



ESPRIT Projet C++

SMART OLYMPIC GAMES

Cahier des charges

Rédigé le 17/09/2021 par Groupe 6 2A24
Dernière mise à jour : 02/10/2021

Sommaire

	1
Sommaire	2
I- Présentation du projet	3
1- Contexte du projet	3
2 - Etude de l'existant	3
3-Finalité	3
4- Nos objectifs	3
II- Description fonctionnelle des besoins	4
1- Accueil et connexion	4
2- Besoins fonctionnels	5
3-Les besoins non fonctionnels	7
III-Conception graphique	7
IV- Equipe du projet	9
V- Budget	9
VI- Calendrier	10

I- Présentation du projet

Nos projet est une application desktop d'un JEU olympique née le 13 septembre 2021 par 5 ingénieurs afin de réalise des modules variées

1- Contexte du projet

Les **Jeux olympiques** (JO), aussi appelés **Jeux olympiques modernes**, puisqu'ils prolongent la tradition des jeux olympiques de la Grèce antique, sont des événements sportifs internationaux majeurs, regroupant les sports d'été ou d'hiver, auxquels des milliers d'athlètes participent à travers différentes compétitions tous les quatre ans, pour chaque olympiade moderne.

2 - Etude de l'existant

Le CIO est fondé lors du Congrès olympique de 1894 à Paris. Il a pour mission d'organiser les Jeux. Composé de 115 membres qui se réunissent au moins une fois par an, et élisent un président pour une durée de huit ans. Le mouvement olympique regroupe un grand nombre d'organisations et de fédérations sportives nationales et internationales, de partenaires médiatiques reconnus, d'athlètes, d'officiels, et juges et toutes les personnes et institutions qui sont d'accord pour respecter les règles de la Charte olympique

Il existe "de vrais problèmes" en vue de l'organisation des Jeux olympiques de Tokyo en 2021 affirme un membre du CIO

3-Finalité

Il existe plusieurs applications de contrôle de jeu olympique sur nos smart phones et nos ordinateurs. Exemple ATOS , The Olympics Mais les nouveaux problèmes qui existe n'a pas des solutions jusqu'à maintenant, pour ça on fait ce projet sur plusieurs objectifs et pour résoudre ces problèmes .

4- Nos objectifs

- **OBJECTIF 1** : L'utilisateur aura le droit d'ajouter et modifier les informations qui le concernent tels que son nom, date de naissance, l'Etat sanitaire
- **OBJECTIF 2** : Une authentification est nécessaire pour permettre de savoir si c'est bien la personne qui commande et permet de garantir une sécurisation des données .
- **OBJECTIF 3** : Des outils d'analyse et de statistiques nous permettront de cerner et de savoir à peu près le nombre de cas possible infectée au corona virus
- **OBJECTIF 4** : Ceci nous permettra donc d'organiser tout jeu olympique en toute sécurité
- **OBJECTIF 5** : Notre logiciel sera multilingue pour toucher toutes les nationalités présente dans le publique et les sportifs

II- Description fonctionnelle des besoins

1- Accueil et connexion

Nos projets est accessible par une plateforme « GitHub » , qui peut le superviser nos taches et nos progression .

Il est possible d'accéder à la plateforme selon les rôles suivants :

- ❖ **Rôle 1** : initialisation de projet : création le dossier de travail (cahier de charge)
- ❖ **Rôle 2** : administrateur : fonctionnalités des administrateurs
- ❖ **Rôle 3** : modérateur : gestion des modérateurs et leurs fonctionnalités
- ❖ **Rôle 4** : Utilisateur : gestion des utilisateurs et leur fonctionnalités

2- Besoins fonctionnels

- ✓ **Gestion des employés** : les administrateurs peuvent gérer les informations des employés
- ✓ **Gestion des athlètes** : les administrateurs peuvent modifier, supprimer et consulter la liste des sportifs et leurs informations
- ✓ **Gestion des terrains** : les administrateurs peuvent contrôler l'état des terrains et des salles quelques soient ces derniers sont disponibles ou non à l'accueil des sportifs.
- ✓ **Gestion des équipements** : un administrateur peut gérer les équipements par création, affichage, modification et suppression
- ✓ **Gestion des sponsors** : les administrateurs peuvent gérer les fournisseurs par création, affichage, modification et suppression ainsi.
- ✓ **Gestion des logements** : un modérateur peut gérer les plan et effectuer les athlètes dans leur hôtels ...





gestion des employés

- -trier les employes par leur rank
- envoyer un mail aux employés
- login mdp
- notifier les employés d'un changement dans leurs taches
- enregistrer la date de chaque absence de chaque employé.



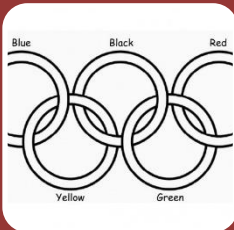
gestion des athlètes

- recherche
- tri
- dossier medicals
- advertisement
- gere fiche PDF



gestion des terrains

- recherche
- tri
- geolocalisation
- reclamation



service de jeu olampics

- Hébergement
- Services médicaux
- Transport
- Ressources humaines
- Sécurité



gestion de sponsoring

- Tri
- recherche
- Statistique
- Gestion des contrats
- gerer des fiches excel

3-Les besoins non fonctionnels

- **La sécurité :**

Impliquent L'intégrité des données, La confidentialité et L'authentification

- **Performance :**

L'application doit répondre aux fonctionnalités de base d'une façon optimale et dans un temps minimal.

- **Disponibilité :**

L'application doit être disponible à n'importe quel instant.

- **Ergonomie :**

Les interfaces doivent être simples, claires et professionnelles

4- Les contraintes

1. Les contraintes ergonomiques :

- Permettre un accès rapide de l'information.
- Interface simple et compréhensible.
- L'organisation des rubriques etc.
- L'application doit guider l'utilisateur pour avoir sa demande c'est à dire qu'elle doit être développée avec un langage compréhensif par, présenter les informations d'une façon simple et claire

2. Les contraintes techniques :

- Il faut que toute interface de notre application soit homogène, en effet, les différentes pages doivent suivre le même modèle de représentation (couleurs, images, textes défilants, etc.)
- Le code doit être extensible et maintenable pour faciliter toute opération d'amélioration ou d'optimisation

3. Les contraintes de déploiement :

- La spécification des besoins fonctionnels et non fonctionnels procure une vision claire du sujet et une compréhension plus profonde des tâches à réaliser. Elle mène également à prévoir une spécification semi-formelle de l'application.

Exemple d'interface



Polices : Proxima Nova

Couleurs : Vert, jaune , rouge , bleue ,noire

Logo :



IV- Equipe du projet

Nom – Prénom	Rôle projet	Société	E-mail de contact
Montassar Boulares	Administrateur (gestion des athlète)	ESPRIT	Boualrse.monrtassar@esprit.tn
Yassine Hamrouni	Administrateur (gestion des employés)	ESPRIT	yassine.hamrouni@esprit.tn
Mahdi Jaoua	Modérateur(gestion des terrains)	ESPRIT	mahdi.jaoua@esprit.tn
Fatma Abid	Modérateur (gestion des Equipment)	ESPRIT	fatma.abid@esprit.tn
Amira manai	Administrateur (gestion des sponsorings)	ESPRIT	manai.amira@esprit.tn

V- Etude de la concurrence

	Nos application	Les autres
Les gestion des Employés	OUI	OUI
Les gestion des athlètes	OUI	OUI
les planification	OUI	
La flexibilité	NON	OUI
les gestions d'état sanitaire	NON	OUI
Les terrain et les équipements	NON	OUI
Logement	NON	OUI
Les gestion des sponsoring	NON	OUI

VI- Calendrier

Semaine 1	Semaine 2	Semaine 3	Semaine 4	Semaine 5	Semaine 6
[Phase]	[Phase]	[Phase]	[Phase]	[Phase]	[Phase]
<i>[Tâche]</i>	<i>[Tâche]</i>	<i>[Tâche]</i>	<i>[Tâche]</i>	<i>[Tâche]</i>	<i>[Tâche]</i>
<i>[Tâche]</i>	<i>[Tâche]</i>	<i>[Tâche]</i>	<i>[Tâche]</i>	<i>[Tâche]</i>	<i>[Tâche]</i>
<i>[Tâche]</i>	<i>[Tâche]</i>	<i>[Tâche]</i>	<i>[Tâche]</i>	<i>[Tâche]</i>	<i>[Tâche]</i>

Des questions au sujet de votre cahier des charges ?

Contactez nos experts pour en discuter :

- Boulares.montassar@esprit.tn
- +216 97 666 993