

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
- Élèves 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'évènements "Gaming" LAN.

Une LAN est répartie sur une durée et contiendra plusieurs évènements 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 évènement.

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 donnée lors de notre 2^e année d'apprentissage le but et 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.

Nous avons pour base les cours suivants :

- ICT133 (PHP)
- ICT151 (PHP+BD)
- ICT105 (SQL)
- MA8 (SQL)
- Projet Web (PHP)

Organisation

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

Fonctionnalités

- Administrateurs
 - Gestion des utilisateurs/rôles
- 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 informations du compte

Planification initiale

Sprints (2 semaines par sprint)

1. 26/04/2021 - 09/05/2021
 - Être prêt pour le premier vrai sprint
2. 10/05/2021 - 25/05/2021
 - Authentification
3. 26/05/2021 - 07/06/2021
 - Sprint review le mardi 25.05.2021
4. 08/06/2021 - 21/06/2021
 - Sprint review le mardi 8.06.2021
5. 21/06/2021 - 24/06/2021

Stratégie de test

Testeurs

Nom	Email
Pedro Pinto	pedro.pinto@cpnv.ch
Yoann Bonzon	yoann.bonzon@cpnv.ch
Kenan Augsburguer	kenan.augsburger@cpnv.ch

Matériel/Logiciel de test

name	type	version	description
Dell Optiplex 7040	Matériel		Ordinateurs du cpnv en classe C214
Windows 10 Education	Logiciel	2004+	OS
php	Logiciel	7.x.x	Interpréteur php pour faire tourner le serveur
chrome	Logiciel	85.x.x	Navigateur pour tester le site
firefox	Logiciel	82.x.x	Navigateur secondaire

Contexte de testes

Pour vérifier le fonctionnement du site, les testes sont réalisés en servant en interne accessible par d'autres clients dans le même réseau.

La base de donnée est sur la même machine que le serveur.

Le site web cible desktop et mobile, le site doit donc être responsive pour ces critères.

Analyse des risques

- L'absence d'un des participants du projet courte ou longue durée
 - Dans le but d'éviter d'être trop pénaliser 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 a quelqu'un d'autre.
- Des problèmes matériels
 - Nos documents seront disponibles sur un répertoire en ligne a l'abri de pannes matériel cependant si nous venions à perdre nos documents se trouvent sur le cloud le problème serait plus conséquent.
- Compétences insuffisantes
 - Pour éviter ce problème nous faisons des Scrum meetings qui nous permettent de parler de nos difficultés rencontrées.
- 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 correspondant 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 noms de groupes de joueurs créer dans la LAN cette entité est composé du Nom, Abréviation)

- Événements (liste les activités organisées cette entité est composé du nom, description, type, date de début et date de fin d'un événement)
- Tournois (Contient les informations liées aux différents tournois cette entité est composé du nom du jeu, maximum d'équipe et du nom du tournoi)
- Matches (Liste les différents matches liés 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.
10/05/2021 13:40	Fermeture du sprint 1 pour commencer les taches du sprint 2	Pedro P., Kenan A. et Yoann B.
11/05/2021 8:20	Sprint 1 review	Pedro P. , Yoann B. , Kenan A. et Xavier C.
25/05/2021 8:10	Sprint 2 review	Pedro P. , Yoann B. , Kenan A. et Xavier C.
08/06/2021 8:05	Sprint 3 review	Pedro P. , Yoann B. , Kenan A. et Xavier C.

Bilan des objectifs atteints / non-atteints

Points atteints

atteints	description
Interface tailwind	nous avons mis en place une structure tailwind 2.X.X pour traiter la partie graphique de notre projet.
Struckture MVC	Nous avons une Structure MVC au point pour qu'on puise gérer aux mieux notre code
CRUD	Nous avons des équipes ainsi que des profiles qui respecte le CRUD
faire une gestion de profil	Nous avons un système de login, logout, Creation de compte qui ont des pass word hashé

Points non-atteints

Non-atteints	description
Création de tourois	Nous n'avons pas eu le temps de mettre en place la struckture de creation de tournois cependant on trouve toujours les infomations pour la gestion du tournois sur la Base de données.
Modifier un tournois	Vue que nous n'avons pas pu mettre ne place la création de tournois la modiffiction des tournois est également pas mise en place

Bilan des points positifs / négatifs

Points positifs

Consept	description
Apprentissage nouvelles technologies	Nous avons pu decouvrir et apprendre de nouvelle technologies telles que Tailwind et Alipn.JS.
Réalisation d'un site web opérationel	Malgré le manque de temps pour la gestion des tournois nous avons pu mettre en place une strukture opérationnelle et utile avec les autres point atteints

Points négatifs

Consept	description
Viser trop gros	Nous avons eu les yeux plus grand que le ventre et de ce fait nous n'avons pas pu compléter un parte de notre projet par manque de temps

Difficultés particulières rencontrées

Difficultés rencontrées

Difficulté	description	solution
l'envie de trop complexifier	Nous avons eu a plusieurs reprise l'envie d'ajouter des fonctinallités supplémentaires hors du conssépte de basse ce qui nous aura régulièrement pris du temps qui n'était pas forcément pour le projet de base	Pour contréer ce problème nous avons investit plus
l'envie de trop complexifier	Nous avons eu a plusieurs reprise l'envie d'ajouter des fonctinallités supplémentaires hors du conssépte de basse ce qui nous aura régulièrement pris du temps qui n'était pas forcément pour le projet de base	Pour contréer ce problème nous avons investit plus

Suites possibles

- Génération d'un arborécense automatique du matchmaking d'un tournois en fonction des équipes.
- Implémenter un système de demande et d'acceptation lors de la création d'un équipe avec des conditions de création plus stricktes.
- Ajout a l'accueil un calendrier interactif affichant les lans le tournois et les évenements avec les dates et heures et une redirective sur la page en question.