|  |
| --- |
| Documentation technique |
| On The Road A Game |
| 1. Suivi et informations concernant ce document |
| 1. Analyse du projet |
| 1. Avancement du projet 2. Développement logiciel 3. Technologies web 4. Infrastructures et systèmes d’informations 5. Base de données |

[I. Suivi et informations concernant ce document 3](#_Toc57791216)

[1. Présentation 3](#_Toc57791217)

[2. Diffusion du document 3](#_Toc57791218)

[3. Historique des modifications 3](#_Toc57791219)

[4. Glossaire 4](#_Toc57791220)

[5. Documents applicables 4](#_Toc57791221)

[6. Documents de références 4](#_Toc57791222)

[II. Analyse du projet 5](#_Toc57791223)

[7. Les enjeux 5](#_Toc57791224)

[8. Les objectifs 5](#_Toc57791225)

[9. Les moyens 5](#_Toc57791226)

[10. Les rôles et les responsabilités de chacun 6](#_Toc57791227)

[11. Analyse des risques 6](#_Toc57791228)

[12. Technologies de partage de fichiers 6](#_Toc57791229)

[13. Technologies de communication 7](#_Toc57791230)

[14. User story 7](#_Toc57791231)

[15. User story map 7](#_Toc57791232)

[16. Backlog 7](#_Toc57791233)

[17. Sprint 7](#_Toc57791234)

[18. Devis du projet complet initial 7](#_Toc57791235)

[19. Devis du projet complet final 7](#_Toc57791236)

[III. Avancement du projet 8](#_Toc57791237)

[20. Avancement du projet initial 8](#_Toc57791238)

[21. Avancement du projet intermédiaire 9](#_Toc57791239)

[22. Avancement du projet final 9](#_Toc57791240)

[IV. Développement logiciel 10](#_Toc57791241)

[23. Technologies utilisées 10](#_Toc57791242)

[24. User story détaillé 10](#_Toc57791243)

[25. Wireframes 10](#_Toc57791244)

[26. Chemin utilisateur 10](#_Toc57791245)

[27. Diagrammes 10](#_Toc57791246)

[28. Arborescence 10](#_Toc57791247)

[29. Authentification utilisateur 10](#_Toc57791248)

[30. Mise en forme et structuration des pages 10](#_Toc57791249)

[31. Connexion à la base de données 10](#_Toc57791250)

[32. Gestion des vidéos et des défis 10](#_Toc57791251)

[33. Gestion des données et des coordonnées 10](#_Toc57791252)

[34. Gestion de validation des défis 11](#_Toc57791253)

[35. Installation et configuration 11](#_Toc57791254)

[36. Utilisation 11](#_Toc57791255)

[37. Devis logiciel initial 11](#_Toc57791256)

[38. Devis logiciel final 11](#_Toc57791257)

[V. Technologies web 12](#_Toc57791258)

[39. Technologies utilisées 12](#_Toc57791259)

[40. User story détaillé 12](#_Toc57791260)

[41. Wireframes 12](#_Toc57791261)

[42. Chemin utilisateur 12](#_Toc57791262)

[43. Arborescence 12](#_Toc57791263)

[44. Authentification des utilisateurs 12](#_Toc57791264)

[45. Authentification des administrateurs 12](#_Toc57791265)

[46. Mise en forme et structuration des pages 12](#_Toc57791266)

[47. Connexion à la base de données 12](#_Toc57791267)

[48. Informations formulaire d’inscription 12](#_Toc57791268)

[49. Gestion payement en ligne 12](#_Toc57791269)

[50. Gestion des utilisateurs 13](#_Toc57791270)

[51. Installation et configuration 13](#_Toc57791271)

[52. Utilisation 13](#_Toc57791272)

[53. Devis web initial 13](#_Toc57791273)

[54. Devis web final 13](#_Toc57791274)

[VI. Infrastructures et systèmes d’informations 14](#_Toc57791275)

[55. Technologies utilisées 14](#_Toc57791276)

[56. User story détaillé 14](#_Toc57791277)

[57. Schéma réseau PacketTracer 14](#_Toc57791278)

[58. Sécurisation 14](#_Toc57791279)

[59. Gestion des utilisateurs 14](#_Toc57791280)

[60. Devis réseau initial 14](#_Toc57791281)

[61. Devis réseau final 14](#_Toc57791282)

[VII. Base de données 15](#_Toc57791283)

[62. Technologies utilisées 15](#_Toc57791284)

[63. User story détaillé 15](#_Toc57791285)

[64. MCD 15](#_Toc57791286)

[65. Structure générale 15](#_Toc57791287)

[66. Table user 15](#_Toc57791288)

[67. Table challenge 15](#_Toc57791289)

[68. Installation serveur local et configuration de base 15](#_Toc57791290)

[69. Utilisation 15](#_Toc57791291)

[70. Devis base de données 15](#_Toc57791292)

# 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 |
|  |  |
|  |  |
|  |  |

## 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 |

## Glossaire

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

## Documents applicables

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

## Documents de références

|  |  |
| --- | --- |
| 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.

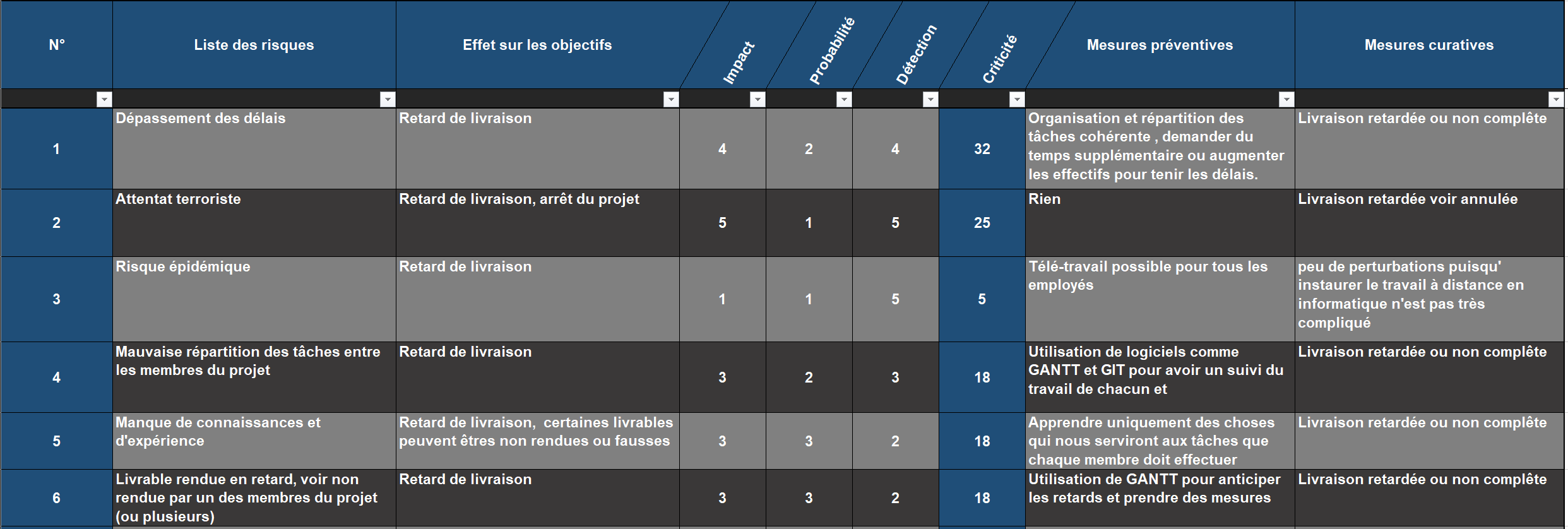
## Les moyens

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



## 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

## 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.

## User story

## User story map

## Backlog

## Sprint

## Devis du projet complet initial

## Devis du projet complet final

# Avancement du projet

## 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 | | | | | |
|  |  |  |  | |  |
|  |  |  |  | |  |
|  |  |  |  | |  |
|  |  |  |  | |  |
|  |  |  |  | |  |
|  |  |  |  | |  |
|  |  |  |  | |  |

## Avancement du projet intermédiaire

## Avancement du projet final

# Développement logiciel

## Technologies utilisées

## User story détaillé

## Wireframes

## Chemin utilisateur

## Diagrammes

## Arborescence

## Authentification utilisateur

## Mise en forme et structuration des pages

## Connexion à la base de données

## Gestion des vidéos et des défis

## Gestion des données et des coordonnées

## Gestion de validation des défis

## Installation et configuration

## Utilisation

## Devis logiciel initial

## Devis logiciel final

# Technologies web

## Technologies utilisées

## User story détaillé

## Wireframes

## Chemin utilisateur

## Arborescence

## Authentification des utilisateurs

## Authentification des administrateurs

## Mise en forme et structuration des pages

## Connexion à la base de données

## Informations formulaire d’inscription

## Gestion payement en ligne

## Gestion des utilisateurs

## Installation et configuration

## Utilisation

## Devis web initial

## Devis web final

# Infrastructures et systèmes d’informations

## Technologies utilisées

## User story détaillé

## Schéma réseau PacketTracer

## Sécurisation

## Gestion des utilisateurs

## Devis réseau initial

## Devis réseau final

# Base de données

## Technologies utilisées

## User story détaillé

## MCD

## Structure générale

## Table user

## Table challenge

## Installation serveur local et configuration de base

## Utilisation

## Devis base de données