

Cahier des charges

L'entreprise PlaneteEsport est un acteur montant dans le milieu de la diffusion de tournois d'E-Sport. Ayant vécu une croissance importante, elle nécessite deux nouveaux outils informatique.

Enjeux du projet

L'entreprise PlaneteEsport a été créée le 18 janvier 2022. Son activité principale est l'organisation et la diffusion de tournois d'E-Sport. Ses tournois se déroulent sur les jeux CS:GO, League Of Legends et Rainbow Six Siege.

Le milieu des tournois d'E-Sport est saturés d'organisateur et il est très difficile de s'y faire une place mais [nom] a connu une croissance brutale ces dernières semaines grâce à l'engouement généré par son dernier tournoi s'étant déroulé sur le jeu Rainbow Six Siege. De ce fait, elle nécessite urgemment de nouveaux outils pour gérer ses très nombreux nouveaux spectateurs.

La sécurité des données nécessite que les données échangées entre le site web et la base de données soient sécurisées pour éviter toute injection malveillante dans le système.

Le design et l'ergonomie du site web sera le deuxième facteur le plus important pour déterminer la qualité du projet, étant destiné aux spectateurs des tournois organisés par PlaneteEsport, qui était jusqu'à très peu de temps largement inconnue du grand public, la qualité graphique du site influera grandement sur la capacité de l'entreprise à se positionner en grand acteur dans son domaine d'activités.

Objectifs

L'objectif du projet est de moderniser les outils utilisés par l'entreprise PlaneteEsport afin de lui permettre d'affirmer sa position dans son secteur d'activités.

Au vu de l'urgence du projet, il devra être réalisé en respectant strictement les délais imposés par l'entreprise et être totalement finalisé en janvier 2023.

Fonctionnalités

Module web :

Module de planning des matchs :

Il s'agit de l'application de bureau destinée à l'entreprise.

Génération automatique de l'arborescence des tournois et de l'enchaînement des matchs des premiers tours

Après le renseignement du nombre d'équipes (16 maximum), l'application devra les répartir automatiquement dans le premier tour et produire le reste du tournoi en fonction du gagnant de chaque match.

Personnalisation de l'ordre des matchs

L'utilisateur de l'application devra pouvoir personnaliser l'ordre des matchs du premier tours après la génération automatique de l'application.

Création de nouvelles équipes, matchs et plannings

L'application servira d'interface pour la création de données destinées à la planification des matchs et à l'affichage sur le site web.

Marquage des matchs comme terminés, renseignement des scores et équipe disqualifiée en cas d'égalité

Elle permettra de mettre à jour la base de données au fur et à mesure du tournoi.