**Ludi**

## **1. PRÉSENTATION GÉNÉRALE DU PROJET**

### **1.1.Pitch**

L’objectif de Ludi est de réunir des personnes autour d’une même activité sportive sur un secteur (région) commun. Les participants pourront se challenger grâce à un petit système de classement.

### **1.2. Brief**

1.2.1. Besoin et contexte

Le sport prend de plus en plus de place dans notre société (médias, réseaux sociaux), et sa pratique apparaît comme essentielle. Les applications collaboratives sont également mises en avant, utilisées et appréciées par une majorité de la population.

L’application Ludi a pour ambition de répondre à ces deux besoins.

#### 1.2.2. Description de l’application

#### L’application Ludi devra permettre à un utilisateur de pouvoir trouver un ou plusieurs partenaires pour réaliser une action sportive dans sa région ou sa ville.

Pour toucher un maximum d’utilisateurs, Ludi devra proposer plusieurs activités de sport individuelles (Tennis, Running….) ou collectifs (Basket, Foot) et permettre à l’initiateur d’organiser librement son évènement (lieu, horaire, nombre de joueurs, niveau, etc…).

Un système de classement par points permettra aux utilisateurs d’obtenir un niveau et de se positionner par rapport aux autres sportifs.

Les utilisateurs pourront se contacter librement (messagerie privée, commentaires dans l’activité) pour organiser leur rencontre sportive.

#### 1.2.3. Cibles

- Personnes isolées géographiquement

- Nouvels arrivants dans une ville

- Vacanciers

- Bureaux des sports des écoles

- Entre amis

- Personnes désirant un suivi d’activité (ou classement)

- Personnes voulant découvrir un sport

#### 1.2.4. Fonctionnalités principales

* Création d’un compte ou possibilité de se connecter facilement grâce à ses identifiants Facebook ou mail.
* Personnalisation du profil par la section“settings”
* Notifications pour les personnes que l’on suit
* Historique des activités d’un utilisateur
* Saisir les résultats d’une session de sport de manière autonome (natation, running)
* Trouver des amis ou sportifs via un système de recherche (Facebook, email, saisi du nom, répertoire???)
* Recevoir des alertes lors d’invitation
* Possibilité de noter et d’écrire un avis sur les activités (optionnel)
* Système de messagerie privée
* Rechercher un sport via un formulaire (Liste déroulante sport, Ville (Liste déroulante, quid de l’api google map), Lieu de rendez-vous (champ libre), Date, Heure, Nombre de participants).
* Module de contact avec administrateur de l’application (Feedback)

#### 

#### 1.2.5. Business model

Cette application a pour objectif de permettre à l’équipe de monter en compétence et de se faire une visibilité sur le marché du développement. Dans un premier temps, Ludi ne sera pas payante, aucune pub, aucun abonnement, application gratuite.

## **2. LES EXIGENCES FONCTIONNELLES**

**Connexion & souscription**

L’application devra proposer à l’utilisateur de s’inscrire via Facebook ou par formulaire (login, mail et mot de passe). Inscription obligatoire.

Dès sa première connexion l’utilisateur sera redirigé vers les settings (Compte) où il devra complété deux informations supplémentaires son lieu d’activité principale et son nom/prénom et une information complémentaire [sa photo de profil et ses trois activités favorites (qu’il pourra changer dès qu’il le souhaite)].

Une fois le processus terminé, l’utilisateur sera automatiquement orienté vers la page activité ou un bref tutoriel lui présentera l’intérêt de cette section.

**Profil**

La section “profil” offre la possibilité à l’utilisateur de voir **son historique d’activités** via un simple flux d’informations et mettre à jour si nécessaire certaines activités (le temps, la distance etc… ATTENTION, il ne devra pas pouvoir modifier les sessions où il n’est pas l’initiateur).

La page profil offrira à l’utilisateur la possibilité d’**ajouter des contacts/partenaires** via un petit bouton de recherche dans la tabbar. Lorsque l’utilisateur ajoute une personne, cela se fait automatiquement, il n’y a pas de demande d’ajout.

**Nom prénom et photo** visibles.

Apparaîtra aussi l**e niveau général** de l’utilisateur selon le nombre d’activités réalisées.

Il y aura aussi une autre section qui indiquera le **niveau par sport** (nombre d’activités réalisées, exemple : 3 activités = niv. 2 et 10 activités niv. 3).

Possibilité de swiper entre la partie flux et la partie niveau.

**Settings**

**a - Compte**

La section **compte** permettra à l’utilisateur de **mettre à jour ses informations** personnelles (adresse mail, mot de passe, Lieu (CP-Ville), ses activités, sa photo).

**b - générales**

La section “**générales”** il pourra **contacter l’administrateur** pour un feedback sur son expérience sur l’application, il pourra **consulter les conditions générales d’utilisations** et il pourra **se déconnecter**.

**Notifications**

Lorsqu’une personne **est ajouté** il reçoit dans cette partie une notification “.... vous à ajouté”.

Lorsqu’une personne que l’on suit **ajoute une activité**, on reçoit l’information.

**Les messages privées** arrivent également en notification sur cette partie. Une petite bulle est positionné sur l’icône de la TabBar lorsqu’une notification arrive.

Lorsque quelque rejoint une activité que l’on a initié.

**Notifications push**

Donner l’information à l’utilisateur qu’une activité planifiée commence. “Votre activité **Tennis** commence dans **….** minutes à **Lieu**”. Si clique sur la notification push, il y aura une redirection vers la section activité.

**Activités**

Une page “intermédiaire” avec deux options : rechercher une activité ou en proposer une.

a- Rechercher une activité :

Le sport (possibilité de choisir “tous les sports”)

Le lieu + rayon

La date (aujourd’hui ou dans les jours à venir, facultatif)

Le niveau (facultatif)

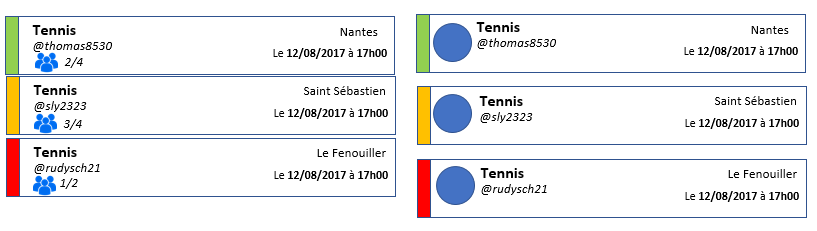
Une fois le bouton “rechercher” cliqué les activités apparaissent du plus proche au plus éloigné (max au rayon au choisi). Un code couleur sera affiché sur chaque activité selon la distance entre l’utilisateur et le lieu de l’activité (vert, orange, rouge).

Lorsque l’activité est sélectionnée, l’utilisateur est redirigé vers une page contenant tous ses détails et a la possibilité de la “rejoindre”.

Un message sera alors affiché : “l’activité aura lieu si le nombre de participants minimum est atteint”.

Affichage de la recherche:

Nom activité, Login de l’initiateur, Lieu, date et heure.



b- Proposer une activité :

Le sport

Le lieu

La date

Le niveau (facultatif)

La description

Nombre participants (min et max, facultatif)

Une fois l’activité proposée, elle se retrouvera dans le menu général d’activités.

Activités générales

Deux sections seront présentes :

a- Mes activités

Liste des activités proposées

b- A venir

Liste des activités rejointes

Prévoir une option/un message en cas de suppression ou de désinscription à une activité (liste déroulante de choix de justification).

**API utilisées**

API Google

Cette api sera peut-être utilisé pour la recherche ou l’ajout d’activité, pour le champs (lieu).

Déterminer quel option de l’api nous allons utiliser?

API Facebook

Cette api sera utilisé pour la connexion ou l’inscription automatique des utilisateurs à Ludi. Nous allons utiliser l’option FB Login.

**Hébergement/BDD**

Création de la base de donnée sur la solution **Parse.**

Hébergement de Parse sur **Heroku.**

Cette solution est temporaire, en cas de déploiement de l’application nous devrons trouver un autre hébergement et une autre solution pour la base de données. Il s’agit d’une solution pour faciliter le développement et une première mise en place de Ludi.

## 

## 

## **3. Contraintes techniques**

Avec plus de 80% de parts de marché, Android est le système d’exploitation que nous avons choisi pour le développement de notre application. Hormis la supériorité de l’OS sur le marché, notre équipe ne possède pas les compétences nécessaires pour produire une application sur un autre système d'exploitation.

A terme, une fois notre projet lancé sur le “Play Store” nous nous pencherons sur la création et le développement de l’application sur un autre système.

Plusieurs logiciels vont être utilisés pour développer l’application. Pour la partie **maquettes** et **icônes**, nous utiliserons un logiciel online “marvelapp”, puis pour les logos nous allons utiliser le logiciel Illustrator de la suite Adobe.

Pour **développer** notre application nous allons utiliser l’IDE “Android Studio”, les langages utilisés seront le JAVA, le XML et le **SQL (à confirmer).**

Pour la **gestion** de notre projet et la **communication** nous utilisons Slack et Trello.

D’autres logiciels ont également été utilisés pour mener à bien ce projet et pour répondre à des besoins ponctuels comme Excel, Word mais également draw.io (diagrammes, MERISE).

Pour la base de données nous utilisons la solution Cloud Parse, cela nous permet de mettre notre applications en ligne, de la modifier et de la lancer très rapidement. Puis pour l’hébergement nous avons opté pour une solution gratuite et facile de mise en place, il s’agit d’Heroku qui est un service de cloud computing de type plate-forme en tant que service.

## 

## 

## **4. Déroulement du projet**

Offrir la possibilité aux utilisateurs de l’application de trouver un ou plusieurs adversaires pour réaliser une activité sportive. Cette dernière donnera lieu, ou non, à un vainqueur et un vaincu avec à la clé des points pour un classement.

Exemple: trouver un joueur de tennis dans ma région du même niveau que moi pour partie. Le score sera inscrit dans l’application ainsi que le résultat “vaincu”/”Vainqueur”.

L'utilisateur pourra se connecter/s'inscrire grâce à Facebook ou à son email. Des Informations comme le prénom, le nom, le sexe, les activités favorites (maximum 3) lui seront demandées.

L'adresse mail, un username et un mot de passe pour finaliser l'inscription. Il sera possible d'ajouter une photo à s'en profil.

Les utilisateurs peuvent prendre contact ensemble directement via l'application ou Facebook ou mail.

Les activités auront un nom, un nombre de joueur, un nombre de points si vainqueur et un nombre de point si perdant. Si un utilisateur perd une rencontre alors il verra son score (diminué) et le score de son activité, son niveau sera également revu en fonctionnement de ces performances.

Une activité peut-être ajouté après avoir été effectué ou bien en respectant le flux initialisation/en-cours/terminé. Certaines activités ont des spécificités comme le tennis avec les sets, le basket avec les points, la natation avec la distance etc...

Il sera possible de partager une session via les réseaux sociaux avec une photo et un commentaire/descriptif. Les activités auront un petit descriptif pour faciliter la compréhension du sport par les utilisateurs.

Le joueur ayant le meilleur niveau se retrouvera en haut du classement (des utilisateurs amis), un tri par activité est envisageable. Il existe environ 30 activités, il est également prévu d'historiser l'activité (date/heure) et le temps de la sessions.