



Cahier de charges : Gestion de paris sportifs

Projet fil rouge

Version finale date : 25/09/2016 - 23 :55

MOA : BMYJP
MOE(G3B6) : Fayez DEBBABI
Souleymane DIEYE
Ahmed ELMORSY



PAGE RETOUR CLIENT

<i>Client</i>	<i>Prestataire</i>
	nom1 : nom2 : nom3 :
1.1 Cahier des charges approuvé dans sa version 1.2 le / / par	

zone réservée

SOMMAIRE

1.1Cahier des charges approuvé dans sa version	2
1.2le / / par.....	2
2Introduction	4
2.1Objet du document	4
2.2Portée du document.....	4
2.3Terminologie	4
2.4Abréviations	4
3Les objectifs du produit.....	4
3.1Définition du produit.....	4
3.2Contexte économique du produit	5
3.3Contexte d'exploitation du produit	5
4Exigences sur le produit	5
4.1Capacités Fonctionnelles.....	5
4.1.1Description des fonctionnalités	5
4.1.2Interopérabilité	7
4.1.3Conformité réglementaire	7
4.2Exigences non fonctionnelles.....	8
4.2.1Sécurité.....	8
4.2.2Facilité d'utilisation.....	8
4.2.3Rendement.....	8
4.2.4Maintenabilité.....	8
4.2.5Portabilité	8
4.3Exigences concernant le développement du produit	8
4.3.1Objectifs de délais	8
4.3.2Objectifs de coûts	8
4.3.3Exigences de réalisation	8
5Synthèse des Exigences.....	9
5.1Hiérarchisation des exigences fonctionnelles	9
5.2Hiérarchisation des exigences non fonctionnelles	9

2 INTRODUCTION

2.1 Objet du document

Ce document décrit tous les services (anciens et nouveaux services) que doivent rendre le prototype du logiciel de gestion de paris sportif et ses livrables et toutes les exigences qu'ils doivent satisfaire pour qu'il soit demandé par la société *BMYP*.

2.2 Portée du document

Ce document est destiné à formaliser le besoin du client *BMYP* dans le cadre du projet de gestion du paris sportifs « *BSport* ».

2.3 Terminologie

Terme	Description
Joueur	Personne étant inscrite auprès du logiciel,
Compétition	Rencontre sportive sur laquelle les joueurs peuvent parier
Compétiteur	Membre indispensable de la compétition
Client	Société <i>BMYP</i>
Gestionnaire	Personne à qui sont confiées des tâches de gestion des joueurs inscrits, d'ajouts des compétitions et de solder les paris
Produit	Terme générique désignant l'objet de la demande du client. Il recouvre aussi bien un système qu'un service, sans préjuger de la part de logiciel et de matériel intervenant dans la réalisation.

2.4 Abréviations

Abréviations	Signification	Libellé
<i>GPL</i>	<i>General public license</i>	<i>GPL est une licence qui fixe les conditions légales de distribution des logiciels libres du projet GNU</i>
<i>CNIL</i>	<i>Commission Nationale de l'Informatique et des Libertés</i>	<i>Institution indépendante chargée de veiller au respect de l'identité humaine, de la vie privée et des libertés dans le monde numérique en France</i>
<i>VIT</i>	<i>Vitale</i>	<i>Exigences fonctionnelles ou non fonctionnelles indispensables</i>
<i>IMP</i>	<i>Importante</i>	<i>Exigences souhaitées mais non exigées</i>
<i>MIN</i>	<i>Mineure</i>	<i>Exigences non exigées immédiatement, mais qui devront être prises en compte ultérieurement par le produit (impact sur l'évolutivité)</i>

3 LES OBJECTIFS DU PRODUIT

3.1 Définition du produit

Le produit du logiciel demandé par le client est un prototype permettant de gérer des compétitions sportives et en même temps de gérer l'ensemble des joueurs qui peuvent faire des paris sur ces derniers.

Un dossier d'étude complet accompagnera le code source du prototype. Ce dossier inclura l'analyse des besoins exprimés par le client, la description conceptuelle de la solution ainsi que les tests et la procédure de recette pour validation.

3.2 Contexte économique du produit

Le produit se place sur le marché des logiciels de paris sportifs en France, qu'ils soient en ligne ou pas.

3.3 Contexte d'exploitation du produit

Tous les fonctionnalités du produit seront accessibles par les gestionnaires à partir d'un ordinateur de type PC grâce à une interface graphique (soit avec une console selon les contraintes du travail) situé dans un endroit uniquement accessible aux gestionnaires.

Les joueurs et les visiteurs ne peuvent que visualiser et parier (le pari est propre aux joueurs seulement) sur les compétitions en cours.

4 EXIGENCES SUR LE PRODUIT

4.1 Capacités Fonctionnelles

4.1.1 Description des fonctionnalités

Gestion des joueurs : l'ensemble des fonctionnalités regroupées ici correspondent à la gestion des joueurs inscrits au logiciel de paris.

Quelques contraintes doivent s'appliquer aux chaînes de caractères utilisées comme entrées dans ces fonctionnalités. Les chaînes qui ne les respectent pas sont des chaînes invalides :

- Prénom d'un joueur : au moins 1 caractère. Uniquement des lettres, des tirets et des espaces doivent être autorisés. Le premier caractère doit être une lettre.
- Nom d'un joueur : mêmes contraintes que pour le prénom.
- Pseudo d'un joueur : il doit avoir au moins 4 caractères. Les caractères peuvent être des lettres et des chiffres uniquement

Gestion des compétitions : l'ensemble des fonctionnalités regroupées ici correspondent à la gestion des compétitions ajoutées au logiciel de paris qui seront traitées par la suite avec précision.

- Compétiteurs : pour chaque compétiteur on doit avoir au moins 1 caractère. Uniquement des lettres, des tirets et des espaces doivent être autorisés
- Date de la compétition : doit être écrite sous la forme JJ/MM/YYYY si entrée manuellement.
- Type de compétition : au moins 1 caractère. Uniquement des lettres, des tirets et des espaces doivent être autorisés. Le premier caractère doit être une lettre. Exemple : basketball, football.

Avec : JJ : le jour
: MM : le mois
: YYYY : l'année

Par la suite on définit chaque cas des cas précédents.

Cas1 : Gestion des joueurs :

Nom	Inscrire un joueur
Description	Enregistrement des données associées au nouveau joueur.
Événement déclencheur	Demande explicite du gestionnaire.
Entrées	Nom ET prénom ET dateNaissance Age ET pseudo ET mdpgestionnaire.
Sorties	Mot de passe du joueur. Erreurs si contraintes non respectées.
Contraintes	Age>=18ans Le pseudo du joueur doit être différent du pseudo de tous les joueurs déjà inscrits. Mot de passe du gestionnaire doit être correct. Toutes les entrées doivent être fournies.
Importance	VIT

Nom	Désinscrire un joueur
Description	Suppression des données associées au joueur.
Événement déclencheur	Demande explicite par le gestionnaire.
Entrées	Pseudo ET mdpgestionnaire
Sorties	Erreurs si contraintes non respectées.
Contraintes	Mot de passe du gestionnaire doit être correct. Pseudo doit être existant déjà. Toutes les entrées doivent être fournies. Les données sur le joueur doivent être enregistrées.
Importance	VIT

Nom	Afficher un joueur
Description	Liste des données enregistrées d'un joueur particulier.
Événement déclencheur	Demande explicite par le gestionnaire ou le joueur.
Entrées	Pseudo ET mdpgestionnaire OU mpdjoueur.
Sorties	Données stockées (nom, prénom, date de naissance , pseudo, crédit) pour un seul joueur.
Contraintes	Pseudo doit être existant déjà. Mdpgestionnaire ou mpdjoueur doit être corrects.
Importance	IMP

Nom	Lister les joueurs
Description	Liste des données enregistrées de tous les joueurs.
Événement déclencheur	Demande explicite par le gestionnaire.
Entrées	Mdpgestionnaire.
Sorties	Données stockées (nom, prénom, date de naissance , pseudo, crédit) pour tous les joueurs inscrits
Contraintes	Mot de passe du gestionnaire doit être correct.
Importance	IMP

Cas 2 : Gestion des compétitions :

Nom	Ajouter une compétition
Description	Ajouter les différents détails d'une compétition (Compétiteurs, date de compétition, Type compétition)
Événement déclencheur	Demande explicite par le gestionnaire.
Entrées	NomCompétition ET NomsCompétiteurs ET DateCompétition ET TypeCompétition ET mdpgestionnaire,
Sorties	Date compétition ET type de compétition. Erreurs si contraintes non respectées.
Contraintes	Mot de passe du gestionnaire doit être correct. Toutes les entrées doivent être fournies. Au moins deux compétiteurs doivent être entrés.
Importance	VIT

Nom	Supprimer une compétition
Description	Suppression des données associées à une compétition.
Événement déclencheur	Demande explicite par le gestionnaire.
Entrées	NomCompétition ET mdpgestionnaire
Sorties	Erreurs si contraintes non respectées.
Contraintes	Mot de passe du gestionnaire doit être correct. Nom de compétition doit être existant. La suppression ne doit être faite qu'après une période choisie déjà par le gestionnaire au moment de commencer d'utiliser le prototype (Raison : pour la garde de la trace et calcul du bilan à la fin)
Importance	IMP

Nom	Afficher une seule compétition
Description	Liste les détails déjà enregistrés d'une compétition
Événement déclencheur	Demande explicite par le gestionnaire, joueur ou le visiteur.
Entrées	NomCompétition.
Sorties	Données stockées (les compétiteurs, date de compétition ET/OU Temps en cours ET résultat finale ou en cours) pour une seule compétition.
Contraintes	La compétition doit être déjà existante.
Importance	VIT

Nom	Afficher les compétitions
Description	Liste des données enregistrées des compétitions.
Événement déclencheur	Demande explicite par le gestionnaire, joueur ou visiteur.
Entrées	Période libre à choisir*
Sorties	Données stockées (propre à chaque compétition) pour tous les compétitions.
Contraintes	Pas de contraintes
Importance	IMP

* On va afficher tous les compétitions qui se déroulent pendant cette période.

Exemple : période allant de 08 :00 - 01/02/2016 à 00 :00 – 10/02/2016

Nom	Solder des paris
Description	Créditer ou débiter les comptes des joueurs.
Événement déclencheur	Demande explicite par le gestionnaire seulement.
Entrées	Mdpgestionnaire ET montant ET pseudo joueur.
Sorties	Liste de la somme à créditer ou à débiter pour chaque joueur inscrit.
Contraintes	Mot de passe du gestionnaire doit être correct. Pseudo doit être existant déjà.
Importance	VIT

Nom	Parier sur une compétition
Description	Miser de l'argent sur une éventualité.
Événement déclencheur	Demande explicite par le joueur.
Entrées	Montant ET pseudo joueur ET mot de passe joueur ET type de pari** ET NomCompétition.
Sorties	Liste de la somme à créditer ou à débiter pour chaque joueur inscrit.
Contraintes	Date limite de pari correspond au début de la compétition. Minimum deux joueurs par compétition. Le compétiteur ne peut pas être un joueur. Mot de passe du joueur doit être correct.
Importance	VIT

Nom	Modifier pari
Description	Modifier les informations de pari.
Événement déclencheur	Demande explicite par le joueur.
Entrées	Montant ET pseudo joueur ET mot de passe joueur ET type de pari** ET NomCompétition.
Sorties	Fiche de nouveau changement.
Contraintes	Date limite de changement de pari correspond au début de la compétition. Mot de passe du joueur doit être correct. Pari doit être existant déjà.
Importance	IMP

Nom	Annuler pari
Description	Annulation d'un pari déjà fait.
Événement déclencheur	Demande explicite par le joueur.
Entrées	Pseudo joueur ET mot de passe joueur ET type de pari** ET NomCompétition.
Sorties	Bon déroulement de l'annulation ou pas.
Contraintes	Date limite de l'annulation de pari correspond au début de la compétition. Pari doit être existant déjà. Mot de passe du joueur doit être correct.
Importance	IMP

** Pour le type de paris ça sera l'un entre les possibilités suivantes :

- Un pari pour pronostiquer le vainqueur.
- Un pari pour pronostiquer le podium.

Nom	Consulter la boîte noire
Description	Consulter la somme d'argents collectés quand personne ne gagne.
Événement déclencheur	Demande explicite par le gestionnaire.
Entrées	mdpgestionnaire.
Sorties	Somme d'argents collectés.
Contraintes	Mot de passe du gestionnaire doit être correct.
Importance	VIT

Nom	Afficher historique des paris.
Description	Affichage de tous les paris faits à travers le logiciel.
Événement déclencheur	Demande explicite par le gestionnaire.
Entrées	Mdpgestionnaire.
Sorties	Liste des paris.
Contraintes	Mot de passe du gestionnaire doit être correct.
Importance	IMP

4.1.2 Interopérabilité

Le prototype logiciel fonctionnera de manière autonome sur un dispositif de type PC. Il n'interagira avec aucun autre logiciel pour aucune des fonctionnalités offertes.

4.1.3 Conformité réglementaire

Le prototype logiciel devant être opérationnel en France, il devra donc être conforme aux réglementations de la CNIL en ce qui concerne les informations personnelles des joueurs.

4.2 Exigences non fonctionnelles

4.2.1 Sécurité

Les données entrées des joueurs (Nom, Prénom, Pseudo) sont confidentielles donc protégées et ne sont pas communiquées à des organisations tierces.

4.2.2 Facilité d'utilisation

Le prototype du logiciel doit être utilisé sans acquis nécessaire en informatique. Pour garantir une parfaite adaptation à l'utilisation du prototype, une démo sera **montrée aux premières trois nouvelles connexions d'utilisateur.**

4.2.3 Rendement

Le temps maximum de réponse autorisé pour le prototype est de 250ms : les utilisateurs du logiciel ne percevront donc pas de retard dans la réponse à une action demandée. Ce rendement sera assuré pour un maximum d'un million de joueurs inscrits au logiciel. Au-delà, aucune garantie de temps de réponse n'est assurée.

4.2.4 Maintenabilité

Le prototype sera livré avec un dossier d'étude complet contenant des documents descriptifs du logiciel, sa structure et dynamique. De plus, les sources du code commentées seront également livrées.

4.2.5 Portabilité

Le prototype fonctionnera sur n'importe quel système d'exploitation pour lequel un environnement Java existe.

4.3 Exigences concernant le développement du produit

4.3.1 Objectifs de délais

Le prototype avec le dossier d'étude complet sera livré avant **le 05/12/2016 à 23:55**. Des pénalités de retard seront appliquées en cas de non respect des délais. Ces pénalités correspondront à 10% des points de contrôle continu de l'UV1 par jour de retard par rapport à la date fixée de livraison

4.3.2 Objectifs de coûts

Eclipse et des plugins libres et gratuits seront utilisés pour le développement du prototype. L'effort estimé pour assurer le projet est de 1/2 homme x mois d'ingénieur.

4.3.3 Exigences de réalisation

Le prototype sera programmé selon le paradigme objet et le langage utilisé sera Java. Toutes les informations ajoutées dans le code source le seront en anglais afin de faciliter l'intégration d'ingénieurs étrangers.

Toutes les fonctions doivent manipuler des données stockées dans une base de données relationnelle.

Le code sera livré sous licence GPL, la documentation le sera sous licence Creative Commons CC-by-sa.

S'agissant d'un deuxième prototype, une interface non conviviale sera fournie.

Enfin, les informations sur les joueurs ne seront pas stockées dans une base de données persistante.

5 SYNTHÈSE DES EXIGENCES

5.1 Hiérarchisation des exigences fonctionnelles

Nom fonction	Importance
Inscrire un joueur	VIT
Désinscrire un joueur	VIT
Afficher un joueur	IMP
Lister les joueurs	IMP
Ajouter compétition	VIT
Supprimer compétition	IMP

Afficher une seule compétition	VIT
Afficher les compétitions	IMP
Solder des paris	VIT
Parier sur une compétition	VIT
Modifier pari	IMP
Annuler pari	IMP
Consulter la boîte noire	VIT
Afficher historique des paris	IMP

5.2 Hiérarchisation des exigences non fonctionnelles

Exigence	Importance
Sécurité	VIT
Facilité d'utilisation	IMP
Rendement	IMP
Maintenabilité	VIT
Portabilité	VIT