

# E-LAN

---

## Objectifs :

---

- Interface Bootstrap, avec ou sans template
- Groupes de 3
- Sujet libre, mais avec:
  - MVC
  - CRUD
  - User / Password chiffré
  - 2 Rôles user et admin
  - Concept d'événement
    - lieu
    - Date/heure
    - Titre
    - Description
  - Lien entre user et événement
- Elèves choisissent un sujet qui respecte les consignes ci-dessus (Multiplex, Vaccin, Festival,...) et le font valider par le PO sur la base d'une liste de features et d'un MCD
- Le Déploiement Swisscenter
- Critère d'évaluation:
  - Analyse fonctionnelle (Tests)
  - Conception UX (maquettes)
  - Analyse technique (Tâches)
  - Réalisation (qualité du code – commentaires – choix des noms - historique).
  - Procédures de tests (comment le site a été testé)
  - Qualité du produit du point de vue utilisation (ergonomie, fonctionnalité)
  - Efficacité – Gestion du temps
  - Documentation du produit (reproductibilité)

## Description

---

Notre site permet de faciliter la création et gestion d'événements "Gaming" LAN. Une LAN est répartie sur une durée et contiendra plusieurs événements de type tournois ou ateliers/activité. Une LAN va comporter plusieurs types événement par exemple un quiz, un stand autre, un événement autre ou encore des tournois de jeux-vidéo, le site permet une gestion complète et propre à chaque événement. Il propose un système de profil utilisateur personnalisable ainsi que des rôles facilitant l'organisation entre gestionnaires et utilisateurs.

## Dans quel contexte le projet est-il réalisé ?

---

Nous réalisons ce Projet de développement web avec base de données lors de notre 2ème année d'apprentissage le but est de nous faire travailler sur un gros projet en groupe de 3 pour prouver nos compétences en tant que développeur et de gestion de projet

## Organisation

---

Nom	Role
Carrel Xavier	Product Owner
Augsburger Kenan	Scrum Master
Pinto Pedro	Team Member
Bonzon Yoann	Team Member

## Fonctionnalités

---

- Administrateurs
  - Gestion des utilisateurs/roles
- Modérateurs
  - Gestion de LAN
  - Gestion d'événements d'une LAN
  - Création de news
  - Outils de tournois
- Utilisateurs
  - Inscription à des LAN
  - Inscription à des évènements
  - Création d'équipes
  - Modification des information du compte

## Planification initiale

---

## Stratégie de test

---

### Testeurs

Nom	Email
Pedro Pinto	<a href="mailto:pedro.pinto@cpnv.ch">pedro.pinto@cpnv.ch</a>
Yoann Bonzon	<a href="mailto:yoann.bonzon@cpnv.ch">yoann.bonzon@cpnv.ch</a>
Kenan Augsburguer	<a href="mailto:kenan.augsburger@cpnv.ch">kenan.augsburger@cpnv.ch</a>

### Materiel/Software de test

name	type	version	description
php	software	7.x.x	Interpréteur php pour faire tourner le server
npm	software	7.5.4	Dependency manager
chrome	software	85.x.x	Navigateur pour tester le site

## Fonctionnalités à tester

- Vues
  - Apparence (erreurs visuels / sens compréhensibilité des controls)
  - Charge de travail
  - Bon fonctionnement des contrôles
  - Retour utilisateur
- Controller
  - Traitement et assainissement des données
  - Sécurité (blockage des actions selon droits)
- Model
  - Format des données
  - Risques de corruption

## Analyse des risques

---

- L'absence d'un des participants du projet courte ou longue durée
  - Dans le but d'éviter d'être trop pénalisé par l'absence d'une personne nous mettons en place une distribution commune des documents. De ce fait nous pouvons rapidement reprendre le boulot et même l'attribuer à quelqu'un d'autre.
- Des problèmes matériels
  - Nos documents seront disponibles sur un répertoire en ligne à l'abri de pannes matériel cependant si nous venions à perdre nos documents se trouvent sur le cloud le problème serait plus conséquent.
- Un objectif irréalisable
  - Pour éviter un objectif trop ambitieux nous tenons des échanges réguliers avec le PO et faisons les choses petits à petit et ajoutons les suppléments après
- Des délais trop serrés
  - Nous veillons à ce que le suivi du temps dû à chaque tâche soit minuté et surveillé de manière à éviter au maximum de louper les deadlines
- Mauvaise répartition des tâches en fonction des compétences de chacun
  - Pour éviter ce problème nous avons un gestionnaire de projet et faisons des scrum meetings réguliers dans le but d'avoir la meilleure distribution des tâches possible
- Pas d'accès aux technologies requises
  - Pour éviter d'avoir recours à des technologies inaccessibles nous favorisons l'utilisation des logiciels mis à notre disposition ainsi qu'à des logiciels open source et restons dans la mesure du réalisable vis-à-vis de notre matériel

## Entités

---

- Utilisateurs (Contient tout les informations pour chaque rôle d'utilisateur cette entité est composé du Nom,Prénom,Email,Pseudo>Password )
- Rôles (Propose les rôles coréspondant au type d'utilisateur cette entité est composé du Nom,Description)
- Lans (Comporte tout les informations des LANS cette entité est composé du Nom,Description,Places,Début,Fin)
- Lieux (information de l'endroit ou se trouve les événements cette entité est composé du Nom,Adresse)
- Équipes (liste des nom de groupes de joueurs créer dans la LAN cette entité est composé du Nom,Abréviation)
- Événements (liste les activités ordganisé cette entité est composé du nom,description, type , date de début et date de fin d'un événement)
- Tournois (Contient les information lié au différent tournois cette entité est composé du nom du jeux,maximum d'équipe et du nom du tournoi)
- Matches (Liste les differents matches liées aux tournois cette entité est composé de la date de début et date de fin, numéro de match)
- état (l'état exprime si une LAN est ouvert, fermé ou en création cette entité est composé du type)

## Journal de bord

---

date	description	participant
03/05/2021 15:30	Validation du MCD par le PO	Pedro P. , Kenan A. et Xavier C.

## Bilan des objectifs atteints / non-atteints

---

## Bilan des points positifs / négatifs

---

## Difficultés particulières rencontrées

---

## Suites possibles

---