



CAHIER DES CHARGES

GAMOP

Chouteau Lindsay, Mauduit Jade, Mutahar Imama



Sommaire

Cadre du projet

<u>Résumé</u>	3
<u>Contexte de l'entreprise</u>	3
<u>Enjeux et objectifs</u>	3
<u>Livrables</u>	4
<u>Equipe du projet</u>	4
<u>Prestataires</u>	4

Planning

<u>Planning prévisionnel</u>	5
<u>Versioning</u>	5
<u>Contrôle de l'évolution</u>	5

Considérations marketing

<u>Cibles</u>	6
<u>Marché</u>	6
<u>International</u>	7

Conception graphique

<u>Charte graphique</u>	7
<u>Interface utilisateur</u>	10
<u>Logo</u>	27

Spécifications techniques

<u>Application mobile</u>	28
<u>Back office</u>	28
<u>API</u>	29
<u>Choix technologiques</u>	29
<u>Base de données</u>	30
<u>Domaine et hébergement</u>	30
<u>Email</u>	30
<u>Compatibilité système</u>	30
<u>Site Web</u>	30
<u>Types d'appareils</u>	31
<u>Service tiers</u>	31
<u>Sécurité</u>	31
<u>Contenu utilisateur</u>	32
<u>Maintenance et évolutions</u>	32

Budget

<u>Budget du projet</u>	32
<u>Budget maintenance et évolutions</u>	33



GAMOP

1-Cadre du projet

Résumé

GAMOP est une application de vente de jeux vidéo basée sur la comparaison des prix entre les différentes plateformes de vente. Elle sera disponible via les principaux terminaux mobiles et tablettes sous forme d'application iOS.

Contexte

Notre entreprise a le statut juridique de société à responsabilité limitée (SARL) et est composée d'une équipe de trois associées.

Nous pouvons comparer notre application avec 2 autres applications : Instant Gaming et Idealo.

	INSTANT GAMING	IDEALO	GAMOP
compare plusieurs offres	✗	✓	✓
permet l'achat directement	✓	✗	✓
site web	✓	✓	✓
application iOS	✓	✓	✓
programme de fidélité	✗	✗	✓
présent sur les réseaux	✓	✓	✓
service client	✓	✗	✓

Notre application peut entrer en concurrence avec d'autres plateformes de vente de jeux vidéo mais elle possède des choses en plus par rapport aux autres. Par exemple, le programme de fidélité ou la comparaison des prix.

Enjeux et objectifs

L'enjeu est de faire connaître l'application pour lui apporter de la visibilité et pouvoir rentabiliser les partenariats avec les différentes plateformes de vente de jeux vidéo



sur notre application, ainsi que de pouvoir créer de nouveaux partenariats afin de proposer de plus en plus de jeux. L'objectif est d'atteindre un minimum de 100 000 téléchargements.

L'objectif de GAMOP est de permettre à l'acheteur de trouver les jeux au meilleur prix et de les acheter directement sur l'application.

Livrable

Alpha : version incomplète de l'application : 4e mois

Beta : version complète mais avec des bugs encore présents : 7e mois

Release : version complète et corrigée de l'application : 12e mois

Equipe du projet:

- Jade Mauduit : Cheffe de projet (*veille au respect des délais, des budgets, du cahier des charges, assure la communication entre les membres de l'équipe*)
- Développeur front-end (*créer les fonctionnalités de l'application, coder les interfaces que l'utilisateur verra, optimiser le SEO, ...*)
- Développeur back-end (*s'occupe de la partie serveur du logiciel, des protocoles d'échanges de données entre les serveurs et les périphériques des utilisateurs, du stockage des données, ...*)
- Lindsay Chouteau : Designer graphique (*conception des interfaces, des user persona, ...*)
- Responsable marketing et communication (*gestion de l'ASEO, analyse des résultats des actions marketings, création des actions marketings, ...*)
- Imama Mutahar : *Création et gestion de contenu (réécriture de texte pour l'interface utilisateur, messages d'erreur, sections d'aide, documentation, ...)*
Amélioration de l'expérience utilisateur (garantir une navigation intuitive et claire, collaboration avec l'équipe pour l'alignement des contenus avec les fonctionnalités et le design, ...)

Prestataires

- Développeur front-end (*créer les fonctionnalités de l'application, coder les interfaces que l'utilisateur verra, optimiser le SEO, ...*)
- Développeur back-end (*s'occupe de la partie serveur du logiciel, des protocoles d'échanges de données entre les serveurs et les périphériques des utilisateurs, du stockage des données, ...*)
- Ingénieur assurance qualité (*vérifie le respect du cahier des charges, repère les bugs, écrit les scénarios de tests, ...*)
- OVHCloud (*hébergement serveur*)

2- Planning

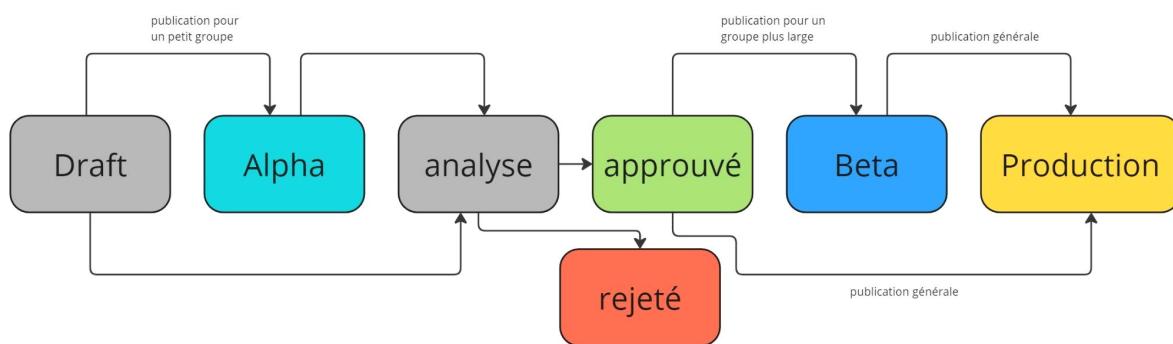
Planning prévisionnel

	Mois 1	Mois 2	Mois 3	Mois 4	Mois 5	Mois 6	Mois 7	Mois 8	Mois 9	Mois 10	Mois 11	Mois 12
Écran de chargement												
Création du compte												
Page d'accueil												
Pages liste de jeux												
Page d'informations Sur un jeux												
Page d'achat												
Service client												
Résultat final												

Date de début : 4 Novembre 2024

Date de lancement : 3 Novembre 2025

Versionning



Contrôle de l'évolution

GAMOP sera dans un premier temps disponible sur l'App Store. De plus, nous utiliserons l'outil TestFlight, développé par Apple, pour tester en direct notre application. Cet outil nous permettra de tester l'application et des extraits en version Beta. Seules les personnes invitées par un mail ou par un lien partagé avec eux, pourront accéder et tester notre application.

Grâce à ces tests et aux données recueillies, nous pourrons améliorer et garantir la meilleure expérience possible à nos utilisateurs tout au long du suivi de l'application.



3- Considérations marketing

Cibles

L'application GAMOP cible avant tout les amateurs de jeux vidéo. De par la possibilité d'acheter via l'application, il est recommandé qu'elle ne soit utilisée que par des personnes de plus de 18 ans, ou qui ont la possibilité de payer en ligne.

Marchés

Notre application basée sur la vente de jeux vidéo est principalement axée sur le marché du jeu vidéo. Il y a de la concurrence car il existe d'autres plateformes de vente de jeux vidéo mais GAMOP peut se démarquer grâce à la comparaison des prix. Lorsque l'utilisateur achète un jeu, il achète ensuite un code d'accès qu'il doit rentrer dans la bibliothèque de jeu. (voir exemple ci-dessous)

The diagram illustrates the process of activating a game purchased on Gamop using the Steam platform:

- étape 1**: Se rendre sur la plateforme de l'offre (ici Steam). This step shows the Steam logo and a placeholder for the user to log in.
- étape 2**: Cliquer sur ajouter un jeu et sélectionner "Activer un produit sur Steam". A screenshot of the Steam library interface is shown, with a red arrow pointing to the "Ajouter un jeu" button. A sub-menu is open, showing options: "Ajouter un jeu non Steam...", "Activer un produit sur Steam..." (which is highlighted with a red circle), and "Parcourir le magasin Steam...".
- étape 3**: Saisissez votre code produit. A screenshot of a modal window titled "Saisissez votre code produit" is shown. It contains instructions: "En saisissant votre code, vous enregistrez votre produit auprès de Steam et l'ajoutez à votre bibliothèque. Vous pouvez saisir un code produit obtenu avec un CD ou DVD acheté en magasin, ou avec un autre produit Steam." Below this, there's an "EXEMPLES DE CODES PRODUIT" section with examples like "AAAAA-BBBBB-CCCCC AAAAA-BBBBB-CCCCC-DDDD-Eeeee" and "237ABCDGHJLPRST 23". A text input field is provided for the user to enter the code, with "Confirmer" and "Annuler" buttons at the bottom.

Entrer le code de votre jeu obtenu à l'achat sur Gamop



International

À partir de l'application GAMOP, il est possible d'acheter des jeux vidéo du monde entier. De plus, l'utilisation d'un logiciel de traduction assistée par ordinateur (TAO) permet de traduire l'application rapidement dans plusieurs langues.

4- Conception graphique

Charte graphique



GAMOP

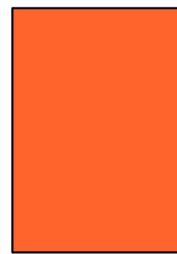




Palette de couleurs



#FFC630



#FF6630



#C20E00



#A4A4A4



#3E3E3E



#000000

Typographie

Bahnschrit Bold

Aa

ABCDEFGHIJKLM
NOPQRSTUVWXYZ

abcdefghijklmno
pqrsuvwxyz

1234567890

Reem Kufi

Aa

ABCDEFGHIJKLMN
OPQRSTUVWXYZ

abcdefghijklmno
pqrsuvwxyz

1234567890



Interface utilisateur

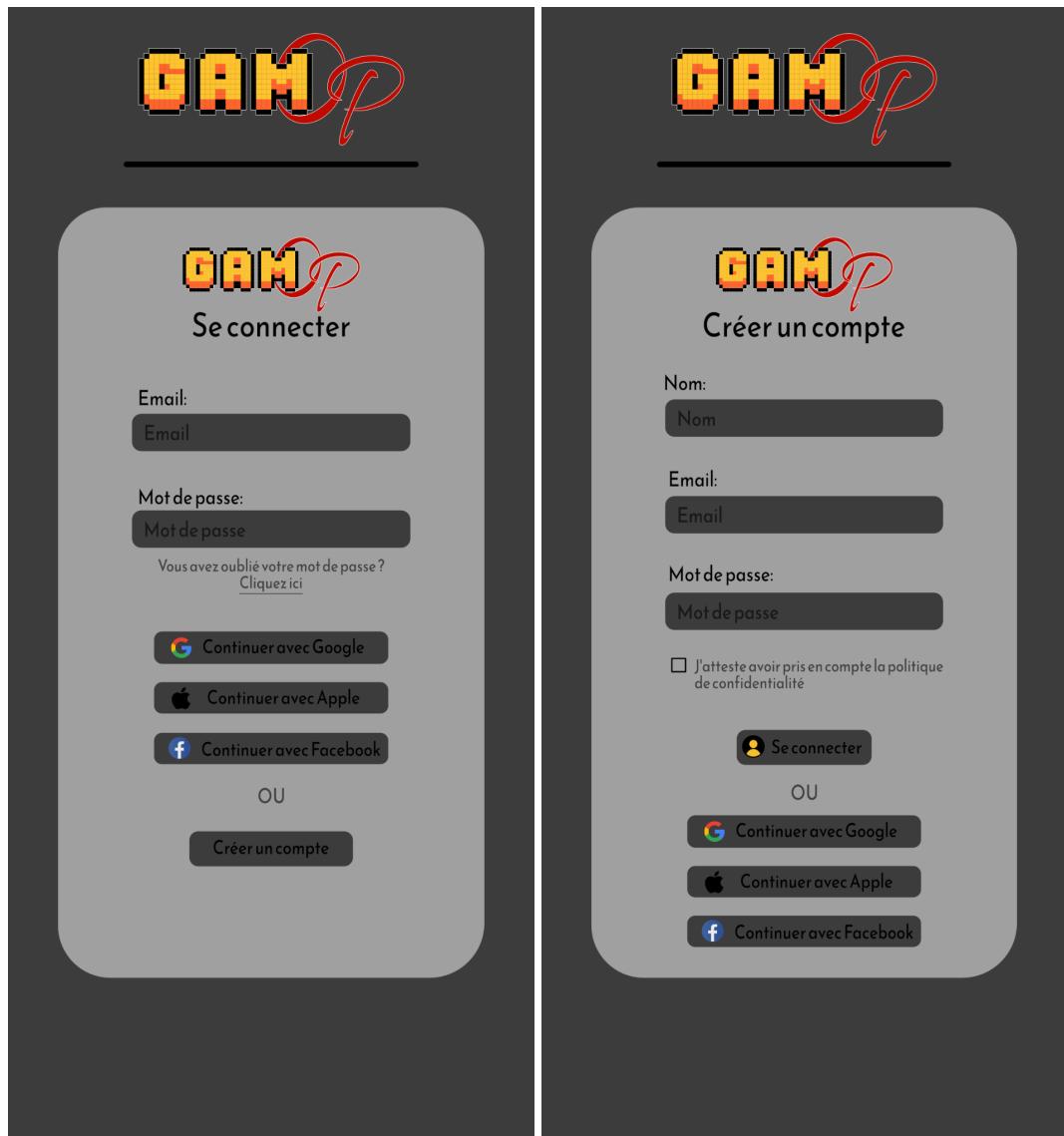
- Écran de chargement



Lorsqu'on lance l'application, cet écran de chargement s'affiche avec le logo de GAMOP.



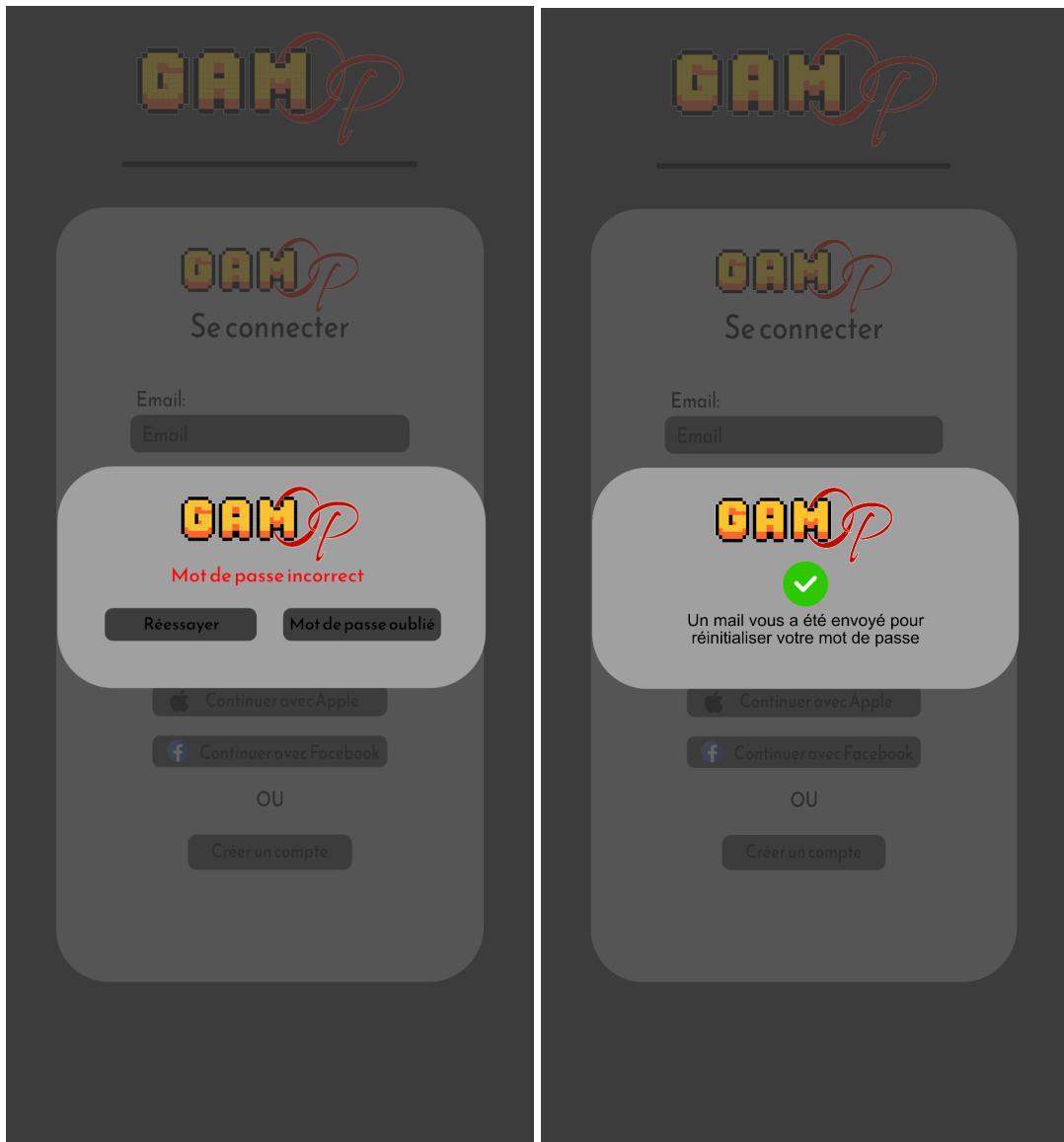
- **Création de compte/ connexion**



Une fois l'application lancée pour la première fois, l'interface de connexion s'affiche et lorsque l'utilisateur clique sur "créer un compte" l'interface de création de compte s'affiche. L'inscription et la connexion au compte se font en quatre possibilités avec une connexion par mail, une connexion par Google, une connexion par Apple ou une connexion par Facebook.



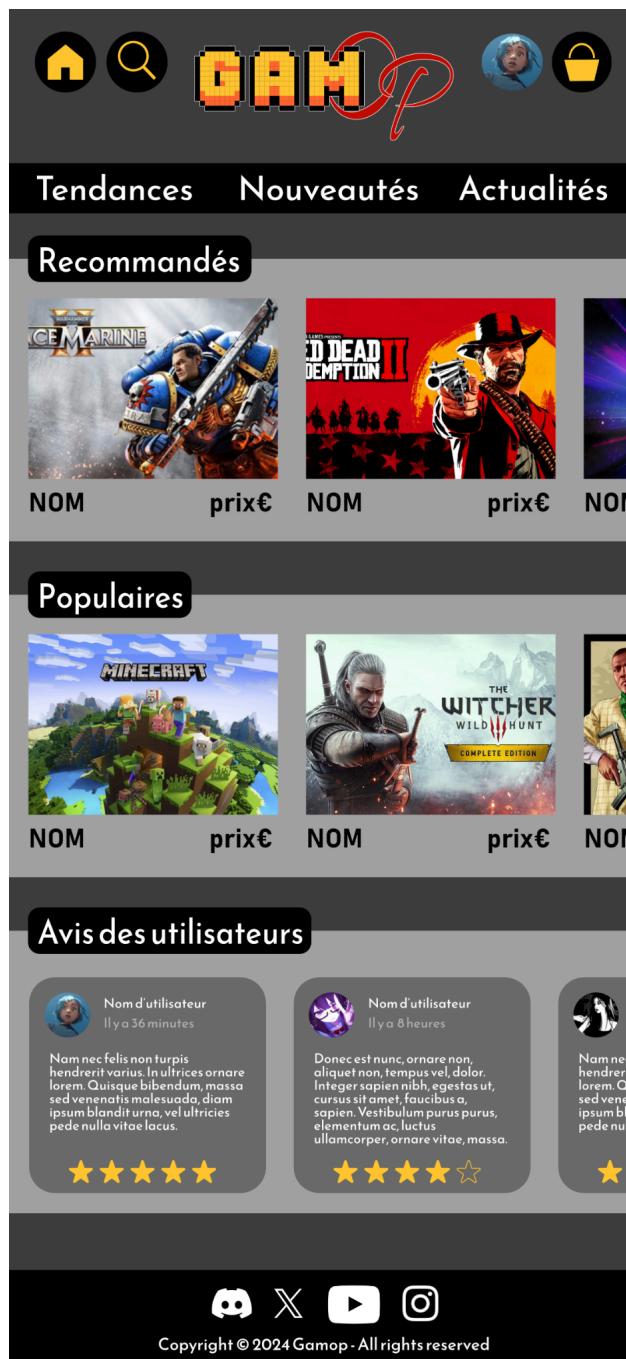
- Oublie de mot de passe



Lorsque le mot de passe est incorrect, un message d'erreur s'affiche et l'utilisateur a la possibilité de recréer un nouveau mot de passe en cliquant sur "mot de passe oublié". Une fois cette option sélectionnée, un mail sera envoyé à l'utilisateur avec la procédure à suivre pour réinitialiser le mot de passe.



- Page d'accueil



La page d'accueil s'affiche une fois que l'utilisateur s'est créé un compte ou s'est connecté à son compte.

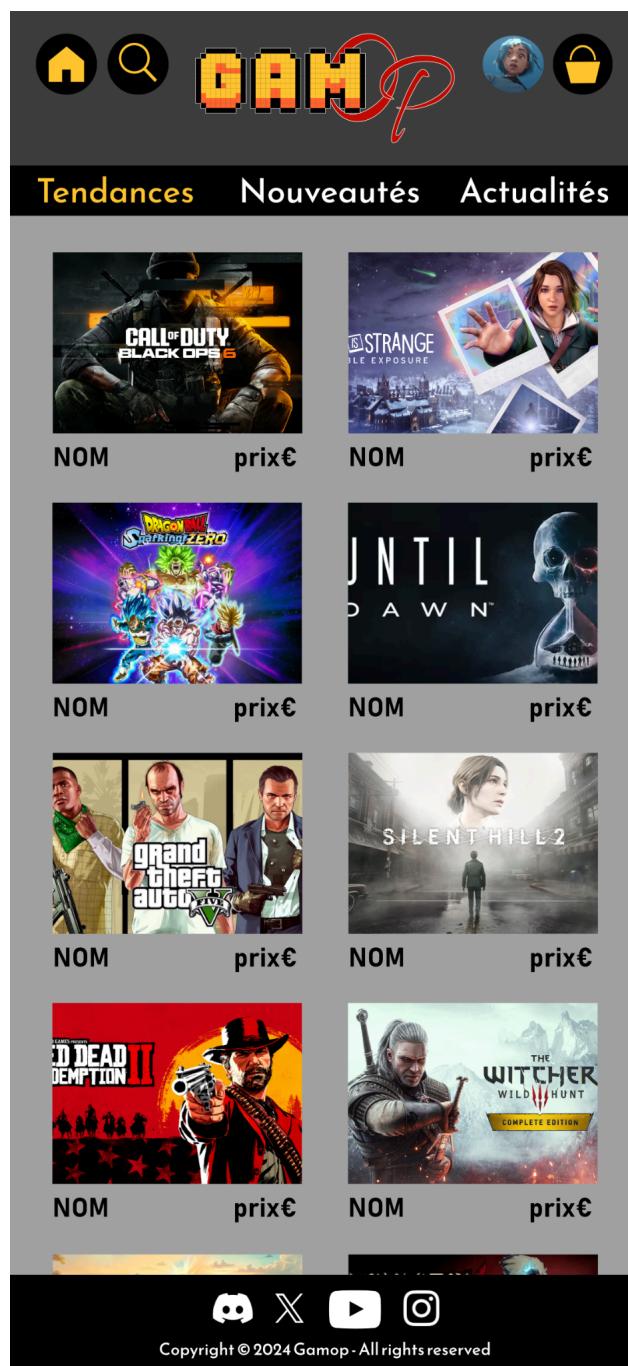
Le haut de la page met en avant plusieurs fonctionnalités et catégories de l'application. Tout d'abord le haut de la page donne accès à l'accueil, la recherche, le compte de l'utilisateur et le panier de l'utilisateur. L'utilisateur a également accès à 3 catégories: "Tendances", "Nouveautés" et "Actualités".



Le cœur même de l'application propose des recommandations de jeux liés aux préférences de l'utilisateur ainsi que les jeux les plus populaires. De plus, des avis d'utilisateur sont mis en avant pour donner envie à l'utilisateur d'acheter des jeux qui ne lui sont pas forcément proposés.

Les jeux et les avis sont présentés sous la forme de carrousel. L'utilisateur doit faire glisser vers la gauche pour faire défiler le contenu de la page.

- **Tendances**





La page tendance est accessible en cliquant sur l'onglet “Tendances” en haut de la page. Cette page met en avant les jeux du moment. Les jeux sont mis en avant dans un menu défilant. Pour chaque article, l'image, le nom et le prix le moins cher du jeu sont affichés.

- **Nouveautés**

The screenshot shows the Gamop website's homepage with the 'Nouveautés' (New Arrivals) section highlighted. The section displays eight new game releases in a grid format. Each game entry includes a thumbnail image, the game's name, and its price in euros. The games shown are: Strange: Double Exposure, Call of Duty: Black Ops 6, Dragon Ball: Starting Zero, Super Mario Party Jamboree, EA Sports FC 25, Silent Hill 2, Until Dawn, and The Legend of Zelda: Tears of the Kingdom. The website features a dark theme with a navigation bar at the top and social media links at the bottom.

NOM	prix€
Strange: Double Exposure	
Call of Duty: Black Ops 6	
Dragon Ball: Starting Zero	
Super Mario Party Jamboree	
EA Sports FC 25	
Silent Hill 2	
Until Dawn	
The Legend of Zelda: Tears of the Kingdom	

La page nouveauté met en avant toutes les dernières sorties. Elle est composée de la même façon que la page tendance.



- Actualités

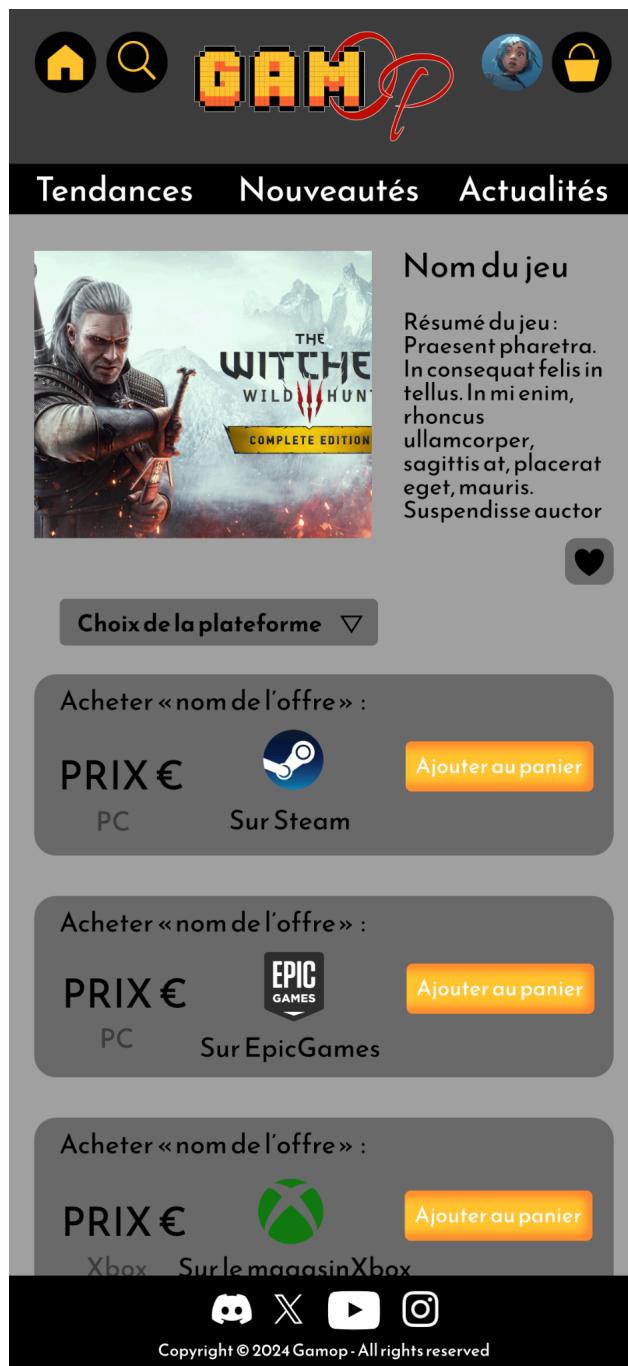
The screenshot displays the 'Actualités' (News) section of the Gamop app. At the top, there is a navigation bar with icons for Home, Search, Profile, and Cart. Below the navigation bar, the Gamop logo is centered. Underneath the logo, there are three tabs: 'Tendances' (Trends), 'Nouveautés' (New releases), and 'Actualités' (News). The main content area features eight news cards, each consisting of a thumbnail image and a placeholder text 'NOM DE L'ARTICLE' (Article title). The news cards are arranged in two columns of four. The thumbnails include: 1. Grand Theft Auto V cover art with a car and two characters. 2. Assassin's Creed: Shadows cover art featuring a figure on a horse. 3. Indiana Jones and the Great Circle cover art with Indiana Jones and his team. 4. Metro: Awakening VR cover art showing a figure walking through a dark tunnel. 5. Subnautica 2 cover art showing an underwater scene with a diver. 6. Farming Simulator 25 cover art showing a tractor in a field. 7. Strange: Sole Exposure cover art showing a woman holding a Polaroid photo. 8. Call of Duty: Black Ops 6 cover art showing a soldier in a dynamic pose.

NOM DE L'ARTICLE

Copyright © 2024 Gamop - All rights reserved

La page actualité met en avant des articles de presse sur des jeux vidéo et les prochaines sorties. Elle permet à l'utilisateur de l'application de s'informer sur le contenu principal de l'application.

- Interface d'un jeu vidéo



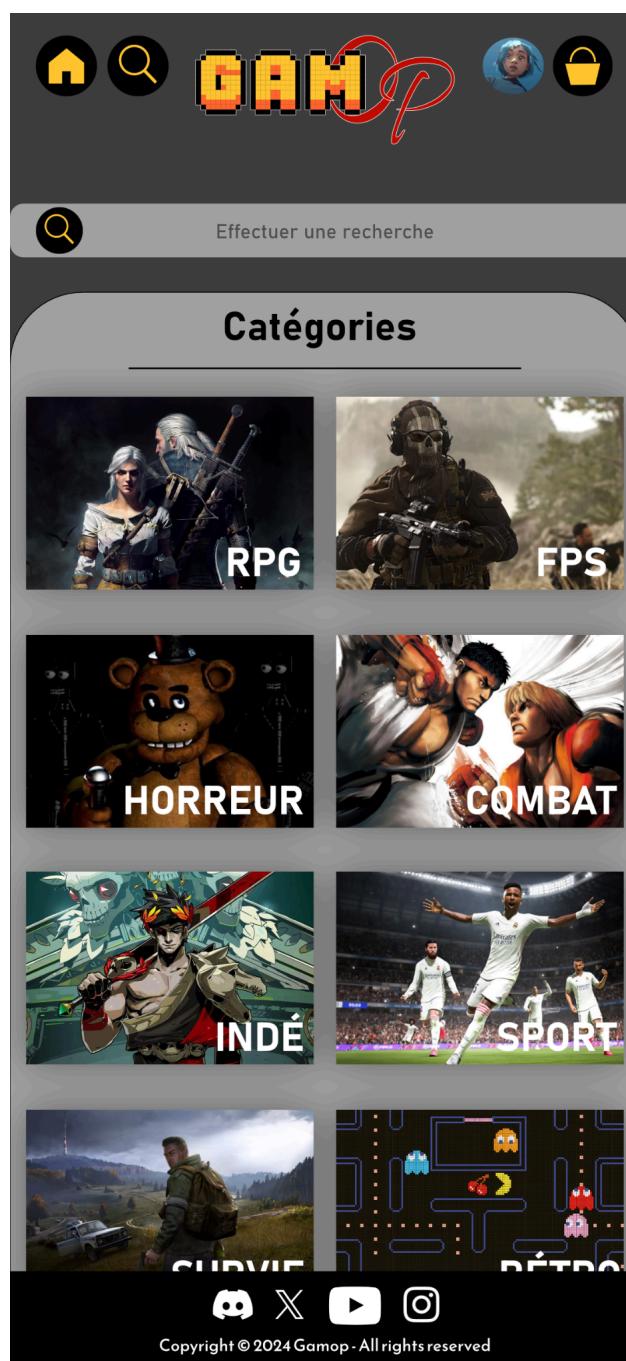
La page du jeu s'affiche lorsque l'utilisateur clique sur un des jeux proposés par les autres pages. On y retrouve l'image du jeu ainsi qu'un résumé du jeu qui va informer l'utilisateur sur son contenu. L'utilisateur a la possibilité de mettre le jeu dans sa liste de souhaits en cliquant sur le bouton cœur. L'utilisateur peut également choisir la plateforme sur laquelle il souhaite le jeu (PC, Xbox, Playstation,...). En choisissant la plateforme les offres vont s'actualiser pour lui proposer des offres qui conviennent à la plateforme choisie.



Les différentes offres sont mises en avant de manière croissante. Le prix le plus bas est donc mis en avant en premier et plus l'utilisateur défile les offres plus le prix est élevé.

Une fois une offre choisie, l'utilisateur peut la mettre dans son panier pour ensuite l'acheter.

- **Recherche**





La page recherche est accessible en cliquant sur la loupe en haut à gauche. En haut de la page se trouve une zone de recherche où l'utilisateur peut effectuer la recherche de son choix. La page contient également différentes catégories de jeux. Cela permet de répertorier les jeux en fonction de leur catégorie.

- Compte utilisateur



La page compte utilisateur est accessible lorsque l'utilisateur clique sur le logo profil en haut à droite. Sur cette page l'utilisateur retrouve plusieurs



options telles que la modification de son profil, ses favoris enregistrés, l'historique de ses paiements, les paramètres de l'application, l'aide et le service client.

- **Modifier le profil**

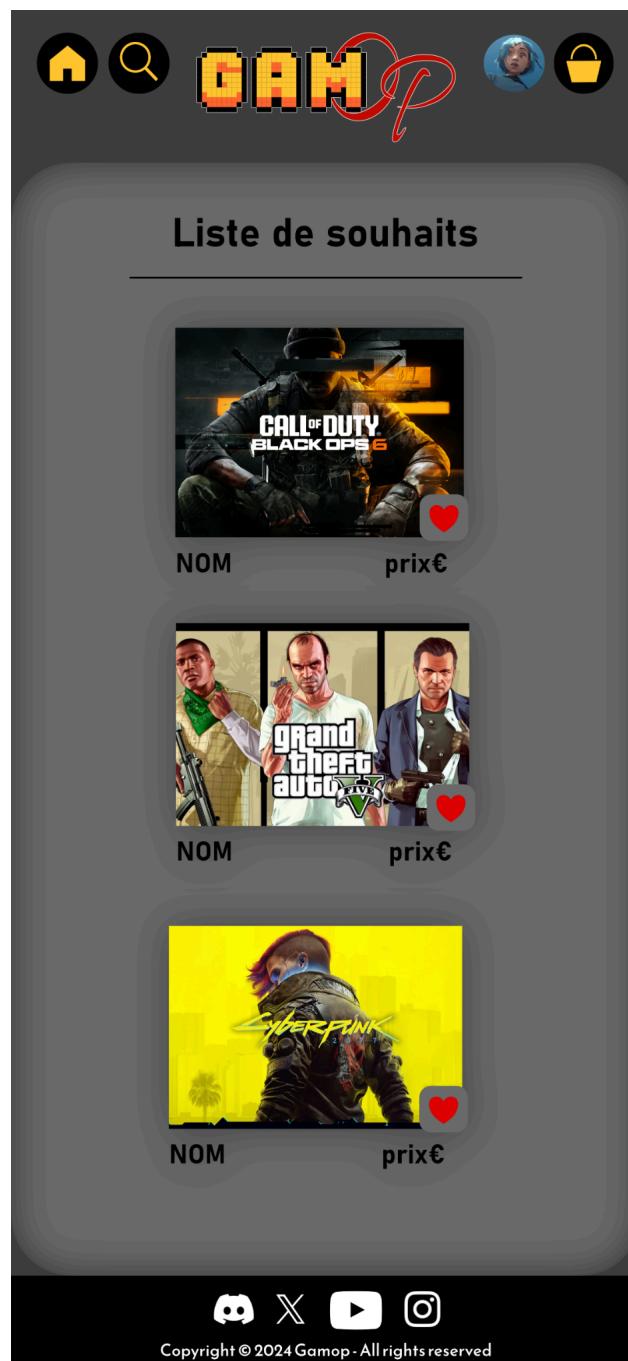


La page de modification de profil est accessible lorsque l'utilisateur clique sur l'option “modifier mon profil” de la page compte utilisateur. Elle permet à l'utilisateur de personnaliser son profil grâce à une photo de profil, de modifier son nom d'utilisateur, son adresse mail et son mot de passe. Pour modifier



l'adresse mail, le mot de passe est demandé. Pour modifier le mot de passe un mail est envoyé à l'adresse mail pour sécuriser le compte. De plus, en bas de la page se trouve un bouton déconnexion qui permet à l'utilisateur de déconnecter son compte.

- **Liste des favoris**



La page liste de souhaits est accessible lorsque l'utilisateur clique sur l'option "favoris" de la page compte utilisateur. Elle permet de retrouver les jeux sur lesquels l'utilisateur a cliqué sur le cœur. Lorsque le jeu sauvegardé dans les



favoris a de nouvelle offre ou une remise en stock l'utilisateur reçoit un mail ainsi qu'une notification directement sur son appareil. L'utilisateur peut enlever un jeu de ses favoris en cliquant sur le cœur.

- Historique

The screenshot shows the Gamop app's purchase history screen. At the top, there are five icons: a house, a magnifying glass, the Gamop logo, a user profile, and a shopping bag. Below the icons, the title "Historique d'achat" is displayed. The screen lists three purchases in a grid format:

NOM	Date et heure de l'achat	Plateforme	prix payer €
ASSASSIN'S CREED: SHADOWS			
J N T I L D A W N			
MINECRAFT			

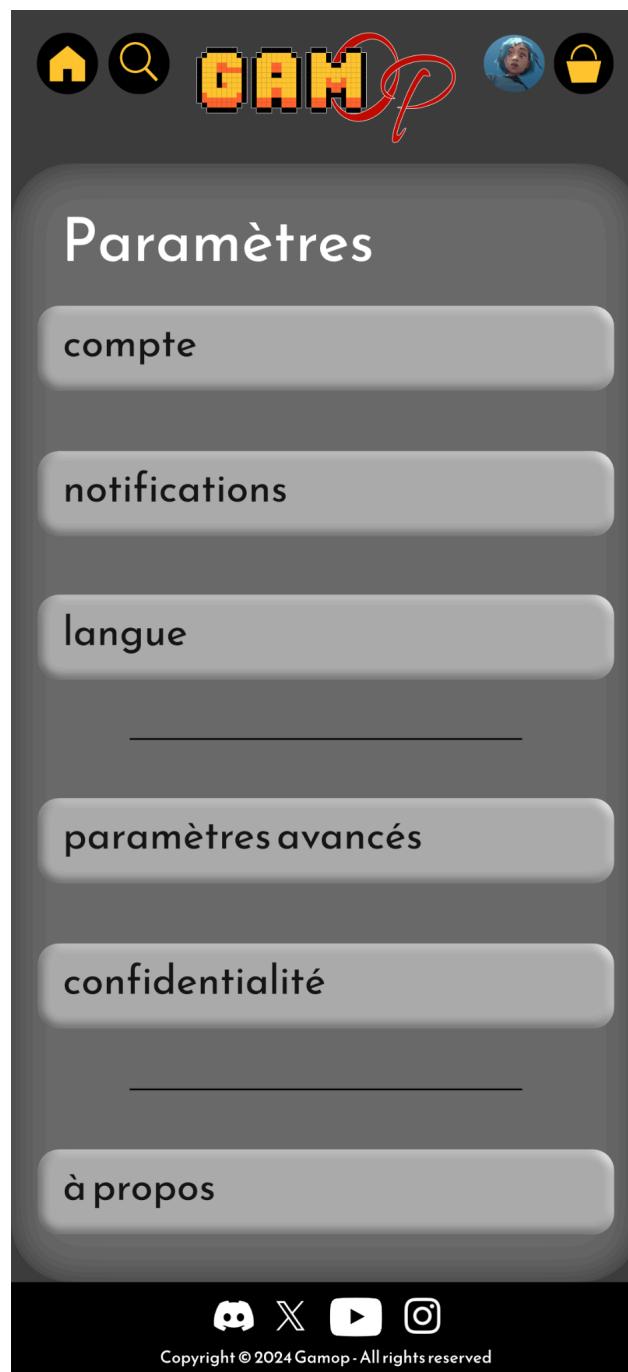
Each row contains a "Un problème ? cliquez ici" link and a "prix payer €" field. At the bottom of the screen, there are social media icons for Twitter, YouTube, and Instagram, followed by the copyright notice "Copyright © 2024 Gamop - All rights reserved".

La page d'historique d'achat est accessible lorsque l'utilisateur clique sur l'option "historique" de la page compte utilisateur. Cette page permet de répertorier tous les achats réalisés avec ce compte. L'utilisateur peut y voir l'article qui a été acheté, la date et l'heure de l'achat, le prix qu'il a payé. De



plus, lorsque l'utilisateur rencontre un problème dans sa commande, il peut cliquer sur le lien qui le redirige directement vers la page d'aide.

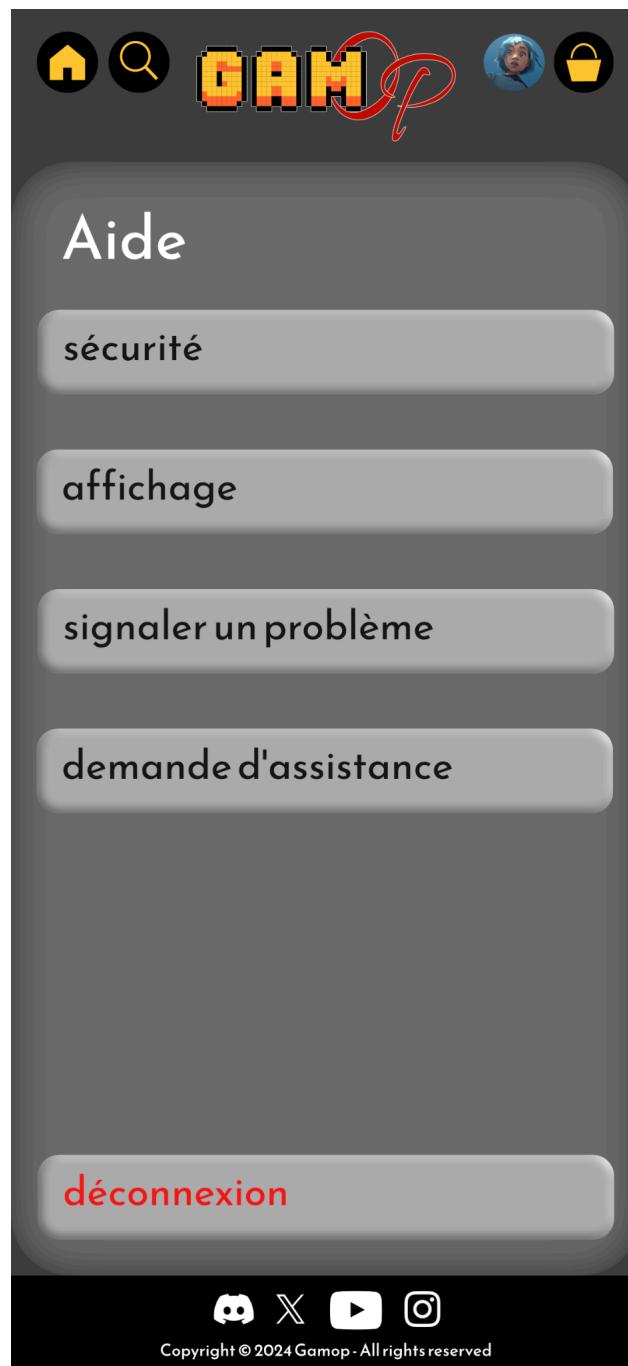
- **Paramètres**



La page paramètres est accessible lorsque l'utilisateur clique sur l'option "paramètres" de la page compte utilisateur. Sur cette page l'utilisateur retrouve plusieurs options telles que les paramètres de compte, des notifications, la langue, les paramètres avancés, la confidentialité de l'application, et des informations sur Gamop.



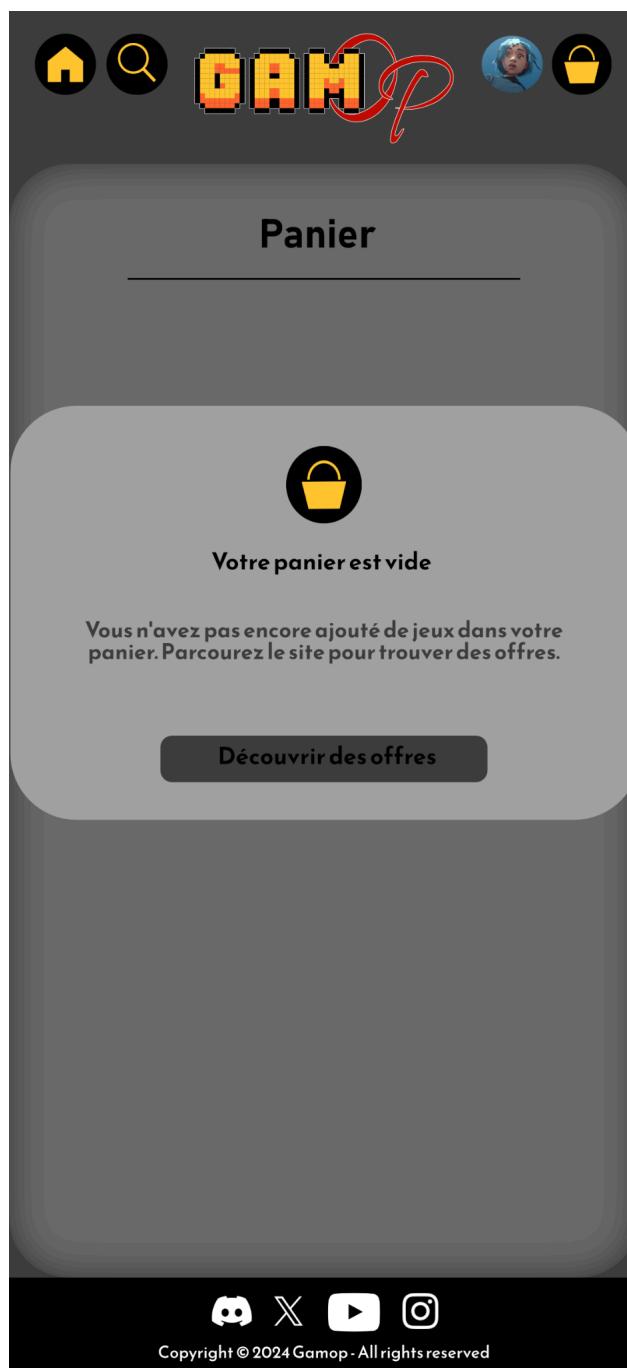
- Aide



La page aide est accessible lorsque l'utilisateur clique sur l'option "aide" de la page compte utilisateur. Sur cette page l'utilisateur retrouve plusieurs options telles que l'aide à la sécurité, à l'affichage, signaler un problème sur l'application et la demande d'assistance. Si l'utilisateur rencontre un quelconque problème, ces options peuvent l'aider à le résoudre.



- Panier



La page panier est accessible en cliquant sur le logo panier en haut à droite. Cette page permet à l'utilisateur de retrouver les articles ajouter au panier et de les acheter en procédant au paiement. Lorsque le panier est vide, un message indique à l'utilisateur que le panier est vide et l'invite à y ajouter des articles notamment grâce au bouton "découvrir les offres" qui redirige l'utilisateur vers la page tendance.



The screenshot displays the Gamop mobile application's shopping cart screen. At the top, there are navigation icons for Home, Search, Profile, and Cart. The title "Panier" is centered above the cart area. The cart itself is a large rounded rectangle containing two items:

NOM	Plateforme	prix €
		1 ⚠
		1 ⚠

Below the cart, a large grey callout bubble contains the text "TOTAL:" and "prix €". At the bottom of the screen is a yellow button labeled "Payer". The footer features social media icons for Discord, Twitter, YouTube, and Instagram, along with the copyright notice "Copyright © 2024 Gamop - All rights reserved".

Lorsque le panier contient des articles (2e interface), l'utilisateur retrouve les jeux qu'il y a ajouté, leur prix et le prix total. En appuyant sur le bouton "payer" l'utilisateur peut procéder au paiement et avoir les articles à sa disposition sous forme de clés d'accès.



Logo

Le logo s'inspire de l'écriture pixelisée qui rappelle l'univers des jeux vidéo, et notamment des jeux vidéo plus anciens, des jeux d'arcades, La couleur jaune permet de rappeler le dynamisme des jeux vidéo ainsi que de créer un contraste avec le noir. "GAM" vient du mot game pour rappeler ici aussi les jeux vidéo. De plus, le "OP" réalisé en rouge et d'une écriture beaucoup plus fluide permet de créer un contraste avec les lettres épaisses, tout en gardant une couleur chaude et dynamique comme le jaune."OP" vient du mot "shop" et montre donc que cette application permet d'acheter des jeux vidéo.





5- Spécifications technique

Applications mobile

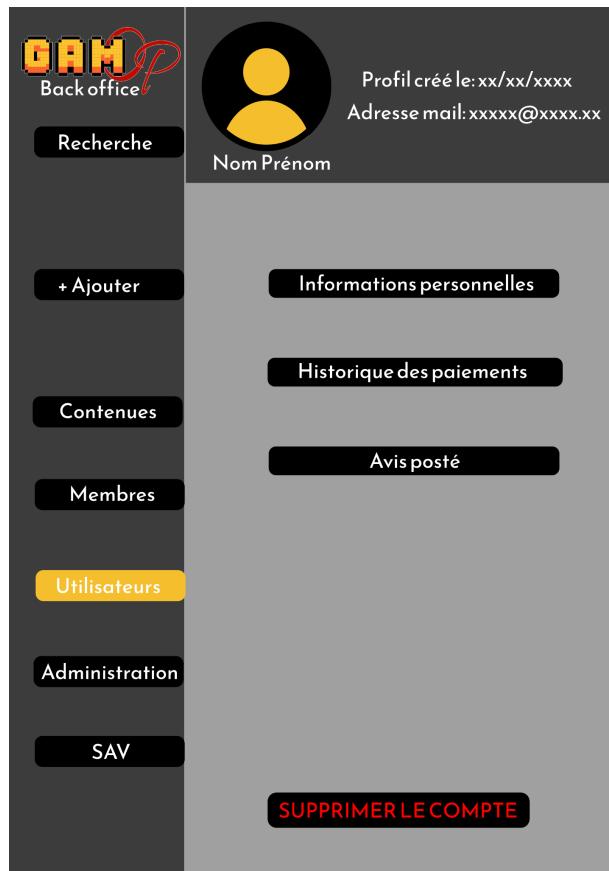
Notre application est un comparateur de prix de jeux vidéo. Elle va comparer et mettre en avant le prix le moins cher en les comparant sur les différents sites partenaires. De plus, il est possible d'acheter les jeux directement sur notre application en achetant des codes d'accès à entrer dans les différentes bibliothèques de jeux.

L'application sera au départ uniquement disponible sur l'App Store. Elle pourra plus tard être proposée aux utilisateurs Android lorsqu'elle sera suffisamment répandue et rentable.

Back office

Le back office permet de contrôler le contenu présent sur l'application et les informations relatives à l'entreprise. Il permet d'ajouter de nouveaux contenus, d'en supprimer, ainsi que de gérer les comptes des utilisateurs. Nous avons intégré des feedbacks au back office, et amélioré l'ergonomie pour que son utilisation soit simple pour les collaborateurs.





API

Les API d'Apple, de Facebook et de Google sont utilisées pour la création de compte et la connexion aux comptes utilisateurs.

De plus les API des sites de vente partenaires tels que Steam, Gog, Epic games, Xbox et autres sites partenaires sont utilisés pour la vente et la comparaison de prix car Gamop va venir comparer les prix de ces sites pour vendre.

Ainsi pour plus de paiements sécurisés nous nous servons des API de passerelles de paiement tierces (comme Stripe, PayPal, etc.) qui applique des normes de chiffrement conformes aux réglementations PCI-DSS.

Choix technologiques

Nous utilisons le langage de programmation Objective-C, pour développer GAMOP. De plus, nous nous servons de AES-256 pour le chiffrement des données sensibles stockées, comme les informations de compte utilisateur, les historiques d'achat, et toute autres données personnelles.



Base de données

Gamop utilise MySQL comme base de données car elle est idéale pour une applications nécessitant des transactions, application de e-commerce comme Gamop. La base de données permet de classer tous les jeux en fonction des différentes catégories (nouveautés, populaires, ...), leur prix, les profil des utilisateurs,...

Domaine et hébergement

Notre application mobile est hébergée sur un serveur cloud, géré par OVH cloud. Nous avons choisi le nom de domaine gamop.fr car il est disponible contrairement à gamop.com.

Email

Les emails des utilisateurs sont enregistrés afin de leur permettre de se connecter à leurs profils sur plusieurs appareils. Nous proposons aussi aux utilisateurs de recevoir notre newsletter par mail pour qu'ils soient au courant lors de la sortie d'un nouveau jeu, ou d'une nouvelle offre de prix sur un jeu que l'utilisateur a enregistré dans ses favoris. Les mails seront aussi utilisés pour permettre aux utilisateurs de confirmer leur adresse mail, de modifier leur mot de passe lors d'un oubli.

De plus, les utilisateurs peuvent nous contacter par mail dans le cadre de notre service client à l'adresse contact.gamop@gmail.com

Compatibilité système

Gamop est disponible sous iOS 15, iOS16, iOS 17 et iOS 18 pour permettre à une large gamme de personnes d'avoir accès à notre application.

Site web

Nous possédons un site web à l'adresse <https://gamop.fr> qui permet à l'utilisateur de suivre un lien de téléchargement pour l'application GAMOP. Pour l'instant notre application n'est pas disponible en tant que site car nous souhaitons nous concentrer sur la création, le bon fonctionnement et la rentabilité de GAMOP en tant qu'application.



L'interface du site web donne la possibilité à l'utilisateur de télécharger l'application mais aussi d'accéder au politique de confidentialité, condition d'utilisation et aux mentions légales. Le site web permet également de retrouver les liens des réseaux sociaux de Gamop.

Types d'appareils

GAMOP est disponible sur les appareils mobiles d'Apple, les iPhones et les iPad avec iOS 15 minimum. Pour l'instant, elle n'est pas disponible sur les ordinateurs.

Service tiers

Les services tiers de notre application sont les API d' Apple et de Google qui permettent de se connecter ou de créer un compte. Il y a aussi les API des sites de ventes partenaires tels que Steam, Gog, Epic games, Xbox et les API de passerelle de paiement tierce (comme Stripe, PayPal, etc.).

Sécurité

Gamop utilise AES-256 pour le chiffrement des données sensibles stockées, comme les informations de compte utilisateur, les historiques d'achat, et toute autre donnée personnelle. De plus avec AES-256 il est également possible de chiffrer la base de données. Cette méthode de chiffrement permet de protéger les mots de passe et les informations bancaires des utilisateurs.

De plus, pour les mots de passe lors de la création d'un compte utilisateur, il y a des règles à respecter afin que ces mots de passe soient sécurisés au maximum. C'est à



dire qu'il faut un minimum de 10 caractères, avec au minimum une majuscule, une minuscule, un chiffre et un caractère spécial.

Les adresses mail sont vérifiées pour protéger les données des utilisateurs.

Contenu utilisateur

Les utilisateurs ne peuvent pas publier de contenu sur l'application puisque les catalogues de jeux proposés sont gérés par Gamop. Cependant les utilisateurs peuvent écrire des commentaires et des avis, noter les jeux vidéo. De plus, lors de la création de leur compte, ils peuvent choisir ou importer une photo de profil et choisir un nom d'utilisateur personnel.

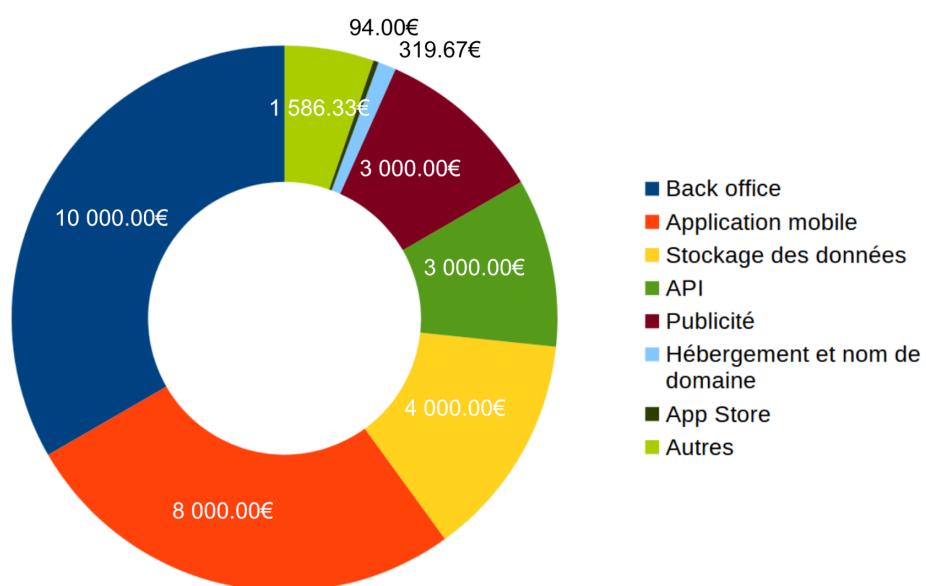
Maintenance et évolutions

La maintenance de l'application GAMOP permet le bon fonctionnement de l'application. Ainsi, l'application est mise à jour et peut voir des évolutions, telles que des améliorations des fonctionnalités.

6- Budget

Budget du projet

Le budget pour la création de GAMOP est d'environ 30 000,00€.





Nous allons utiliser 10 000€ pour le développement du back office, et 8 000€ pour le développement de l'application mobile. Ensuite, nous réservons 4 000€ pour le stockage des données ainsi que 3 000€. Les API et les publicités ont tous deux un budget de 3 000€. Notre serveur coûte 25,99€ par mois, ce qui donne 311,98€ pour l'année, et on ajoute à cela 7,79€ pour le nom de domaine. Ainsi 319,67€ sont utilisés pour l'hébergement et le nom de domaine. On ajoute pour finir 94€ pour l'inscription de notre application à l'App Store.

Les 1586,33€ restants sont réservés pour payer différentes charges.

Budget maintenance et évolutions

Nous prévoyons de faire évoluer Gamop en développant un site web complet qui répertorie les mêmes fonctionnalités que l'application ainsi que mettre à disposition l'application sur Android. Pour l'instant nous prévoyons d'utiliser les 1586,33€ pour l'évolution de notre application. Nous comptons aussi sur la rentabilité de l'application pour lui permettre d'évoluer et de s'améliorer.