Séminaire PHP

Groupe de 6 =

Farah VILLARD : FVI

Romain NOTARI : RNO

Ousmane MAIGA : OMA

Ruslan KASSIMOV : RKA

Antoine GALTIER : AGA

Romain TENAILLE : RTE

Fiche Projet =

Nom

Logo

Promesse utilisateur

Description (1000 lignes)

Originalité

Opportunités de marché

Modèle économique (viable)

Partie Public = HTML

Partie Admin = JS + Ajax

Sujet =

Jeux en ligne multi-joueurs, de coopération.

Jeux de survie, feu de camp, …

Etude de marché : OMA

Concurrents : AGA

Coûts publicitaires : FVI et RNO

Entre 1€ pour 1 pub de 10s

6 par min

120 pr 20min

Avec 10000 user, ts les jours

36000€ par mois

Hypothèses, cashflow : RKA

Modèle de vente (voix de ventes, moyens de gagne plain) : RTE

Stratégie de vente =

Public : 12-18ans

Publicité : discrète, mais présente sur chaque page, avec rafraichissement automatique

Monnaie virtuelle : achat par petites sommes (nécessaire pour certaines actions, ratio supérieur)

Parrainage (bons de monnaie virtuelle, valeur faible)

Négocier partenariat avec d’autres sites

Tournois =

Payants, minimum de 5€ par équipe

Par équipes de 5 pers

Nécessité d’investir de l’argent

On récupère 1% des gains

Le gagnant récupère le reste

Règles =

Santé (manger, se soigner)

Faim (manger)

Sommeil (dormir, manger)

Ressources =

Plusieurs pour récolter

Pierre, bois, herbe, animaux terrestres

Nombre maximum de joueurs : 40 millions

VisualParadigmCE

Deux points de vue =

Fonctionnel : être utilisé au moyen d’une interface graphique + Modèle ergonomique

Organisationnel : terminer le projet

Un logiciel = 1 idée

Data Logic UI

Persistence données Algorithmique Intéraction User

Approche MDA

Pour mardi soir : maquette statique HTML

Diagramme de Cas d’Utilisation

4 responsables =

Chef de projet : RKA

Resp technique : RTE

Resp IHM : RNO

Resp marketting ergonomie : FVA

Tous les soirs, le CP envoi un rapport d’avancement (CSV)

Groupe n°

Avancement

Nom de la tâche ; temps passé ; état avancement ; ressources affectées

Pour aujd 17h, un powerpoint présentant les différents points abordés dans le fichier projet

Il doit etre charté aux couleurs du projet et du logo

Présenter la maquette de la principale vue de l’application qui précise les principes ergonomiques.