

# Cahier des charges

## 1. Présentation du projet

### 1.1. Commanditaire

Stéphane Englebert, développeur web.

Dans le cadre de ma formation de “Développeur .NET Core” chez Technofutur Tic à Gosselies, il m’est demandé - en fin de parcours - de réaliser une application à l’aide des technologies apprises.

Pour ce projet individuel de développement, j’ai choisi d’être mon propre commanditaire et de développer un site de jeu de poker en ligne.

### 1.2. Les objectifs du site

Ce site - que j’ai décidé d’appeler “Pokermania” - organisera des tournois quotidiens auto-générés. Les tournois seront gratuits, ouverts à tous et il n’y aura aucun gain financier, juste le plaisir de jouer au poker!

S’agissant d’un loisir et d’un projet personnel, l’objectif premier sera d’exister. Je le ferai évoluer en fonction de mes disponibilités et des retours des utilisateurs.

### 1.3. Public cible

Toute personne majeure connaissant ou non le jeu et désireuse d’y jouer avec - à terme - l’envie d’en faire un site plus destiné aux joueurs déjà initiés et désireux d’améliorer leur niveau de jeu.

### 1.4. Objectifs quantitatifs

Arriver à réunir quotidiennement une petite centaine de personnes pour “taper le carton”, serait déjà en soi un succès! Le temps de lancer le site, de le faire connaître et que les gens y

viennent progressivement, j'espère pouvoir atteindre cet objectif après 3 - 4 mois d'existence.

### 1.5. Périmètre du projet

Le site ne sera pas adapté aux supports tablettes & mobiles, le but à terme étant d'y "travailler" son poker.

### 1.6. Description de l'existant

- Aucun site existant.
- Nom de domaine "*http://www.pokermania.site/*" réservé
- hébergement "ASP Performance" réservé chez L.W.S.
- aucune identité visuelle - aucun logo ou éléments graphiques
- le contenu textuel du site est en cours de rédaction par mes soins en français

## 2. Description graphique et ergonomique

### 2.1. Charte graphique

- Une palette de couleurs plutôt claires comprenant du rouge et du noir afin de rappeler la couleur des cartes.
- Un logo en forme de jeton de poker avec les lettres "P" et "M".
- Des cartes simples, sobres et vectorielles.
- polices privilégiant la lisibilité à l'originalité

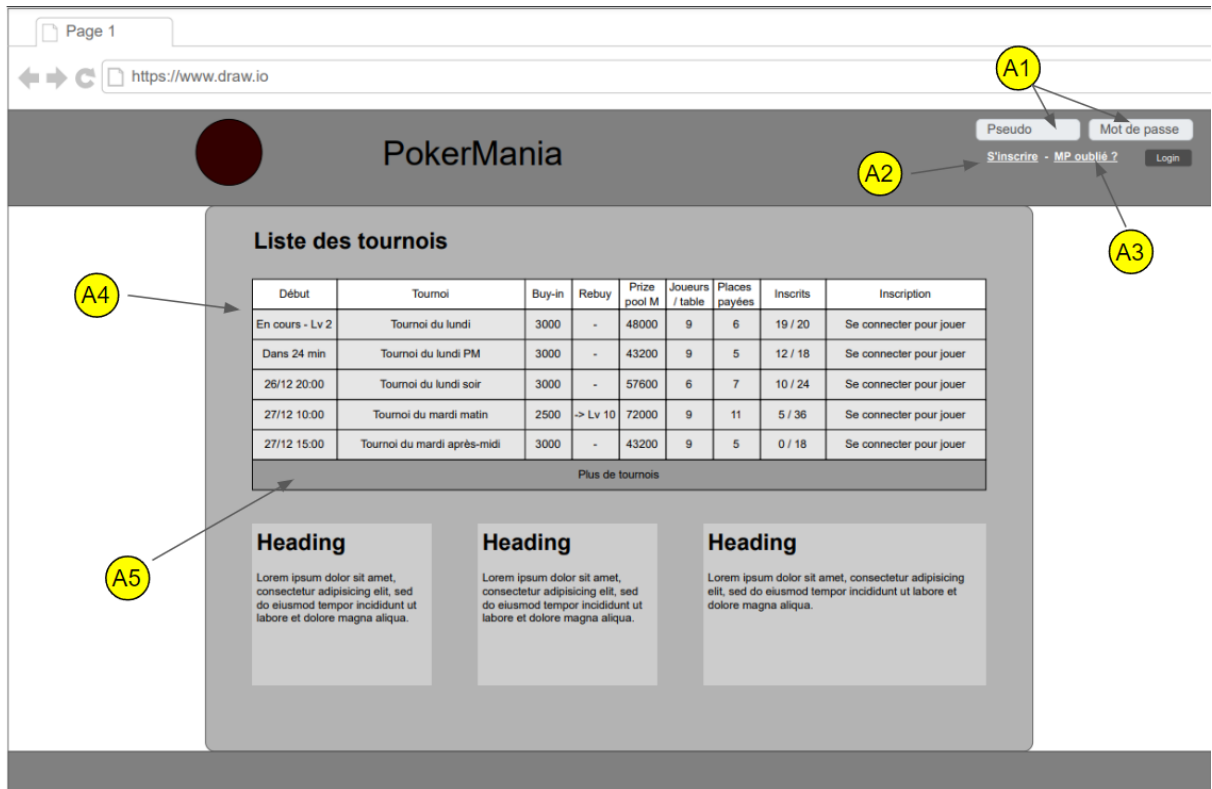
### 2.2. Design

Un design minimaliste, discret avec le moins d'éléments visibles afin de ne pas distraire le joueur lorsqu'il est en tournoi. Avec des tons clairs et un thème de fonds discret, épuré (style "tattoo") en opacité réduite.

En 2 mots, une interface zen favorisant la réflexion.

### 2.3. Maquettes

## A - Page d'accueil - utilisateur non connecté



A1 - Formulaire de connexion

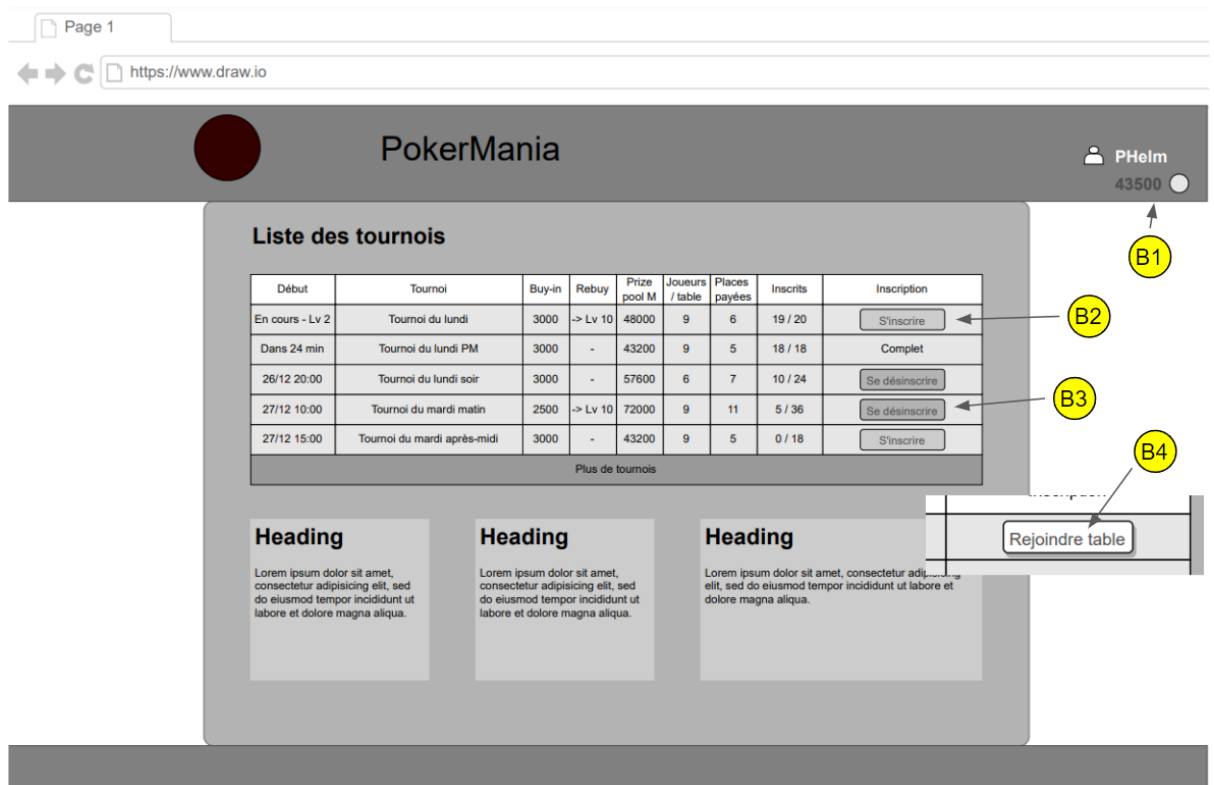
A2 - Formulaire d'inscription

A3 - Renvoi du mot de passe oublié

A4 - Récupération de la liste des tournois actifs

A5 - Navigation / Affichage de tous les tournois actifs

## B - Page d'accueil - utilisateur connecté



B1 - Infos utilisateur connecté

B2 - S'inscrire au tournoi

B3 - Se désinscrire d'un tournoi

B4 - Rejoindre la table du tournoi en cours

## C - Page d'accueil - utilisateur connecté (infobulles au survol)

**Liste des tournois**

Début	Tournoi	Buy-in	Tapis de départ	Durée des niveaux	Places payées	Inscrits	Inscription
En cours - Lv 2	Tournoi du lundi	3000	3000	6 - 10 min	6	19 / 20	<input type="button" value="S'inscrire"/>
Dans 24 min	Tournoi du lundi PM	3000			5	18 / 18	Complet
26/12 20:00	Tournoi du lundi soir	3000	-	57600	6	7	10 / 24 <input type="button" value="Se désinscrire"/>
27/12 10:00	Tournoi du mardi matin	2500	-> Lv 10	72000	9	11	5 / 36 <input type="button" value="Se désinscrire"/>
27/12 15:00	Tournoi du mardi après-midi	3000	-	43200	9	5	0 / 18 <input type="button" value="S'inscrire"/>

← C2

C1

C3 →

**Répartition des gains (théorique)**

Places payées	Inscrits	Gain
6	19 / 20	1 12000
5	18 / 18	2 10080
7	10 / 24	3 8640
11	5 / 36	4 6720
5	0 / 18	5 5760
		6 4800

**Répartition des gains (nb joueurs inscrits)**

Places payées	Inscrits	Gain
6	19 / 20	1 13680
5	18 / 18	2 10488
7	10 / 24	3 9120
11	5 / 36	4 6840
5	0 / 18	5 5472

C1 - Infobulle avec les infos du tournoi

C2 - Infobulle avec la répartition des gains théorique

C3 - Infobulle avec la répartition des gains à l'instant T

## D - Page tournoi - récupération d'informations

The screenshot shows the PokerMania tournament interface. The browser address bar displays <https://www.draw.io>. The page title is "PokerMania". The user profile "PHelm" with 43500 chips is shown in the top right. The tournament details are: "Tournoi : Event de rentrée - No Limit Texas Holdem", "Niveau : 10", "SB : 100", "BB : 200", "Ante : 10", and "Prochain niveau (200-400-15) : 1 min". The pot is 1260 \$. The current hand is being played by PHelm (35698) and DNegr (39475). The betting options are Fold, Check, and Raise 630. The rank table shows the top 5 players: 1. GBaum (48756), 2. DNegr (39475), 3. PHelm (35698), 4. PBrue (32144), and 5. Simon (29999). The tournament rank is 15/58. The current hand cards are 35698 and 39475. The pot is 1260 \$. The betting options are Fold, Check, and Raise 630. The rank table shows the top 10 players: 1. GBaum (48756), 2. DNegr (39475), 3. PHelm (35698), 4. PBrue (32144), 5. Simon (29999), 6. DNegr (39475), 7. Simon (29999), 8. DNegr (39475), 9. Simon (29999), and 10. DNegr (39475).

**Tournoi : Event de rentrée - No Limit Texas Holdem**  
**Niveau : 10 SB : 100 BB : 200 Ante : 10 Prochain niveau (200-400-15) : 1 min**

**Pot : 1260 \$**

**Rank Table : 3 / 5**

#	Pseudo	Jetons
1	GBaum	48756
2	DNegr	39475
3	PHelm	35698
4	PBrue	32144
5	Simon	29999

**Rank Tournoi : 15 / 58**

#	Pseudo	Jetons
1	xxxx	xxxx
2	xxxx	xxxx
3	xxxx	xxxx
4	xxxx	xxxx
5	xxxx	xxxx
6	xxxx	xxxx
7	xxxx	xxxx
8	xxxx	xxxx
9	xxxx	xxxx
10	xxxx	xxxx
15	xxxx	xxxx

**Fold Check Raise 630**

**D1** - Informations sur le tournoi en cours  
**D2** - Top 10 du classement général du tournoi  
**D3** - Informations sur les joueurs de la table  
**D4** - Informations sur la main courante

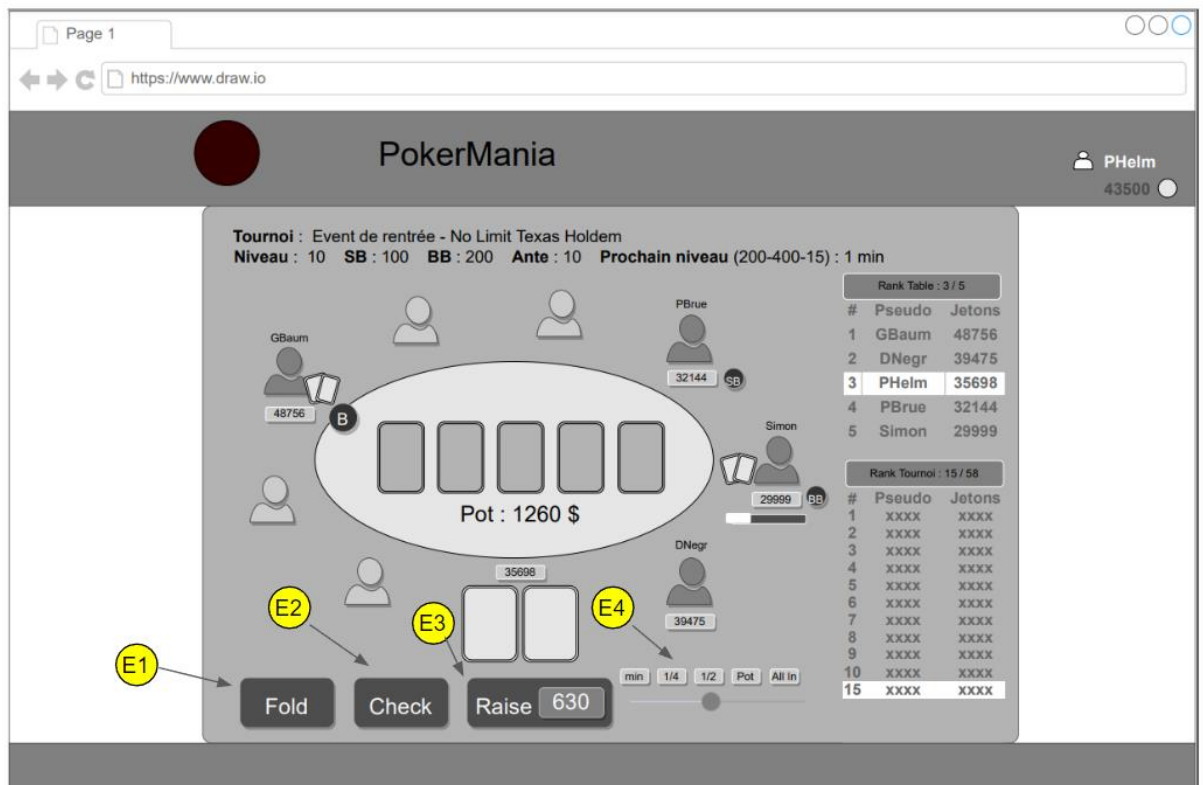
D1 - Informations sur le tournoi en cours

D2 - Top 10 du classement général du tournoi

D3 - Informations sur les joueurs de la table

D4 - Informations sur la main courante

## E - Page tournoi - actions du joueur



E1 - Abandonner la main en cours

E2 - Accepter la mise courante (check)

E3 - Augmenter la mise (raise)

E4 - Mises prédéfinies - variables

### 3. Description fonctionnelle et technique

#### 3.1 Arborescence du site

Nombre de pages très limité. Pas de menu, accès à la table de jeu via le bouton "Rejoindre" la table sur la page d'accueil. But, éviter la dispersion et se concentrer sur sa partie.

#### 3.2. Spécifications fonctionnelles

#	Fonctionnalité	Description	Interactions
A1	Formulaire de connexion	Formulaire permettant de s'identifier afin d'accéder à l'interface de jeu d'un tournoi.	Remplissage de 2 champs (pseudo & mot de passe). Clic sur le bouton "Login"
A2	Formulaire d'inscription	Formulaire permettant de devenir membre du site	Au clic, redirection vers une page "satellite" comprenant un formulaire classique d'inscription.
A3	Renvoi du mot de passe oublié	Regénération d'un mot de passe provisoire afin de récupérer l'accès à son compte.	Au clic, redirection vers une page "satellite" comprenant un formulaire de renvoi d'un nouveau mot de passe provisoire par email.
A4	Liste des tournois actifs	Liste des tournois actifs ou à venir organisés par Pokermania.	Récupération et affichage des 5-6 tournois actifs les plus proches sous la forme d'une liste (tableau).
A5	Navigation tournois actifs	Possibilité de consulter l'ensemble des tournois actifs	Au clic, affichage de l'entièreté des tournois actifs.
B1	Infos utilisateur connecté	Affichage d'informations relatives à l'utilisateur connecté.	Aucune interaction, juste de la récupération d'infos.
B2	S'inscrire au tournoi	Possibilité de s'inscrire pour participer à un tournoi	Au clic, si l'utilisateur remplit les conditions d'inscription au tournoi, le bouton "s'inscrire" sera remplacé par un bouton "Se désinscrire" ou "Rejoindre table" en fonction du temps restant avant le début du tournoi.



B3	Se désinscrire d'un tournoi	Possibilité de se désinscrire d'un tournoi	Au clic, le bouton "Se désinscrire" sera remplacé par le bouton "S'inscrire"
B4	Rejoindre la table d'un tournoi	Possibilité de rejoindre la table d'un tournoi en cours pour lequel on s'est inscrit au préalable.	Au clic, l'utilisateur sera redirigé sur la page d'interface de jeu du tournoi en cours.
C1	Infobulle infos tournoi	Affichage des infos générales complémentaires sur le tournoi.	Au survol, récupération et affichage des infos.
C2	Infobulle répartition gains théorique	Affichage de la répartition des gains (nombre de jetons) en fonction du nombre de places payées et de la place à laquelle les joueurs terminent. La répartition est théorique, à savoir qu'elle se base sur le fait que le tournoi sera complet (nombre de joueurs max atteint).	Au survol, récupération et affichage des infos.
C3	Infobulle répartition gains instant T	Affichage de la répartition des gains (nombre de jetons) en fonction du nombre de places payées et de la place à laquelle les joueurs terminent. La répartition est réelle, à savoir qu'elle se base sur le nombre de joueurs inscrits à l'instant T auquel l'utilisateur affiche l'infobulle.	Au survol, récupération et affichage des infos.
D1	Informations tournoi en cours	Affichage des paliers en cours en temps réel (blindes & antes) et du prochain palier à suivre.	Pas d'interactions, juste des infos.
D2	Top 10 classement tournoi en cours	Affichage du pseudo et du stack de jetons des 10 premiers joueurs du tournoi en cours ainsi que la position du joueur connecté.	Pas d'interactions, juste des infos. Si le joueur connecté fait partie des 10 premiers, on n'affichera que 10 lignes au lieu de 11. Mise en évidence du positionnement du joueur via couleur plus vive.
D3	Informations joueurs de la table	Affichage du pseudo et du stack de jetons des joueurs à table par ordre décroissant du nombre de jetons.	Pas d'interactions, juste des infos. Mise en évidence du positionnement du joueur connecté via couleur plus vive.

D4	Informations main courante	Affichage de toutes les informations liées à l'évolution de la main en cours: jeton "bouton", "small blind", "big blind", mise en évidence des joueurs encore dans la main (cartes), barre de progression (temps restant pour prendre décision), les cartes du joueur connecté, les cartes du pot commun, le montant du pot en jeu.	Pas d'interactions, juste des infos et une mise en évidence (par le biais du design) des informations essentielles à la bonne compréhension de la main et de son déroulement.
E1	Abandonner main courante	Possibilité - quand c'est au tour du joueur connecté de jouer - d'abandonner la main en cours et de jeter ses cartes.	Au clic, couche les cartes du joueur (opacité réduite) et met à jour les interfaces de jeu des autres joueurs de la table.
E2	Accepter la mise courante (check)	Possibilité - quand c'est au tour du joueur connecté de jouer - de continuer dans la main sans engager de jetons supplémentaires (si pas de raise avant son tour).	Au clic, la parole passe au joueur suivant et les interfaces de jeu de tous les joueurs sont remises à jour.
E3	Augmenter la mise (raise)	Possibilité - quand c'est au tour du joueur connecté de jouer - de miser plus de jetons que les joueurs précédents dans la main. Le joueur doit préciser le nombre de jetons qu'il souhaite miser.	Le bouton comprend un champ où le joueur peut préciser le nombre de jetons qu'il souhaite miser. Par défaut, le nombre de jetons équivaut au maximum à une fois la big blind. Au clic, la parole passe au joueur suivant et les interfaces de jeu sont remises à jour.
E4	Mises prédéfinies - variables	Possibilité de choisir des montants d'augmentation de mise prédéfinis : le minimum, 1/4 pot, 1/3 pot, 1/2 pot, 1 x pot et All in.	Au clic, la parole passe au joueur suivant, le pot ainsi que les interfaces de jeu sont mis à jour. Une barre "slider" accompagne également les boutons, offrant une alternative au clic.

### 3.3. Informations relatives aux contenus

Très peu de contenu textuel ou d'images. Contenu axé sur la consultation des tournois en cours et l'interface de jeu en ligne.

Le contenu visuel (logo, images, conception graphique de l'identité visuelle de l'interface de jeu) sera réalisé par un ami (<https://www.hybridestudio.be/>).

### 3.4. Contraintes techniques

Mettre en place une Web Api en C# .Net avec une base de données Sql Server. Libre choix au niveau du front, mais fortement recommandé d'implémenter ce dernier en Angular.

Hébergement Asp.Net Sql Server "[ASP Performance](#)" pris chez LWS.

## 4. Prestations attendues

### 4.1. Prestations attendues

- Création de diagrammes UML / BPMN (Use Cases, diagrammes d'activités et diagrammes de classes)
- Sur base de ces diagrammes et des spécifications fonctionnelles déjà décrites au point 3.2, dégager les fonctionnalités à développer et créer les cartes (backlog)
- Planification du développement
- Création de la base de données
- Création de l'arborescence du projet
- Développement des fonctionnalités
- Intégration du contenu visuel réalisé par [HybrideStudio](#)
- Tests
- Documentation du code
- Préparation du repo Github
- Défense devant jury
- Mise en ligne du site

## 4.2. Planning

- La phase d'analyse préalable se déroulera jusque maximum fin octobre
- la phase de développement et de test se déroulera sur le mois de novembre
- la documentation et la défense auront lieu début décembre

## 4.3. Méthodologie de suivi

Les cartes des fonctionnalités à développer seront encodées dans un tableau Trello afin de garder une vue d'ensemble sur le développement à réaliser.

La planification du développement sera encodée dans GanttProject afin de veiller au respect des échéances.