

# Geek 4 Fun

Cahier des charges


**Team4Web**

**Valentin FORTIN**

**MATHIEU CROSNIER**

**Timothée DIOT**

**14/10/2022**


 <b>TEAM4WEB</b>	<b>Cahier des charges</b>	<b>Version : D</b>
	<b>20221014_Geek4Fun_cahier_des_charges</b>	29 nov. 2022

## Suivi des modifications


Réviseur	Date	Commentaire	Version
FORTIN Valentin	14 oct. 2022	Création	A
FORTIN Valentin	20 oct. 2022	Modification	B
CROSNIER Mathieu	15 nov. 2022	Modification	C
DIOT Timothée	29 nov. 2022	Modification	D

## Table des matières

<b>Festival Geek 4 Fun (site web)</b>	<b>4</b>
<b>Page d'accueil</b>	<b>4</b>
En-tête (header)	4
Corps (body)	4
Pied de page (footer)	5
<b>Section utilisateurs</b>	<b>6</b>
Page inscription (création d'un compte utilisateur)	6
Page connexion	7
Page profil	7
<b>Page de pré-inscription Cosplay</b>	<b>8</b>
Formulaire d'inscription aux concours	8
<b>Charte de respect - Respect Zone</b>	<b>9</b>
<b>Technologies et langages utilisés</b>	<b>10</b>
Langages de programmation et de balisage	10
Logiciels et outils	11
<b>Charte graphique</b>	<b>12</b>
Couleurs obligatoire	12
Base de données	13
Diagramme	13
Convention de nommage	13
Maquette du site	15
Squelette du site	16
Modèles (models)	16
Vues (views)	16

 <b>TEAM4WEB</b>	<b>Cahier des charges</b>	<b>Version : D</b>
	<b>20221014_Geek4Fun_cahier_des_charges</b>	29 nov. 2022

Contrôleurs (controllers)	16
Dossier Public	17
Répartition des tâches	19
Chef de projet :	19
Valentin FORTIN Demande client, gestion du projet, etc...	19
Module cosplay :	19
Valentin FORTIN Gestion des concours de cosplay (base de données et code)	19
Module cybersécurité :	19
Timothée DIOT Gestion des quiz cybersécurité (base de données et code)	19
Module tournois jeux vidéo :	19
Mathieu CROSNIER Gestion des tournois jeux vidéo (base de données et code)	19
Page d'accueil et autres pages secondaires (contact, mentions légales, etc...) :	19
Valentin FORTIN : styles (css/scss) et html	19
Mathieu CROSNIER : Backend PHP (page contact principalement)	19
Timothée DIOT : Contenu et aide styles/backend	19

 <b>TEAM4WEB</b>	<b>Cahier des charges</b>	<b>Version : D</b>
	<b>20221014_Geek4Fun_cahier_des_charges</b>	29 nov. 2022

## Festival Geek 4 Fun (site web)

### Page d'accueil


#### En-tête (header)

Le site disposera d'une page d'accueil (<https://geek4fun.fr>). Celle-ci proposera **un en-tête** avec une navigation redirigeant les visiteurs (utilisateurs) vers les différents modules du site ainsi que d'un espace à droite pour se **connecter ou s'inscrire**. Sur le côté gauche, sera présent, le logo du festival **Geek 4 Fun**.

#### Corps (body)


Le **corps de la page** exposera les différentes activités proposées par le festival comme :

- Les tournois de jeu vidéo (salon du jeu vidéo) ;
- Un salon proposant de découvrir les différentes formations possible dans le milieu du jeu vidéo (arts graphiques, image et numérique) ;
- Deux journées de job et stage dating permettant de réunir des entreprises du secteur ainsi que les demandeurs de stages et d'emplois de la région ;
- Un espace pédagogique mettant en valeur les jeux vidéo éducatifs et sportifs pouvant être utilisés en milieu scolaire ou extra-scolaire + une sensibilisation et une prévention aux risques pouvant ou étant liés à Internet ;
- Un espace Studios Indépendants pour faire découvrir aux joueurs et joueuses différents jeux et studios peu ou pas connus.
- Un concours de cosplay donnant la possibilité aux visiteurs d'exprimer leur talent artistique en matière de cosplay.
- Les actualités du festival sous forme d'article.

 <b>TEAM4WEB</b>	<b>Cahier des charges</b>	<b>Version : D</b>
	<b>20221014_Geek4Fun_cahier_des_charges</b>	29 nov. 2022

### Pied de page (footer)

Puis enfin, **un pied de page** découpé en plusieurs parties : les réseaux sociaux et divers médias du festival, des liens vers les pages utiles (RGPD, mentions légales, conditions générales d'utilisations et conditions de vente) ainsi que la mention copyright du site (Copyright © Geek 4 Fun 2022 - Tous droits réservés).

 <b>TEAM4WEB</b>	<b>Cahier des charges</b>	<b>Version : D</b>
	<b>20221014_Geek4Fun_cahier_des_charges</b>	29 nov. 2022


## Section utilisateurs

Le site disposera d'une partie liée aux **utilisateurs** du site, leur permettant de créer un compte, de s'y connecter et de modifier son profil.

### Page inscription (création d'un compte utilisateur)

La page d'inscription (<https://geek4fun.fr/user/register>) disposera d'un formulaire relié à la table "g4f\_utilisateurs" de la base de données "bdd\_geek4fun", et permettant aux utilisateurs du site de créer un compte sur ce dernier. Le formulaire contiendra :

- 1. Un champ "prénom" :**  
L'utilisateur devra renseigner son prénom.
- 2. Un champ "nom" :**  
L'utilisateur devra renseigner son nom.
- 3. Un champ "adresse email" :**  
L'utilisateur devra renseigner une adresse email valide (254 caractères maximum) et unique (celle-ci ne devra pas déjà appartenir à un compte utilisateur).
- 4. Un champ "mot de passe" :**  
L'utilisateur devra renseigner un mot de passe considéré comme "fort" (12 caractères minimum, des majuscules, des minuscules et des caractères spéciaux : @#\*). De plus, un icône (👁) permettra à l'utilisateur de voir le contenu du champ. *Grâce au hachage, le mot de passe ne sera pas lisible/compréhensible depuis la base de données.*
- 5. Un champ "confirmation du mot de passe" :**  
L'utilisateur devra renseigner une nouvelle fois son mot de passe afin de confirmer que celui-ci ne contient pas d'erreur. *Ce champ sera comparé au mot de passe précédemment saisi plus haut.*
- 6. Le choix d'accepter ou non les conditions d'utilisations (case à cocher) :**  
L'utilisateur devra exprimer son consentement ou non aux conditions générales d'utilisation du site et du festival. *Si cette case n'est pas cochée, l'inscription ne pourra pas être poursuivie.*

 <b>TEAM4WEB</b>	<b>Cahier des charges</b>	<b>Version : D</b>
	<b>20221014_Geek4Fun_cahier_des_charges</b>	29 nov. 2022

#### 7. Un bouton d'inscription :

Ce bouton permettra de finaliser l'inscription de l'utilisateur et de créer son compte.

*Une fois cliqué, si les informations sont correctes, ce bouton enregistrera les données saisies par l'utilisateur au sein d'une table de la base de données du site.*

### Page connexion

La page de connexion (<https://geek4fun.fr/user/login>) disposera d'un formulaire relié à la table "g4f\_utilisateurs" de la base de données "db\_geek4fun", et permettant aux utilisateurs de renseigner leurs informations de connexion (adresse email et mot de passe). Le formulaire contiendra :

#### 1. Un champ "adresse email" :

L'utilisateur devra renseigner une adresse email valide et liée à son compte utilisateur précédemment créé.

#### 2. Un champ "mot de passe" :

L'utilisateur devra renseigner le mot de passe lié au compte utilisateur possédant l'email précédemment renseigné dans le champ adresse email.

#### 3. Se souvenir de moi (case à cocher) :


L'utilisateur pourra définir s'il veut que son adresse email et son mot de passe soit répertorié par le site. Grâce à cela, l'utilisateur n'aura pas besoin de se reconnecter la prochaine fois.

#### 4. Bouton de connexion :

Ce bouton permet de compléter le formulaire en envoyant une requête d'authentification au site. Ce dernier connectera l'utilisateur s'y les informations saisies par ce dernier son valide.

### Page profil

Cette page (<https://geek4fun.fr/user/profil>) permettra aux utilisateurs du site de modifier les informations de leur profil ou d'en ajouter des nouvelles. De plus, les utilisateurs auront la possibilité de définir une image de profil (respectant la charte de respect du festival). Cette page sera reliée à la table "g4f\_utilisateurs" de la base de données "db\_geek4fun".

 <b>TEAM4WEB</b>	<b>Cahier des charges</b>	<b>Version : D</b>
	<b>20221014_Geek4Fun_cahier_des_charges</b>	29 nov. 2022

## Page de pré-inscription Cosplay

La page de cosplay du site (<https://geek4fun.fr/cosplay/pre-inscription>) permettra de se pré-inscrire aux concours de cosplay organisés par le festival. Nous pourrions y retrouver **l'en-tête et le pied de page** de la page d'accueil (ces derniers étant communs à l'ensemble des pages du site de Geek4Fun).


### Formulaire d'inscription aux concours

Ce formulaire renseignera les informations ainsi que la légitimité des candidats à participer aux concours de cosplay. L'utilisateur voulant se pré-inscrire devra donc compléter les différents champs du formulaire. Ce formulaire sera relié à la table "g4f\_cosplay\_candidate" de la base de données "db\_geek4fun".

Les champs du formulaire se présentent comme ceci :

- 1. Un champ "prénom" :**  
L'utilisateur devra renseigner son prénom ;
- 2. Un champ "nom" :**  
L'utilisateur devra renseigner son nom de famille ;
- 3. Un champ "pseudonyme" :**  
L'utilisateur devra renseigner un pseudo permettant de reconnaître ce dernier plus facilement et de ne pas révéler son identité (nom et prénom) aux autres participants ;
- 4. Un champ "date de naissance" \*:**  
L'utilisateur devra renseigner sa date de naissance ; ce champ permettra de déterminer si l'utilisateur a plus de 18 ans ou non. *Si l'utilisateur a moins de 18 ans, il devra faire remplir une autorisation parentale par l'un de ses responsables légaux;*
- 5. Un champ "adresse" :**  
L'utilisateur devra renseigner son adresse.
- 6. Un champ "numéro de téléphone" :**  
L'utilisateur devra renseigner un numéro de téléphone valide afin de recevoir des informations post-inscription aux concours.



 <b>TEAM4WEB</b>	<b>Cahier des charges</b>	<b>Version : D</b>
	<b>20221014_Geek4Fun_cahier_des_charges</b>	29 nov. 2022

**7. Un champ “adresse mail” (courriel/mel) :**

L'utilisateur devra renseigner une adresse email valide qui lui permettra de recevoir les informations des concours et du festival : *par exemple, les différents créneaux horaires (pré-judging, passage sur scène, remise des prix, etc...).*

**8. Choix de la candidature, individuelle ou collective (radio choix unique) :**

L'utilisateur doit renseigner s'il veut faire une candidature individuelle ou collective. *Si la candidature est collective, l'utilisateur devra renseigner le nombre de participants (pas plus de 6) ainsi que leur nom et prénom ;*

**9. Engagement (case à cocher) :**

L'utilisateur devra choisir d'accepter ou de refuser (en cochant ou non la case) le règlement fourni lors de l'inscription ainsi que la charte du respect (en cas d'autorisation parentale, le mineur et le responsable légal sont tenus de le respecter). *Si l'utilisateur choisit de refuser, l'inscription ne peut pas être poursuivie ;*

**\* Champ date de naissance : en plus de ce formulaire, les pré-inscriptions de candidat mineur doivent obligatoirement s'accompagner d'une autorisation parentale.**

*A remplir par le responsable légal :*


Je soussigné ... Demeurant ... Agissant en qualité de ... Autorise (nom et prénom) ...  
A participer au “concours de Cosplay” organisé par le Festival Geek 4 Fun pour la session  
???? qui se déroulera du ?? au ??.

Après l'inscription en ligne (pré-inscription) et reçu du mail de confirmation, lors du festival, les utilisateurs devront valider leur inscription en se rendant au **stand des inscriptions cosplay** avant **12h** et ainsi, pouvoir obtenir leurs ordre de passage devant le jury.

## Charte de respect - Respect Zone

Afin que le festival se passe dans de bonnes conditions, l'espace à été labellisé “Respect Zone”, une ONG (<https://www.respectzone.org>) offrant une charte de respect et des outils positifs de communication non violente en ligne et hors ligne.

En utilisant le site et en s'inscrivant aux concours de cosplay, les utilisateurs s'engagent donc à respecter la charte de respect proposé par Respect Zone mais aussi à réagir rapidement, si lors de leur visite, ils aperçoivent quelqu'un en difficulté ou s'ils sont en difficulté.

 <b>TEAM4WEB</b>	<b>Cahier des charges</b>	<b>Version : D</b>
	<b>20221014_Geek4Fun_cahier_des_charges</b>	29 nov. 2022

Une page contact ainsi qu'un numéro de téléphone : 02.47.99.99.99 sera mis à disposition des participants/utilisateurs en cas de problème. Ils pourront aussi contacter le festival depuis les réseaux sociaux de ce dernier (messenger Festival Geek4Fun).

## Technologies et langages utilisés

### Langages de programmation et de balisage

Le site sera développé dans les langages **HTML5**, **CSS3** et **PHP 8** sous le framework **CodeIgniter 4**. Ce projet sera conforme au **PSR12**. La base de données SQL sera gérée grâce à **MySQL** (permettant de mettre en place une base de données relationnelle).

Les langages de programmation/balisage utilisés sont :

→ **HTML5 :**

Langage de balisage utilisé pour construire la structure d'une page web;

→ **CSS3 :**

Permet de styliser une page html grâce à des classes et des id (ajout de couleurs, animations, etc...);

→ **SCSS/SASS :**

Préprocesseur CSS ajoutant des fonctionnalités de structuration, une simplification du code et empêchant les répétitions au sein d'une feuille de style;

→ **PHP :**

Langage de programmation orienté objet permettant de créer des pages dynamiques;

*Version utilisé : 8.1.11*

→ **JavaScript :**

Langage de programmation permettant de créer des pages interactives et des animations;


→ **CodeIgniter :**

Framework **PHP** suivant le motif de conception **MVC (Modèle Vue Contrôleur)**

*Version utilisé : 4.2.7*

→ **SQL (Structured Query Language) :**

Langage informatique servant à exploiter des bases de données relationnelles ;

 <b>TEAM4WEB</b>	<b>Cahier des charges</b>	<b>Version : D</b>
	<b>20221014_Geek4Fun_cahier_des_charges</b>	29 nov. 2022

→ **MySQL :**

Système de gestion de base de données.

*Version utilisé : 8.0.30*

## Logiciels et outils

Afin de réaliser ce projet dans les meilleures conditions, nous serons amené à utiliser les logiciels et outils suivant :

→ **PhpStorm :**

PhpStorm est un IDE (Environnement de développement) permettant d'éditer les langages : PHP, HTML, CSS et JavaScript.

*Version utilisé : 2022.2.3*

→ **DBeaver :**

Logiciel permettant l'administration et le requêtage de base de données.


*Version utilisé : 22.2.1*

→ **Git :**

Logiciel de gestion de versions (versionnage).

→ **Github :**

est un service web d'hébergement et de gestion de développement, utilisant le logiciel de gestion de versions **Git**.

 <b>TEAM4WEB</b>	<b>Cahier des charges</b>	<b>Version : D</b>
	<b>20221014_Geek4Fun_cahier_des_charges</b>	29 nov. 2022

## Charte graphique

Au vu de proposer un site correct aux utilisateurs de ce dernier, une charte graphique devra être respectée. Celle-ci définit les **couleurs** qu'il est possible d'utiliser (hormis les couleurs d'informations, comme les messages d'erreur : **rouge**, ou de succès : **vert**).

### Couleurs obligatoire

Ces couleurs correspondent à celles de la charte graphique donnée par le client, le festival **Geek 4 Fun**.

#### Couleurs primaires :



#### Couleurs secondaires A :




#### Couleurs secondaire B :



#### Couleurs Complémentaires :





 <b>TEAM4WEB</b>	<b>Cahier des charges</b>	<b>Version : D</b>
	<b>20221014_Geek4Fun_cahier_des_charges</b>	29 nov. 2022

### Noms des tables de la base de données :

#### **g4f\_module\_Table**

Le préfixe **g4f** équivaut à “Geek4Fun”, le nom de la base de données. Il permet d’identifier une table appartenant à la base de données bdd\_Geek4Fun au sein des requêtes. Un nom de table prend un “s” à la fin. Par exemple, à la place de « utilisateur » nous avons « utilisateurs ».

De plus, nous avons mis en place un second préfixe (**module**) permettant de différencier les modules. On peut avoir le module cybersécurité, tournois ou cosplay.

### Noms des champs de la base de données :

La convention de nommage est défini comme ci dessous:

#### **Champs:**

- Les champs des tables de la base de données, utilisent la notion de “camelCase”. Le premier mot des champs est inscrit en minuscule suivi du deuxième mot débutant par une majuscule, laissant ainsi une séparation entre ces deux mêmes mots ;
- Les champs sont définis au singulier ;

*Par exemple : le champ prénom de la table “g4f\_utilisateurs” s’écrit “prenom”.*

#### **Clés primaires:**


- Les clés primaires utilisent la même convention que les champs ;

*Par exemple : le champ numéro de la table “g4f\_utilisateurs” s’écrit “numero”.*

#### **Clés étrangères:**

- Les clés étrangères sont composées du nom de la table au singulier suivi du nom du champ vers laquelle elle pointe ;

*Par exemple : le champ numéro de l'utilisateur de la table “g4f\_tournois\_commentaires” s’écrit “utilisateurNumero”.*

 <b>TEAM4WEB</b>	<b>Cahier des charges</b>	<b>Version : D</b>
	<b>20221014_Geek4Fun_cahier_des_charges</b>	29 nov. 2022

## CodeIgniter

Convention de nommage pour **CodeIgniter 4** :

Pour chaque nom de fichier, nous utilisons la notion de CamelCase. De plus, chaque nom de fichier est en anglais pour correspondre à CodeIgniter.

### Vues :

Chaque vue dispose d'un nom significatif.

### Contrôleurs :


Chaque contrôleur dispose d'un nom significatif commençant par une majuscule suivi du suffixe "Controller".

### Modèles :

Chaque modèle dispose d'un nom significatif commençant par une majuscule suivi du suffixe "Model".

### Bibliothèques/librairies de classe :

Chaque librairie de classe dispose d'un nom significatif commençant par une majuscule suivi du suffixe "Lib".


 <b>TEAM4WEB</b>	<b>Cahier des charges</b>	<b>Version : D</b>
	<b>20221014_Geek4Fun_cahier_des_charges</b>	29 nov. 2022

## Maquette du site

La maquette fonctionnelle du site est disponible sur **Figma** via le lien ci-dessous, ou par les fichiers PDF (**Geek4Fun\_accueil.pdf** et **Geek4Fun\_cosp1ay.pdf**) ci-joints.

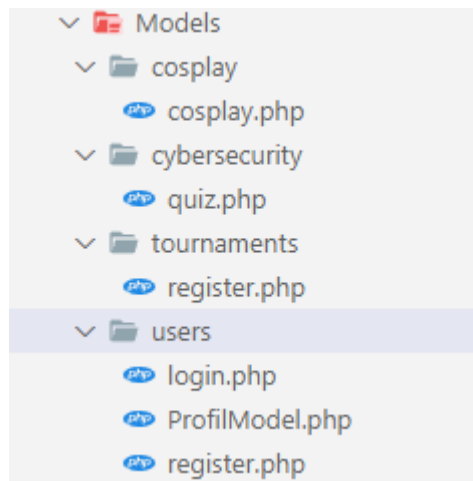
<https://www.figma.com/file/WRIsjyn5npTuenOs2NCWMC/Geek4Fun---maquette>




 <b>TEAM4WEB</b>	<b>Cahier des charges</b>	<b>Version : D</b>
	<b>20221014_Geek4Fun_cahier_des_charges</b>	29 nov. 2022

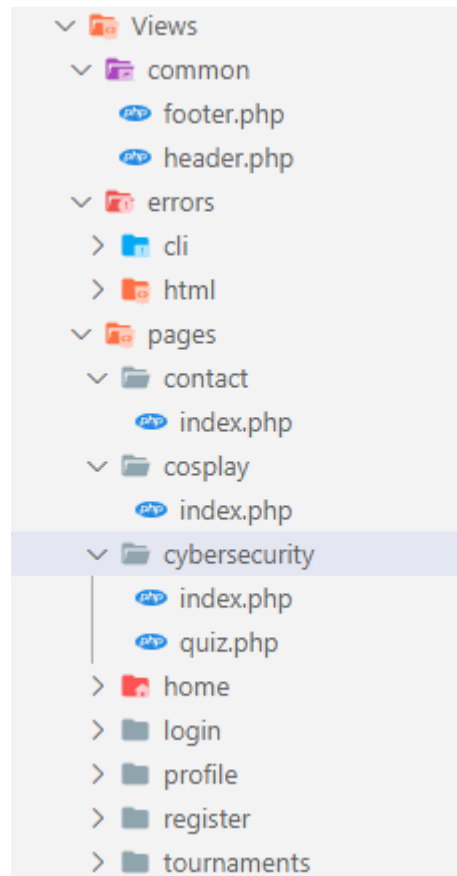
## Squelette du site

### Modèles (models)

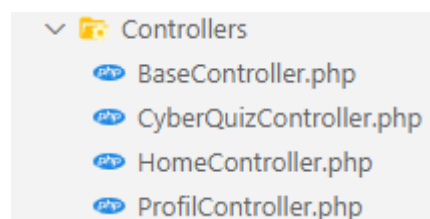



 <b>TEAM4WEB</b>	<b>Cahier des charges</b>	<b>Version : D</b>
	<b>20221014_Geek4Fun_cahier_des_charges</b>	29 nov. 2022

## Vues (views)

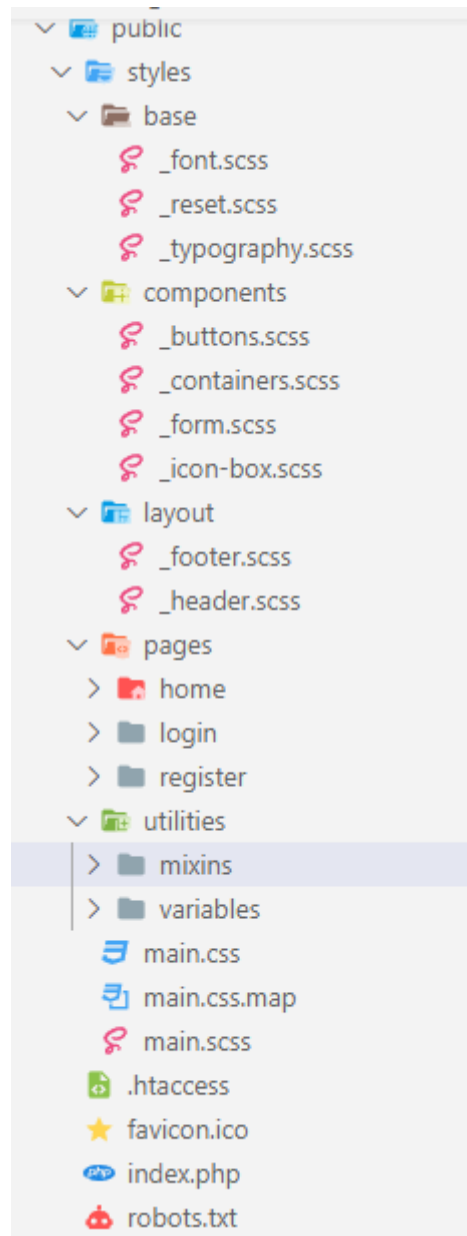



## Contrôleurs (controllers)



 <b>TEAM4WEB</b>	<b>Cahier des charges</b>	<b>Version : D</b>
	<b>20221014_Geek4Fun_cahier_des_charges</b>	29 nov. 2022

## Dossier Public



	Cahier des charges	Version : D
	20221014_Geek4Fun_cahier_des_charges	29 nov. 2022

## Répartition des tâches

### **Chef de projet :**

Valentin FORTIN Demande client, gestion du projet, etc...

### **Module cosplay :**

Valentin FORTIN Gestion des concours de cosplay (base de données et code)

### **Module cybersécurité :**

Timothée DIOT Gestion des quiz cybersécurité (base de données et code)

### **Module tournois jeux vidéo :**

Mathieu CROSNIER Gestion des tournois jeux vidéo (base de données et code)

Page d'accueil et autres pages secondaires (connexion, contact, mentions légales, etc...) :  
Collaboration sur toutes les parties communes et entraide sur les parties principales.