

Projet d'ACSI

JTR : Jeu de Télé Réalité

Dans cet énoncé, on s'intéresse au déroulement d'une gamme de jeux télévisés qui a remporté un vif succès dans plusieurs pays à travers le monde et qui consiste à faire cohabiter pendant plusieurs semaines des joueurs (garçons et filles) dans un même lieu. Ce lieu étant truffé de web-cameras et de micros pour voir évoluer les joueurs.

On s'intéresse à l'organisation et au déroulement du jeu. L'ensemble des étapes de la mise en œuvre du jeu peut être décrit comme suit:

- Appel à candidature
- Sélection des candidatures les plus intéressantes pour le casting
- Déroulement du Casting
- Publication des résultats du Casting (liste principale, liste de suppléants, etc.)
- Signature des contrats
- Démarrage du jeu
- Déroulement du jeu, semaine par semaine
- Fin du jeu et proclamation du ou de la gagnant(e)

La sélection des joueurs

La société de production (FBB) qui organise le jeu commence par publier, neuf mois avant le démarrage du jeu un appel à candidature dans des magazines de programmes TV et dans des journaux de casting spécialisés. Les personnes souhaitant poser leur candidature sont invitées à envoyer un CV (curriculum vitae) détaillé, une photo en pied et une lettre de motivation.

Les candidatures sont recevables pendant trois mois à compter du démarrage de la publication de l'appel à candidature.

A l'issue de ces trois mois, les candidatures sont triées en deux catégories: celles qui sont irrecevables et donc rejetées immédiatement et celles qui sont intéressantes et débouchent sur une convocation pour le casting. Les candidatures retenues pour le casting sont triées par profil (sexe, taille, poids, type, etc.), car les organisateurs se sont définis différents profils qu'ils souhaitent voir représentés parmi les joueurs. Cette première phase de sélection et d'attente des réponses aux convocations pour le casting dure un mois. Seuls les candidats sélectionnés pour le casting sont mémorisés dans le système.

A l'issue du casting (qui dure 1 mois), une nouvelle sélection permet de rejeter de nouveau une partie des candidatures. Les candidat(e)s retenu(e)s sont alors classé(e)s à l'intérieur de chaque profil par ordre de préférence du jury. Le premier dans chaque profil est le joueur sélectionné, les suivants sont des suppléants. Un suppléant devient joueur en cas de désistement du joueur classé premier dans son profil avant le démarrage du jeu ou pendant son déroulement.

Chaque candidat(e) ayant participé(e) au casting est informé(e) de la décision du jury par le secrétariat du casting. Les candidats arrivés en tête du classement dans chaque catégorie ont 3 jours pour répondre à la proposition. S'ils répondent favorablement, ils doivent se présenter auprès de la production du jeu afin de signer leur contrat. S'ils refusent la proposition ou répondent trop tardivement, le candidat classé en second sur la liste est alors convoqué à son tour, et ainsi de suite jusqu'à ce qu'un contrat soit signé pour chaque profil de joueur.

Si après la signature du contrat un joueur démissionne, il devra être remplacé par un suppléant. Le joueur démissionnaire sera indemnisé (au prorata du nombre de jours de participation) par le service comptabilité de la production. Le suppléant doit être très rapidement joignable et répondre également dans les plus brefs délais afin de ne pas affecter le démarrage ou le déroulement du jeu. La phase de signature des contrats dure un mois.

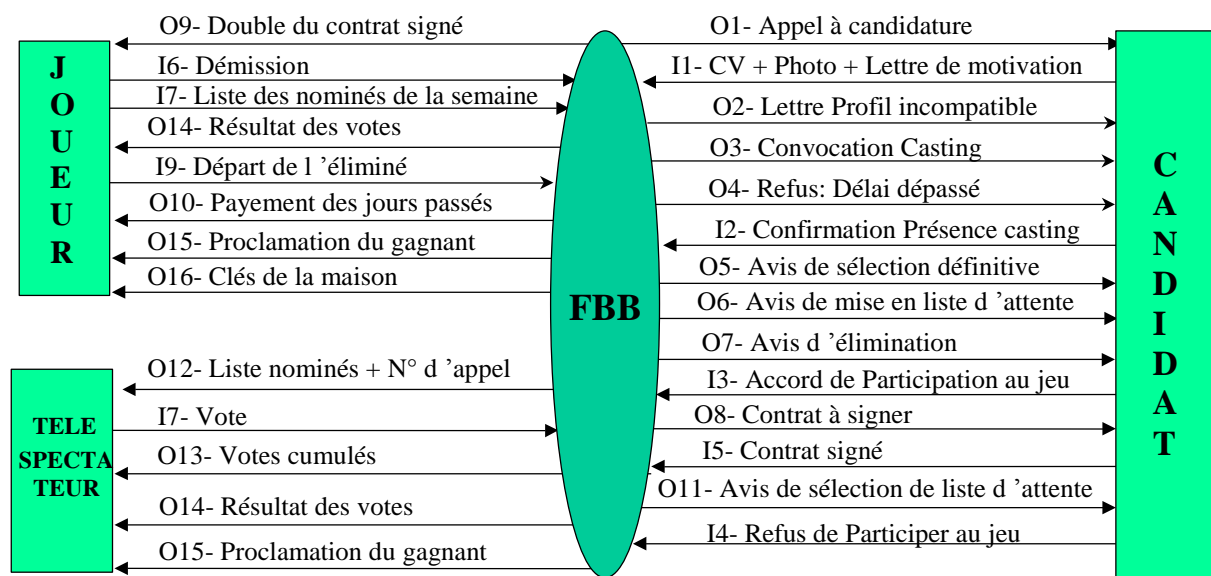
Le jeu

Plusieurs candidats (5 filles et 5 garçons) sont sélectionnés pour participer à ce jeu qui dure 10 semaines et dont le gagnant remporte un lot très attractif (par exemple, un bien immobilier ou un contrat avec une maison de disques). Pour y parvenir, un seul joueur¹ doit être désigné vainqueur par les téléspectateurs. Le vainqueur est obtenu par élimination d'un joueur (alternativement une fille et un garçon) chaque semaine (à partir de la 2^{ème} semaine de jeu).

- Pour chaque élimination, les téléspectateurs doivent voter pour le joueur qu'ils soutiennent parmi une liste de nominés (en général 2 joueurs mais 3 en cas d'égalité, à l'exception de la dernière semaine où seul une fille ou un garçon reste).
- Les nominations sont faites par les joueurs de sexe opposé. Cette information est transmise au présentateur du jeu télévisé.
- Le présentateur du jeu télévisé annonce la liste des nominés chaque mercredi. Les téléspectateurs peuvent voter jusqu'au samedi 22 heures et les résultats de l'élimination sont proclamés le samedi peu avant 23 heures. Le joueur éliminé doit alors quitter le jeu et le service comptabilité lui verse le paiement de ses jours de participation au jeu.
- Chaque fois qu'une personne vote (par téléphone ou SMS) le vote est pris en compte par le standard téléphonique.

Ci-dessous, en annexe 1, vous trouverez le modèle conceptuel de communication (MCC) ou diagramme de flux entre les acteurs externes et le domaine étudié.

Annexe 1



¹ ou une seule joueuse.

TRAVAIL A FAIRE POUR LE PROJET

1. Réaliser les spécifications fonctionnelles générales :

- Le modèle conceptuel des données (MCD) de type MERISE sous forme de schéma Entité/Association correspondant à cet énoncé.
- Le dictionnaire de données listant, pour chaque propriété, son nom et sa signification. Le dictionnaire devra être trié par ordre alphabétique.
- Le modèle conceptuel des traitements (MCT) de type MERISE correspondant à cet énoncé et au MCC (modèle conceptuel de communication) de l'annexe 1.

2. Réaliser les spécifications fonctionnelles détaillées :

- Le modèle relationnel avec la liste des tables et leur contenu.
- Le modèle organisationnel des traitements (MOT) de type MERISE correspondant à cet énoncé. Vous préciserez les postes de travail à prévoir pour l'informatisation du domaine.
- La description des procédures fonctionnelles en temps réel ou différé avec dessin des maquettes d'écran associées.
- La matrice de validation des données par rapport aux traitements (i.e. du MOT par rapport au MLD).

CALENDRIER ET CONSIGNES A RESPECTER

Distribution du sujet : 17 septembre 2013,

Remise du dossier d'analyse MERISE (version imprimée²) : 22 octobre 2013 en fin de séance.

Les projets doivent être réalisés par groupe de 3 étudiants.

Une attention particulière sera apportée à la présentation des dossiers du projet (présence de sommaire, pagination, page de présentation, introduction et conclusion, etc.).

² Vous pourrez utiliser l'atelier de génie logiciel de votre choix (par exemple : windev – voir exposé 2006-2007 pour plus de détails : *Des versions Express (gratuites) de Windev10 et de Windev10 Mobile sont téléchargeables sur le site de PcSoft <http://www.pcsoft.fr/windev/WD-Express.htm>*) pour réaliser vos modèles dans une version imprimable, ou tout autre AGL de votre choix.