



CAHIER DE SPECIFICATIONS

Table des matières

Cas d'utilisations :	2
1. Cas d'utilisation : Navigation sur la plateforme.....	2
2. Cas d'utilisation : Résolution de Problèmes de Go (Tsumego)	2
3. Cas d'utilisation : Soumission de Problèmes de Go.....	3
4. Cas d'utilisation : Consultation de Parties de Go.....	3
5. Cas d'utilisation : Affichage de Statistiques	3
Description détaillée du modèle de données :	5
1. Problème de Go (Tsumego)	5
2. Partie de Go	5
3. Utilisateur	5
1. Diagramme de Cas d'Utilisation	6
2. Diagramme de Classes	Erreur ! Signet non défini.
3. Diagrammes Supplémentaires	Erreur ! Signet non défini.

Cas d'utilisations :

1. Cas d'utilisation : Navigation sur la plateforme

Acteurs : Utilisateur

Description : L'utilisateur peut naviguer sur la plateforme pour accéder aux différentes fonctionnalités offertes par l'application, telles que la résolution de problèmes de Go, la soumission de problèmes, la consultation de parties de Go et l'affichage de statistiques.

Actions :

- Accéder à la page d'accueil.
- Naviguer vers les différentes sections de l'application via la barre de navigation.
- Utiliser les liens et boutons pour interagir avec les fonctionnalités de l'application.

Variantes :

- L'utilisateur peut choisir de s'inscrire ou de se connecter pour accéder à des fonctionnalités supplémentaires.

2. Cas d'utilisation : Résolution de Problèmes de Go (Tsumego)

Acteurs : Utilisateur

Description : L'utilisateur peut résoudre des problèmes de Go (Tsumego) présentés sur la plateforme.

Actions :

- Sélectionner un problème à résoudre à partir de la bibliothèque.
- Placer les pierres sur le plateau pour tenter de résoudre le problème.
- Vérifier la solution du problème après avoir tenté de le résoudre.

Variantes :

- L'utilisateur peut choisir de passer à un autre problème s'il ne parvient pas à résoudre celui sélectionné.

3. Cas d'utilisation : Soumission de Problèmes de Go

Acteurs : Utilisateur, Administrateur

Description : Les utilisateurs peuvent soumettre de nouveaux problèmes de Go avec leurs solutions, qui seront ensuite examinés et validés par les administrateurs.

Actions :

- Remplir un formulaire de soumission avec les détails du problème et sa solution.
- Soumettre le problème pour examen par les administrateurs.
- Administrateurs : Examiner les problèmes soumis, les valider ou les rejeter.

Variantes :

- Les utilisateurs peuvent recevoir des notifications sur le statut de leur soumission.

4. Cas d'utilisation : Consultation de Parties de Go

Acteurs : Utilisateur

Description : Les utilisateurs peuvent consulter des parties de Go complètes, avec des statistiques détaillées sur chaque partie.

Actions :

- Rechercher des parties par nom de joueur, année de la partie, ouverture, etc.
- Consulter les détails des parties, y compris les mouvements, les statistiques et les commentaires associés.

Variantes :

- Les utilisateurs peuvent choisir de marquer certaines parties comme favorites pour y accéder facilement ultérieurement.

5. Cas d'utilisation : Affichage de Statistiques

Acteurs : Utilisateur, Administrateur

Description : Les utilisateurs peuvent consulter des statistiques sur les parties de Go et l'utilisation de la plateforme.

Actions :

- Consulter les statistiques agrégées, telles que la fréquence des ouvertures, les séquences de mouvements courantes, etc.
- Administrateurs : Accéder à des statistiques supplémentaires sur l'utilisation de la plateforme.

Variantes :

- Les administrateurs peuvent générer des rapports statistiques personnalisés pour des analyses approfondies.

Description détaillée du modèle de données :

Le modèle de données de l'application comprend les entités suivantes :

1. Problème de Go (Tsumego)

- ID : Identifiant unique du problème (clé primaire).
- Titre : Titre du problème.
- Description : Description détaillée du problème.
- Image : Image représentant la disposition des pierres sur le plateau.
- Solution : Solution correcte au problème.
- Difficulté : Niveau de difficulté du problème (facile, moyen, difficile).
- Statut de validation : Statut de validation du problème (en attente, validé, rejeté).
- Date de création : Date à laquelle le problème a été ajouté à la plateforme.
- Utilisateur créateur : Référence à l'utilisateur qui a soumis le problème.

2. Partie de Go

- ID : Identifiant unique de la partie (clé primaire).
- Joueur Blanc : Nom du joueur jouant avec les pierres blanches.
- Joueur Noir : Nom du joueur jouant avec les pierres noires.
- Date : Date de la partie.
- Mouvements : Liste des mouvements effectués pendant la partie (sous forme de séquence de coordonnées sur le plateau).
- Commentaires : Commentaires sur la partie.
- Résultat : Résultat de la partie (victoire blanc, victoire noir, match nul).
- Durée : Durée de la partie (en minutes ou en nombre de mouvements).
- Date de création : Date à laquelle la partie a été ajoutée à la plateforme.
- Utilisateur ajoutant : Référence à l'utilisateur qui a ajouté la partie.

3. Utilisateur

- ID : Identifiant unique de l'utilisateur (clé primaire).
- Nom d'utilisateur : Nom d'utilisateur unique.
- Adresse e-mail : Adresse e-mail de l'utilisateur.
- Mot de passe : Mot de passe haché.
- Rôle : Rôle de l'utilisateur dans le système (joueur, éditeur, administrateur).
- Date de création : Date à laquelle le compte utilisateur a été créé.

Diagrammes UML :

Les diagrammes UML correspondant aux principaux cas d'utilisation et au modèle de données comprennent :

1. Diagramme de Cas d'Utilisation

- Représentation graphique des acteurs, des cas d'utilisation et de leurs relations.
- Inclut les cas d'utilisation principaux tels que la navigation, la résolution de problèmes, la soumission de problèmes, etc.



Diagramme de base de données :

- Représentation graphique des tables dans la base de données.
- Montre les liens entre les tables ainsi que le contenu des tables.

