
Rapport de spécifications des besoins

Réalisé par

*Cherni Amine ,Barg Nahla ,Mbark Youssef et
Medyouni Ahmed amine*



“Chess World ”

Année Universitaire : 2021-2022

Table des matières

1- Introduction :

- Description du projet .
- Objectifs de l'application.

2- Spécification des besoins fonctionnels :

- La liste des acteurs + besoins

3- Spécifications des besoins non fonctionnels :

- Rappeler les caractéristiques d'un PWA
- Les attentes non fonctionnels: Sécurité, Utilisabilité, Fiabilité, Ergonomie .

4- Conception UML :

- Diagrammes des cas d'utilisations.
- Diagrammes de séquences.

5- Conclusion

1-l'introduction

Dans le cadre de notre première expérience en développement, il nous est proposé de choisir un projet permettant de mettre en pratique nos connaissances et nos compétences professionnelles ayant pour finalité la conception et le développement d'une page web en accords avec nos intérêts professionnels.

Ayant une passion commune pour le jeu d'échec, notre groupe a saisi l'opportunité de faire un site web multifonctionnel pour ce jeu.

Ce site permet à l'utilisateur de jouer en ligne, vendre les pièces et l'échiquier, consulter le classement des joueurs, consulter cours

2-les besoins fonctionnels :

Les acteurs :

Le client et l'administrateur

Les besoins :

Les besoins de client

- S'inscrire
- Consulter centre de jeu
- Consulter centre d'actualité
- Consulter centre de cours

- Consulter centre d'application
- Consulter notes
- Consulter contact

Les Besoins de l'administrateur

- Gérer centre de jeu
- Gérer centre d'actualité
- Gérer centre de cours
- Gérer centre d'application
- Gérer contact
- Gérer compte
 - Ajouter compte
 - Supprimer compte

3-les besoins non-fonctionnels :

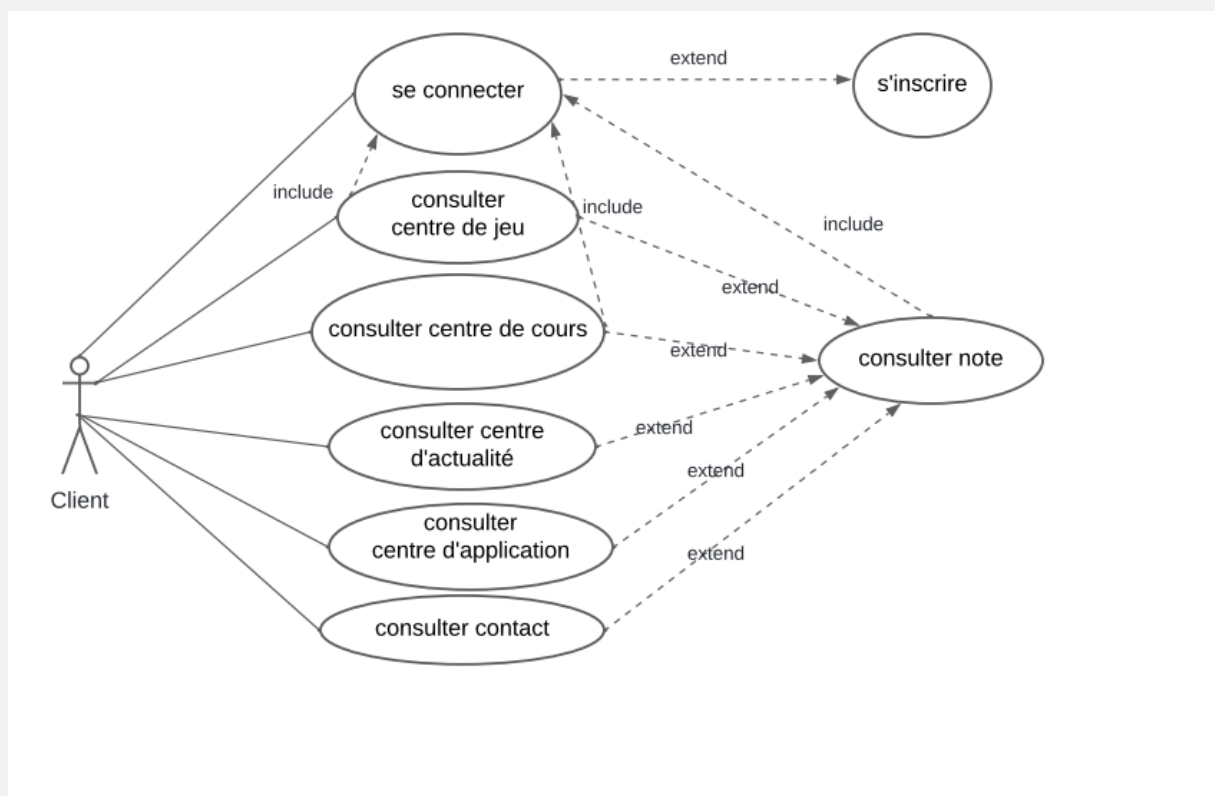
Les besoins non fonctionnels concernent les contraintes à prendre en considération pour mettre en place une solution adéquate aux attentes des clients

- ***Maintenance :*** *possibilité des mises à jour extensibilité/ modifiabilité du système initial*
- ***La convivialité :*** le système est suffisamment intuitif pour faciliter l'opération au client
Le moyen d'information est compréhensible par tous

- **La sécurité** : gestion de la confidentialité, gestion de l'intégrité des données, protection des données personnelles.
- **L'interface** : avoir une application qui respecte l'interface homme machine.
- **L'extensibilité** : possibilité d'ajouter des fonctionnalités à l'application.

4-Conception UML

❖ Diagrammes des cas d'utilisations:





raffinement des cas d'utilisation

Cas d'utilisation	S'inscrire
Acteur	Utilisateur
Pré-condition	Connexion établi Site en marche
Post –condition	Inscription au jeu
Description du scenario principal	1) Le système affiche l'interface 2) L'utilisateur saisit les données 3) Click bouton _s'inscrire
Exception	Connexion échoue

Cas d'utilisation	Se connecter
Acteur	Utilisateur
Pré-condition	Connexion établi Site en marche Compte existe
Post –condition	connecter au jeu
Description du scenario principal	1) Le système affiche l'interface 2) L'utilisateur saisit les données 3) Le système vérifier les données 4) Click bouton _ connecter

Exception	Les données sont fausses
-----------	--------------------------

Extensions s'inscrire

Cas d'utilisation	Consulter centre de jeu
Acteur	Utilisateur
Pré-condition	Connexion établie Site en marche
Post-condition	Jeu consulter
Description du scénario principal	1) Le système affiche l'interface 2) L'utilisateur clique bouton jouer
Exception	Site ne répond pas

Extensions consulter note

Cas d'utilisation	consulter centre d'actualité
Acteur	Utilisateur
Pré-condition	Connexion établie Site en marche
Post-condition	centre d'actualité consulter
Description du scénario principal	1) Le système affiche l'interface 2) L'utilisateur clique bouton actualité
Exception	Site ne répond pas

Extensions consulter note

Cas d'utilisation	consulter centre de cours
Acteur	Utilisateur
Pré-condition	Connexion établie Site en marche
Post-condition	centre de cours consulter
Description du scénario principal	1) Le système affiche l'interface 2) L'utilisateur clique centre de cours
Exception	Site ne répond pas

Extensions consulter note

Cas d'utilisation	consulter centre d'application
Acteur	Utilisateur
Pré-condition	Connexion établie Site en marche
Post-condition	centre d'application consulter
Description du scénario principal	1) Le système affiche l'interface 2) L'utilisateur clique centre d'application
Exception	Site ne répond pas

Extensions consulter note

Cas d'utilisation	consulter contact
Acteur	Utilisateur
Pré-condition	Connexion établi Site en marche
Post –condition	contact consulter
Description du scenario principal	1) Le système affiche l'interface 2) L'utilisateur click contact
Exception	Site ne répond pas Contact non existe

Extensions consulter note

Cas d'utilisation	consulter note
Acteur	Utilisateur
Pré-condition	Connexion établi Site en marche Inscription au jeu
Post –condition	Note consulter
Description du scenario principal	1) Le système affiche l'interface 2) L'utilisateur click bouton note
Exception	Site ne répond pas

Extensions consulter note

Cas d'utilisation	gérer centre de jeu
Acteur	Admin
Pré-condition	Connexion établi Site en marche
Post –condition	centre de jeu gérer
Description du scenario principal	1) Le système affiche l'interface 2) L'utilisateur click gérer centre de cours 3) Une interface afficher 4) Scenario 1 : L'utilisateur click bouton ajout - L'utilisateur ajouter des nouveaux sites de jeu 5) Scenario 2 : L'utilisateur click bouton Suppression - L'utilisateur Supprimer des sites de jeu 6) Scenario 3 : L'utilisateur click bouton modification - L'utilisateur modifier les sites de jeu
Exception	Site ne répond pas

Cas d'utilisation	gérer centre d'actualité
Acteur	Admin
Pré-condition	Connexion établi Site en marche
Post –condition	centre d'actualité gérer
Description du scenario principal	<ol style="list-style-type: none"> 1) Le système affiche l'interface 2) L'utilisateur click gérer centre d'actualité 3) Une interface afficher 4) Scenario 1 : L'utilisateur click bouton ajout <ul style="list-style-type: none"> - L'utilisateur ajouter des nouveaux actualités pour le jeu 5) Scenario 2 : L'utilisateur click bouton Suppression <ul style="list-style-type: none"> - L'utilisateur Supprimer des actualités 6) Scenario 3 : L'utilisateur click bouton modification <ul style="list-style-type: none"> - L'utilisateur modifier les actualités
Exception	Site ne répond pas

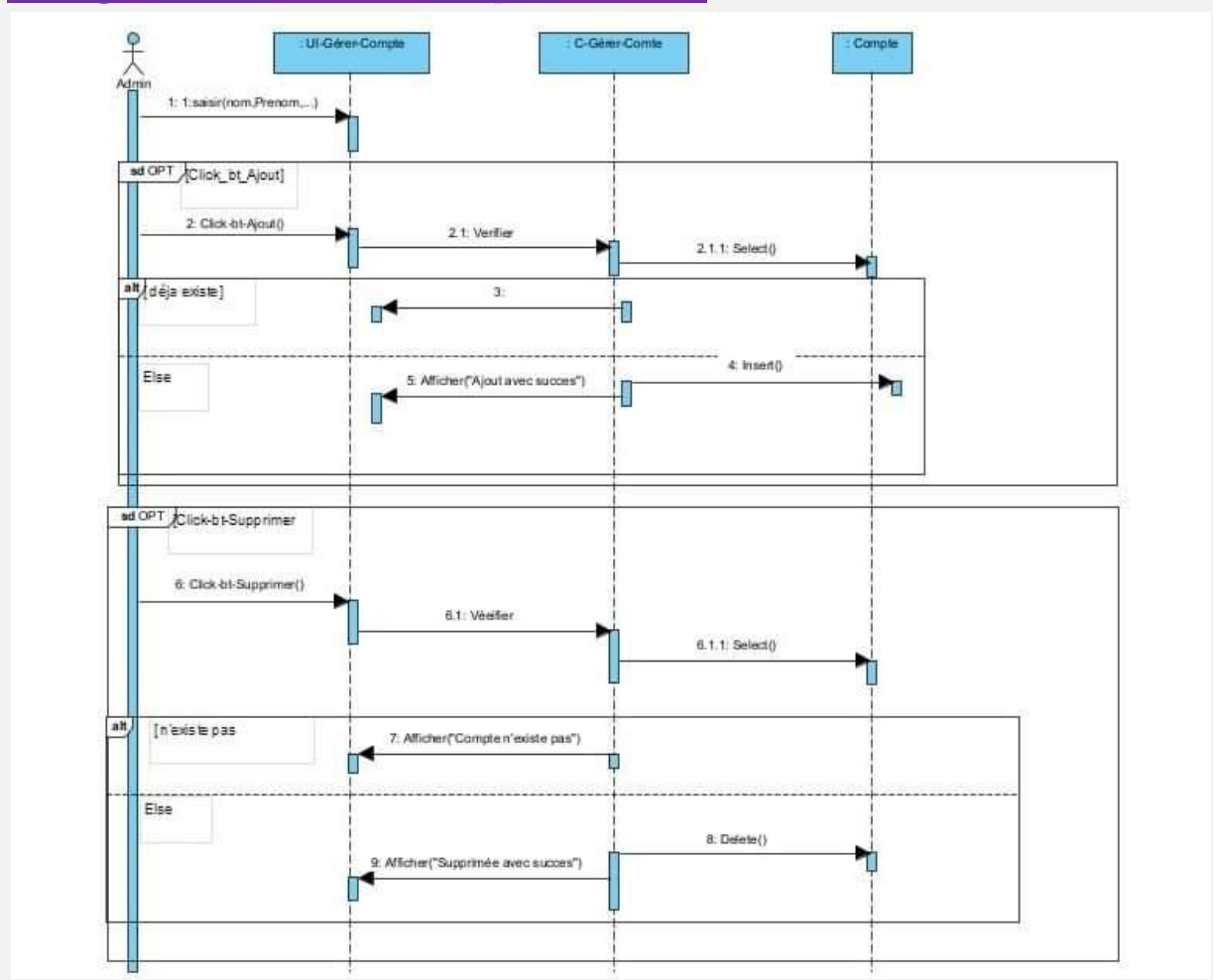
Cas d'utilisation	gérer centre de cours
Acteur	Admin
Pré-condition	Connexion établi Site en marche
Post –condition	centre de cours gérer
Description du scenario principal	<ol style="list-style-type: none"> 7) Le système affiche l'interface 8) L'utilisateur click gérer centre de cours 9) Une interface afficher 10) Scenario 1 : L'utilisateur click bouton ajout <ul style="list-style-type: none"> - L'utilisateur ajouter des nouveaux sites de cours pour le jeu 11) Scenario 2 : L'utilisateur click bouton Suppression <ul style="list-style-type: none"> - L'utilisateur Supprimer des sites de cours 12) Scenario 3 : L'utilisateur click bouton modification <ul style="list-style-type: none"> - L'utilisateur modifier les sites de cours de ce jeu
Exception	Site ne répond pas

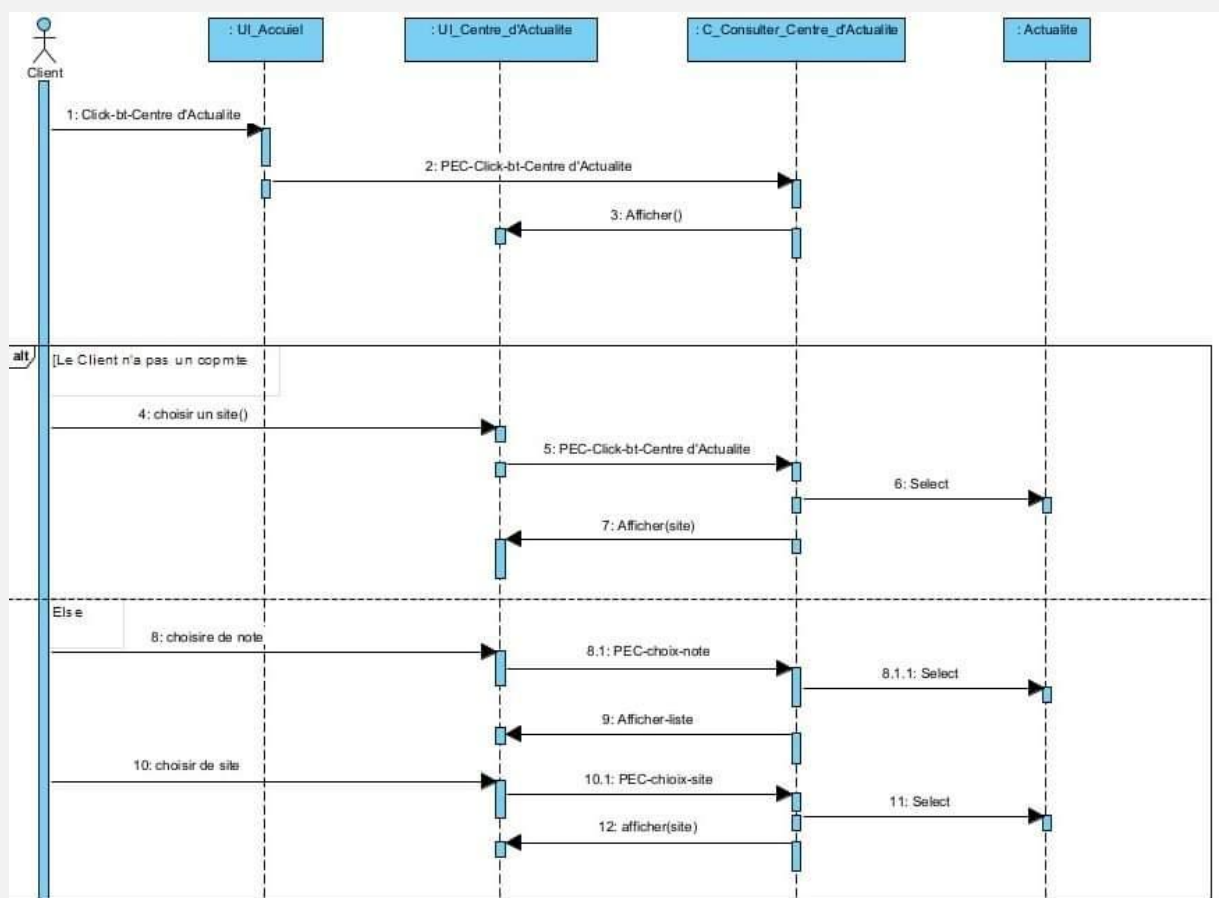
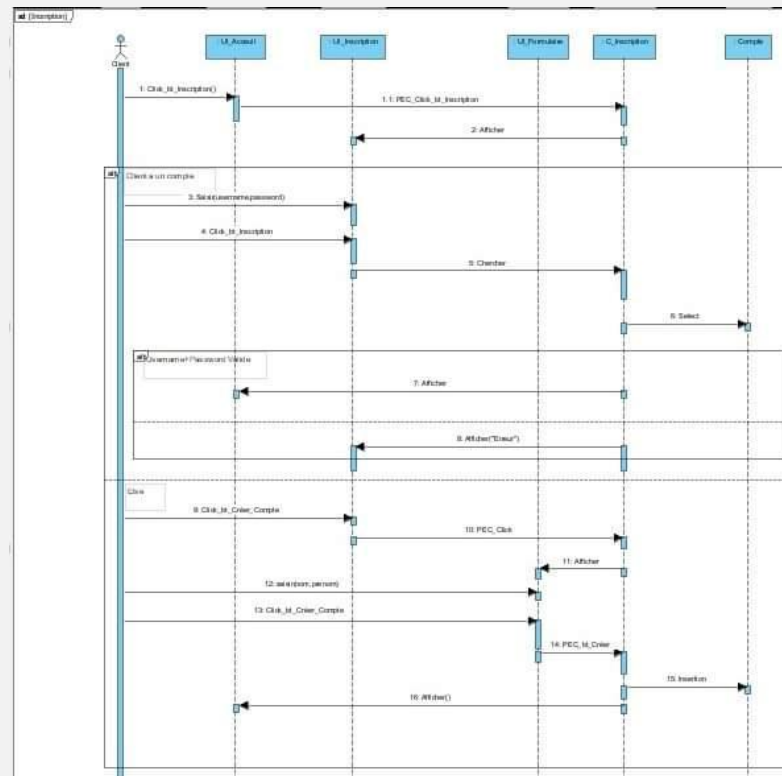
Cas d'utilisation	gérer centre d'application
Acteur	Admin
Pré-condition	Connexion établi Site en marche
Post –condition	centre d'application gérer
Description du scenario principal	<ol style="list-style-type: none"> 1) Le système affiche l'interface 2) L'utilisateur click gérer centre d'application 3) Une interface afficher 4) Scenario 1 : L'utilisateur click bouton ajout <ul style="list-style-type: none"> - L'utilisateur ajouter des nouveaux sites pour le jeu 5) Scenario 2 : L'utilisateur click bouton Suppression <ul style="list-style-type: none"> - L'utilisateur Supprimer des sites pour le jeu 6) Scenario 3 : L'utilisateur click bouton modification <ul style="list-style-type: none"> - L'utilisateur modifier les sites
Exception	Site ne répond pas

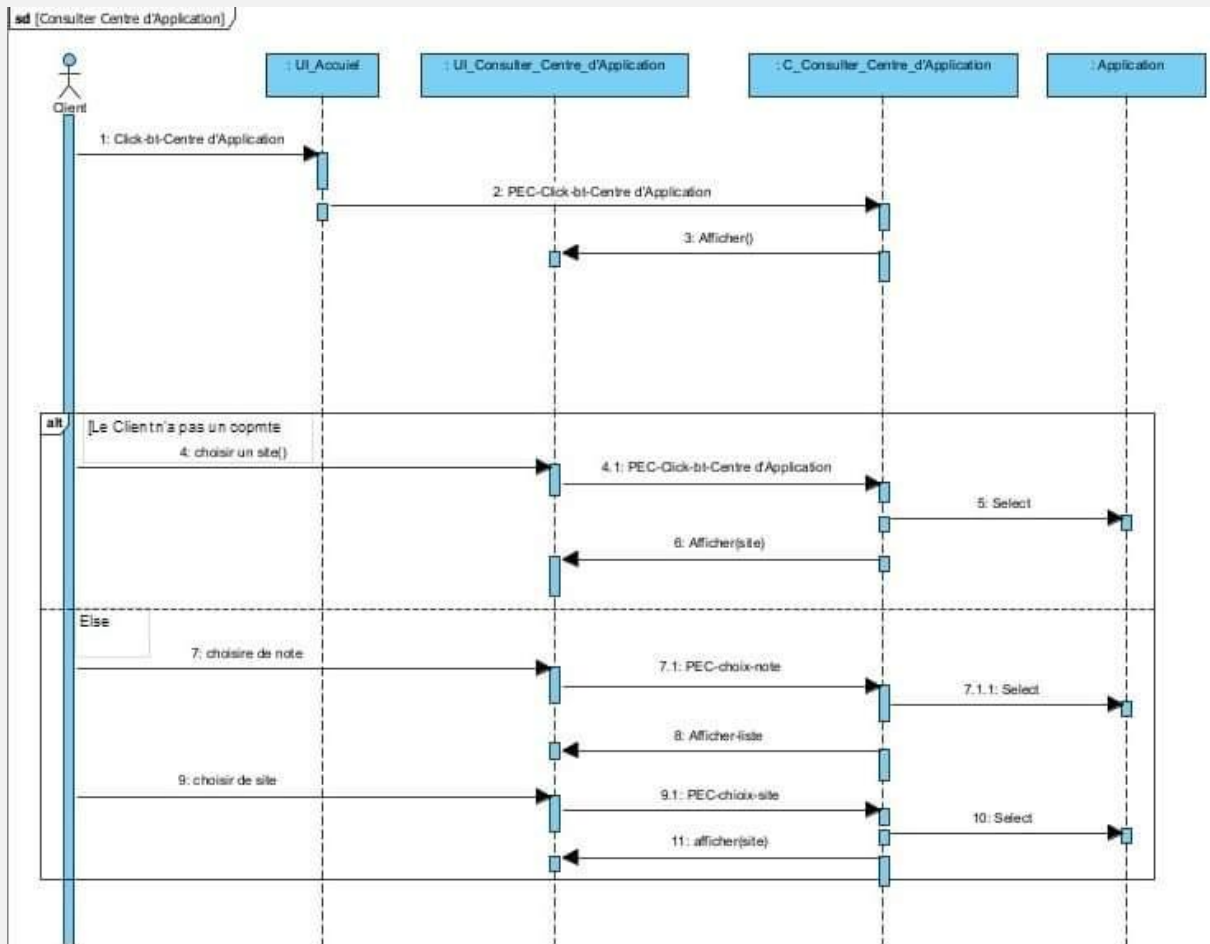
Cas d'utilisation	gérer contact
Acteur	admin
Pré-condition	Connexion établi Site en marche
Post –condition	Contact gérer
Description du scenario principal	<ol style="list-style-type: none"> 1) Le système affiche l'interface 2) L'utilisateur click gérer centre d'application 3) Une interface afficher 4) Scenario 1 : L'utilisateur click bouton ajout <ul style="list-style-type: none"> - L'utilisateur ajouter des nouveaux contact 5) Scenario 2 : L'utilisateur click bouton Suppression <ul style="list-style-type: none"> - L'utilisateur Supprimer les contacts 6) Scenario 3 : L'utilisateur click bouton modification <ul style="list-style-type: none"> - L'utilisateur modifier les contacts
Exception	Site ne répond pas

Cas d'utilisation	gérer compte
Acteur	admin
Pré-condition	Connexion établi Site en marche
Post-condition	Contact gérer
Description du scenario principal	<ol style="list-style-type: none"> 1) Le système affiche l'interface 2) L'utilisateur click gérer compte 3) Une interface afficher 4) Scenario 1 : L'utilisateur click bouton ajout <ul style="list-style-type: none"> - L'utilisateur ajouter un compte 5) Scenario 2 : L'utilisateur click bouton Suppression <ul style="list-style-type: none"> - L'utilisateur Supprimer un compte
Exception	Site ne répond pas

❖ Diagrammes de séquences:







5-Conclusion

Notre site Web est puissant et convivial qui peut permettre à des utilisateurs et des clients aléatoires de se divertir avec nos interfaces de page Web qui seront combinées (gratuites, prépayées).

Ce site permet à l'utilisateur de joueur en ligne , la vente les pièces et l'échiquier , consulter le classement des joueurs.

Dans le cadre de la réalisation de notre page Web

-Angular :

Angular est un framework d'application Web gratuit et open source basé sur TypeScript dirigé par l'équipe Angular de Google et par une communauté d'individus et d'entreprises. Angular est une réécriture complète de la même équipe qui a construit AngularJS

-balsamiq :

Balsamiq Cloud est un outil de conception d'interface utilisateur basé sur le Web pour la création de wireframes (parfois appelés maquettes ou prototypes basse fidélité). Vous pouvez l'utiliser pour générer des croquis numériques de votre idée ou concept pour une application ou un site Web, afin de faciliter la discussion et la compréhension avant qu'un code ne soit écrit.

Adobe XD:

Adobe XD est un outil de conception d'expérience utilisateur vectoriel pour les applications Web et les applications mobiles, développé et publié par Adobe Inc. Il est disponible pour macOS et Windows, bien qu'il existe des versions pour iOS et Android pour aider à prévisualiser le résultat du travail directement sur les appareils mobiles.