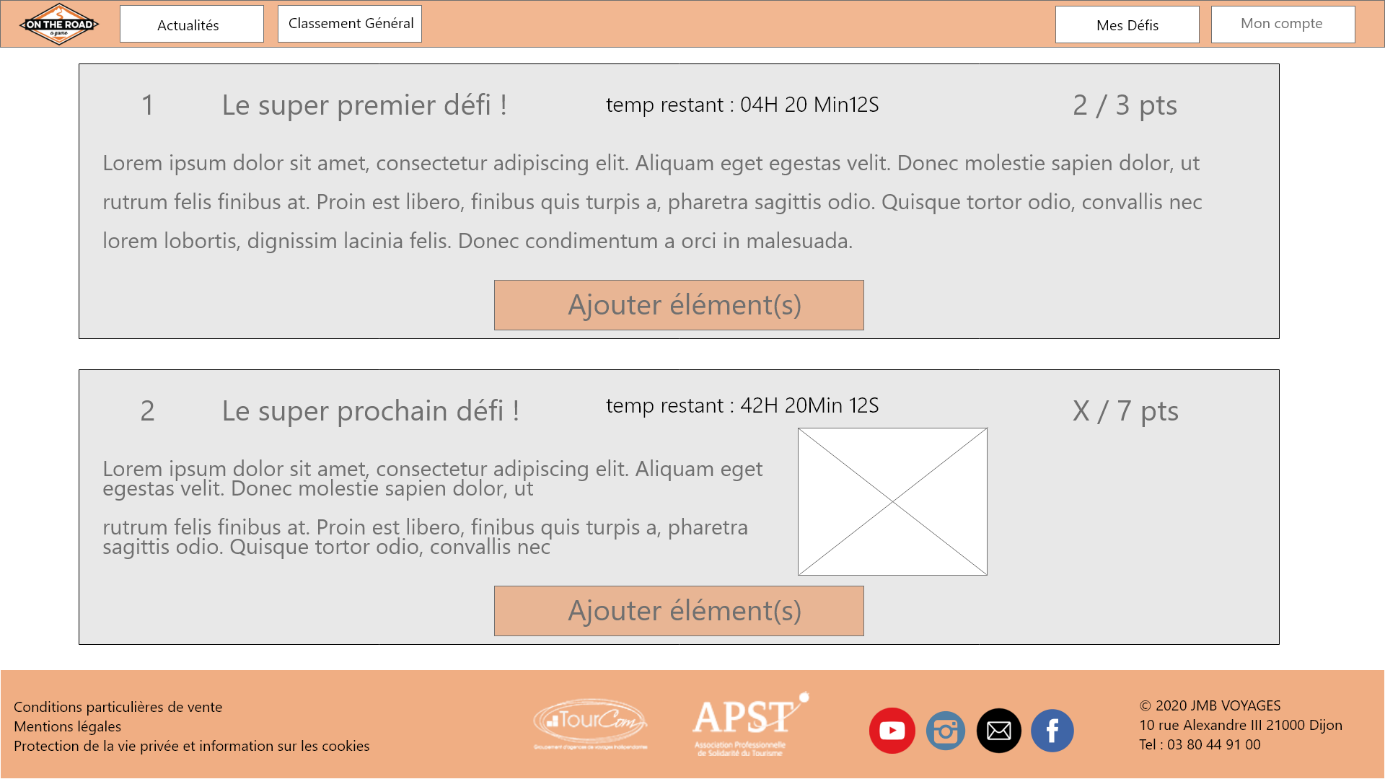


Figure 16, wireframe membre gestion défis

## Wireframes administrateur ordinateur

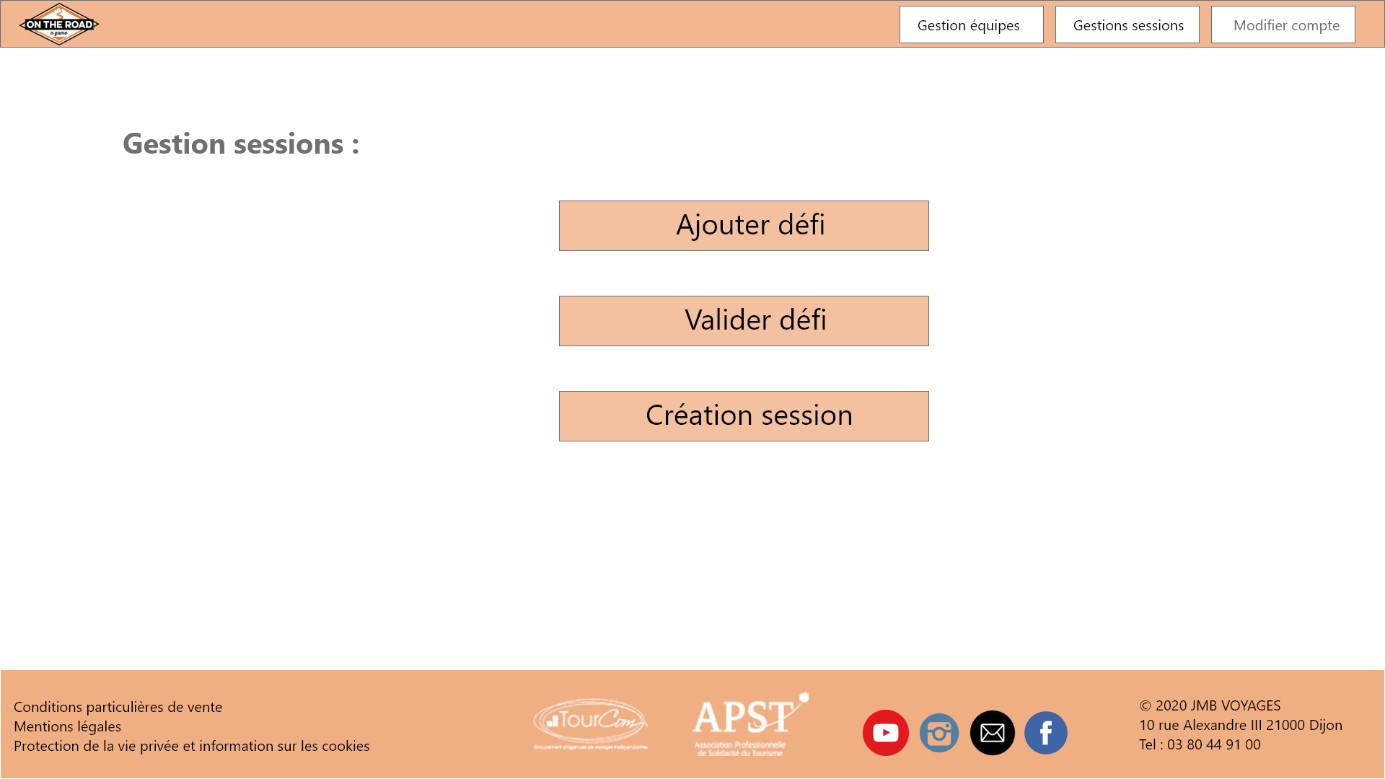


Figure 17, wireframe administrateur gestion générale

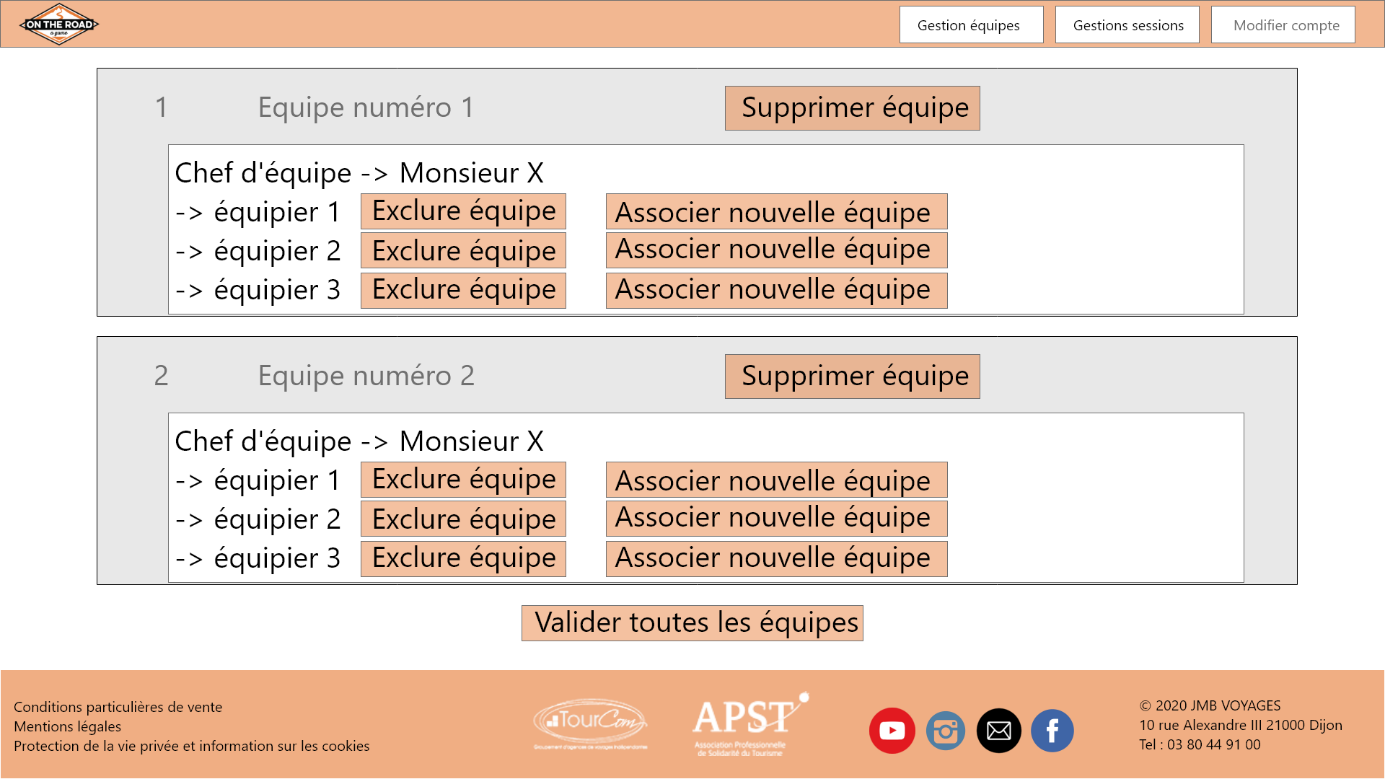


Figure 18, wireframe administrateur gestion équipes

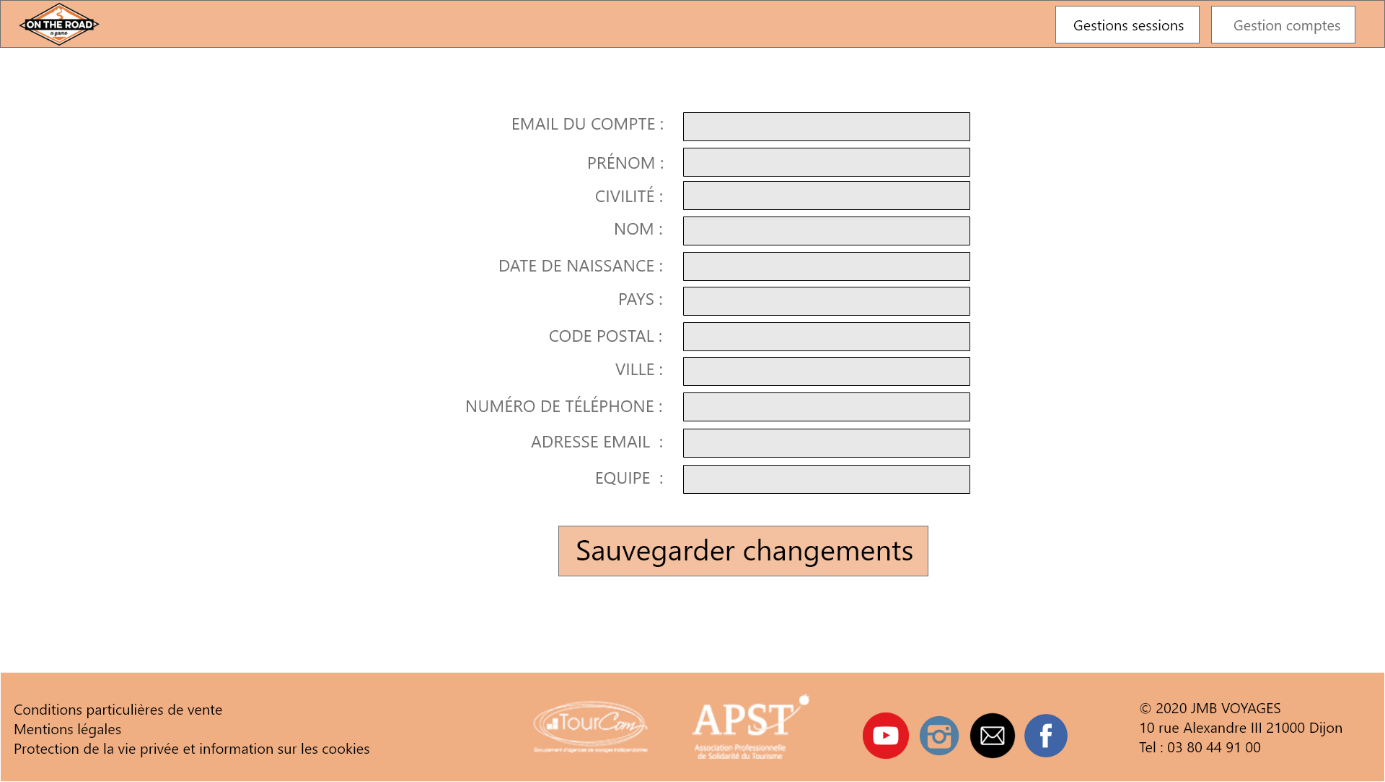


Figure 19, wireframe administrateur gestion comptes

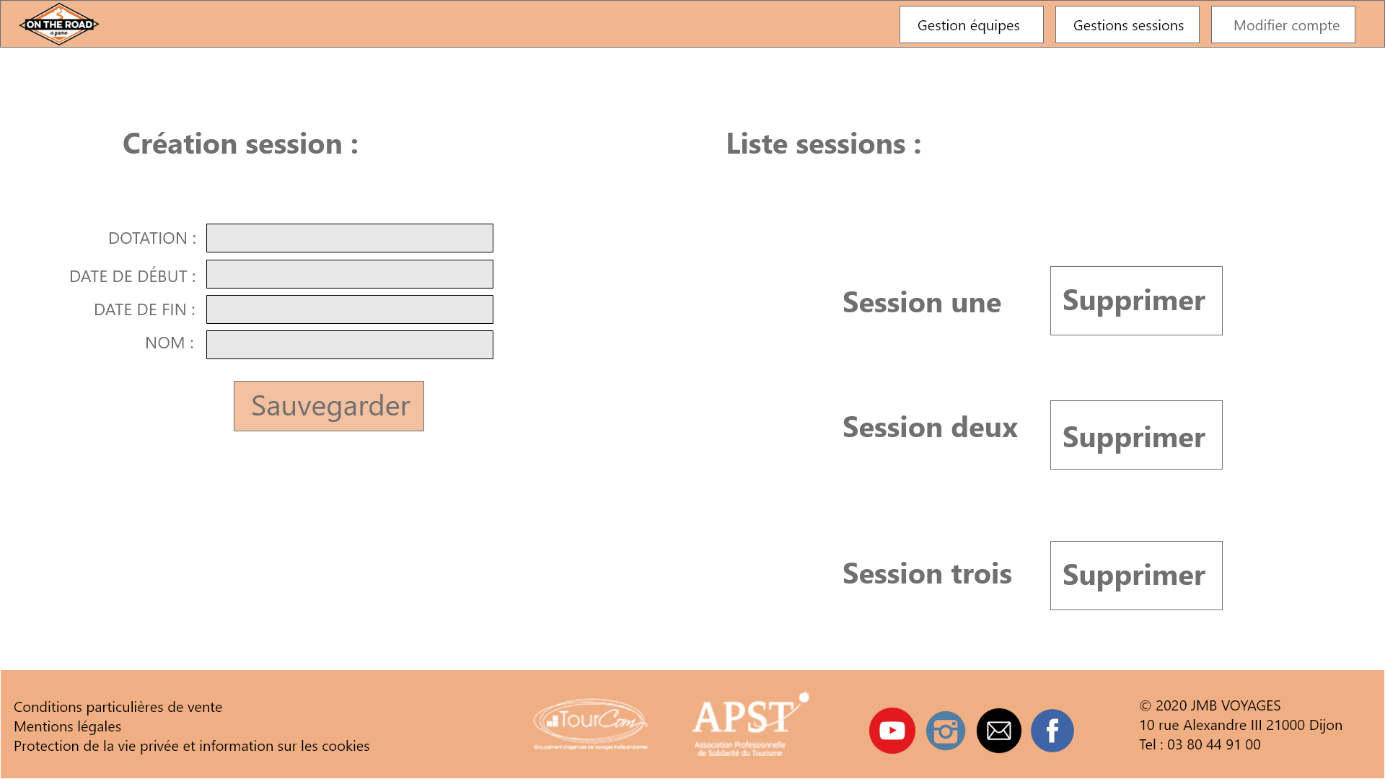


Figure 20, wireframe administrateur gestion sessions



Figure 21, wireframe administrateur création des défis

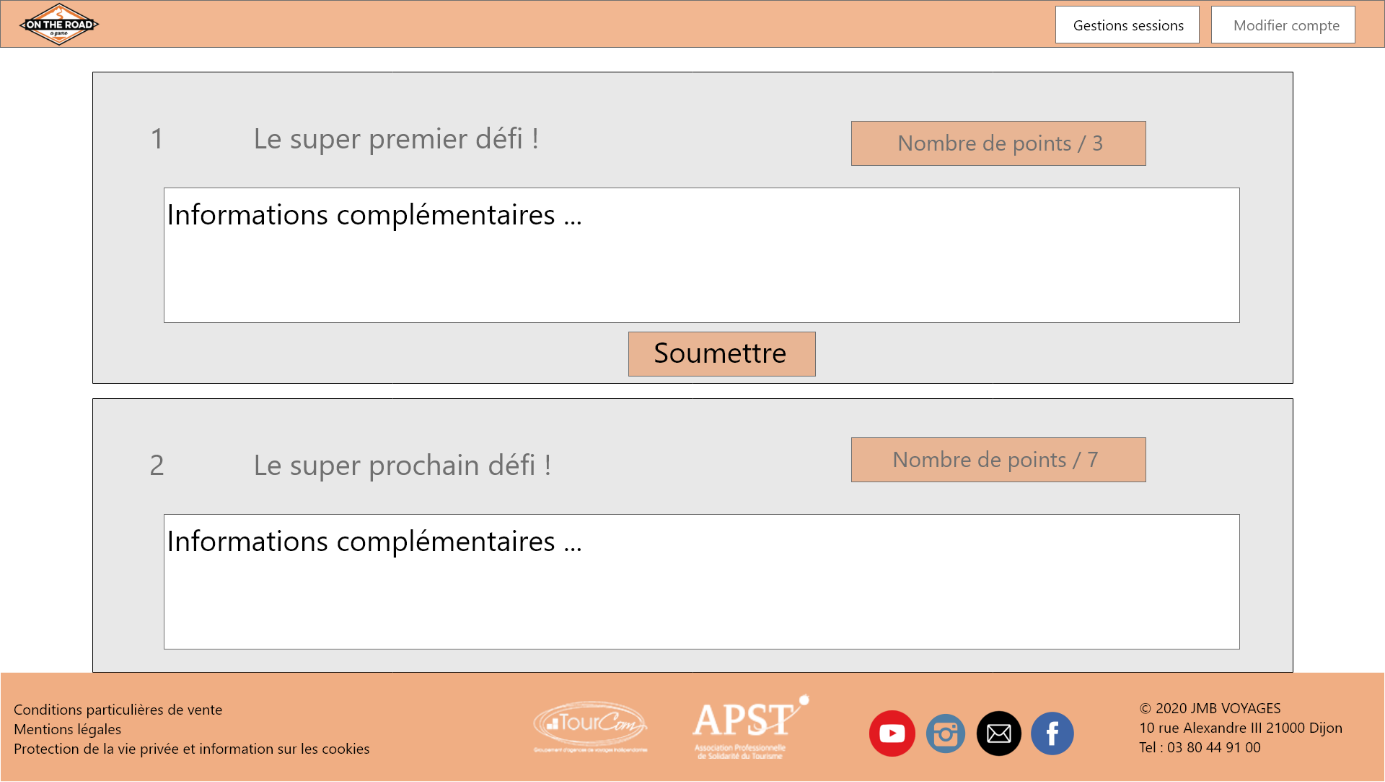


Figure 22, wireframe administrateur gestion notes défis

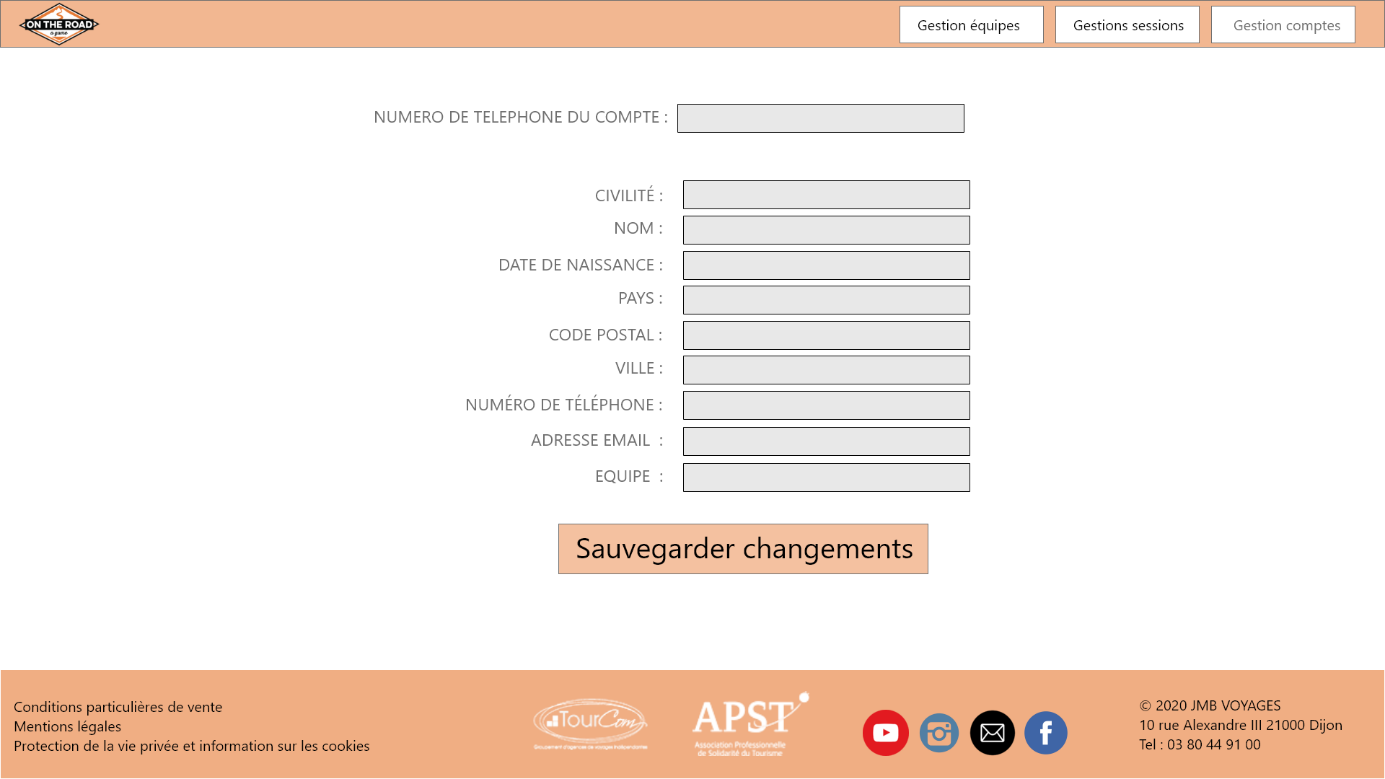


Figure 23, wireframe administrateur gestion profils

## Aperçu wireframes smartphone utilisateur

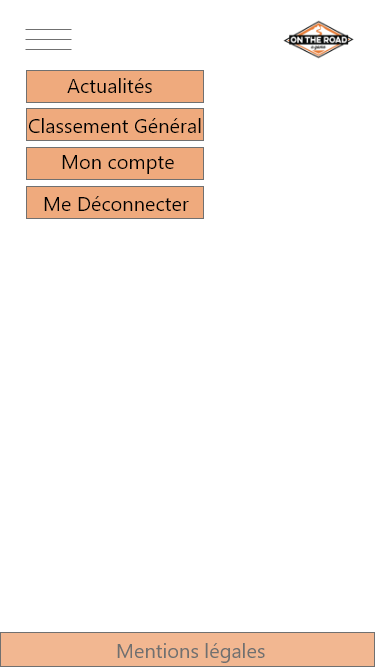


Figure 24, wireframe aperçu smartphone

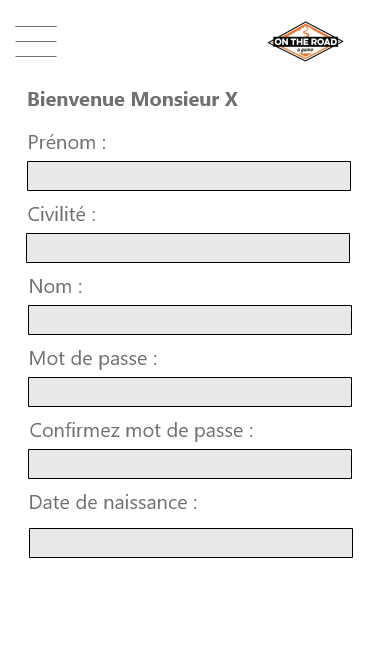


Figure 25, wireframe smartphone user compte personnel



Figure 26, wireframe smartphone user classement général

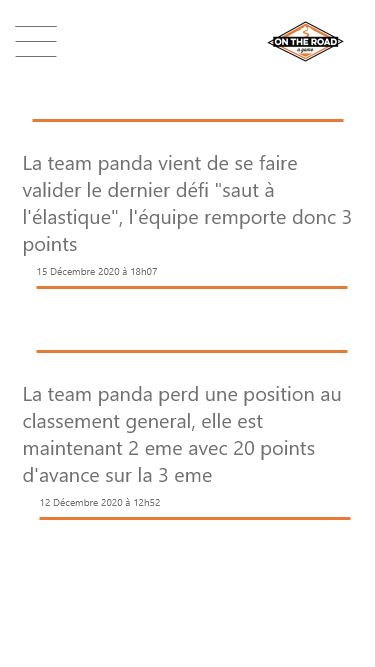


Figure 27, wireframe smartphone user informations

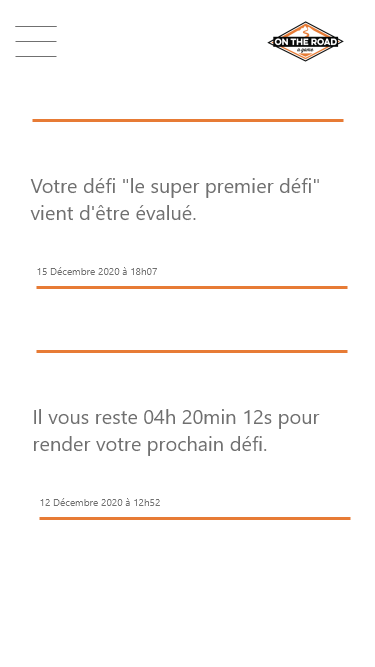


Figure 28, wireframe smartphone user défis

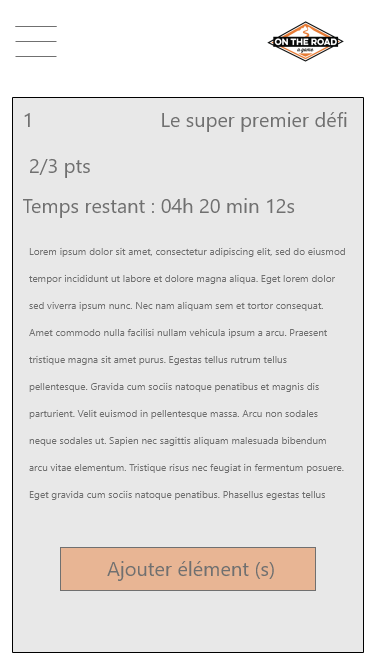


Figure 29, wireframe smartphone user remettre défi

## 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

## 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

## 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

## Arborescence générale

## 

## 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.

## Formulaire d’inscription

Le formulaire d’inscription permet a 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

## Gestion des équipes

Chaque joueur à 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.