Thoumsin, Fabien

Abstract

Le présent document explique en détail le contenu du projet de développement de go2score v1

Go2Score

Specification document

Contents

[Introduction 2](#_Toc456945825)

[Description du projet 2](#_Toc456945826)

[Situation actuelle 2](#_Toc456945827)

[Approche 2](#_Toc456945828)

[Environnement 2](#_Toc456945829)

[Gestion de projet 2](#_Toc456945830)

[Time line 2](#_Toc456945831)

[Scrum meetings 3](#_Toc456945832)

[Testing 3](#_Toc456945833)

[Analyse 3](#_Toc456945834)

[Fonctionnalités 3](#_Toc456945835)

[Front end 3](#_Toc456945836)

[Back end 4](#_Toc456945837)

[Analyse conceptuelle 5](#_Toc456945838)

[Base de données (Modèle) 5](#_Toc456945839)

# Introduction

Ce document vise à explique le contenu du projet de développement d’une v1 de go2score. La précédente version étant obsolète et non maintenable, elle sera appelée v0. Dans ce document, nous expliquerons le contenu du projet et comment le projet va se dérouler : méthodes, technologies, fonctionnalités…

# Description du projet

## Situation actuelle

Go2score est un site internet permettant simultanément, la gestion de championnats de football et l’envoi de SMS contenant des résultats à des utilisateurs abonnés.

## Approche

La situation actuelle est à été déclarée comme non-maintenable. C’est la raison pour laquelle ce projet est né. Il est question de réécrire go2score dans des technologies actuelles permettant des améliorations futures et la proposition de nouvelles valeurs.

## Environnement

Nous travaillerons avec 4 environnement distinct :

1. Développement
2. Testing
3. Pré-production
4. Production

Comme leur nom l’indique, l’environnement de développement sert pour le développement. Une fois le développement d’un tache terminé, le code passe dans l’environnement de testing. Une fois tous les test de mise en production (MEP) satisfait, le code passe en pré-production. Lorsque que l’entièreté d’une release est prête en pré-production, une MEP peut avoir lieu.

## Gestion de projet

Les méthodologies Agile et plus précisément Scrum vont être utilisées et adaptées à une petite équipe. Selon la méthode Scrum, le « Backlog » est composé de l’ensemble des taches qui doivent encore est accomplies. En utilisant les méthodes Scrum, le projet est décomposé en section de temps appelé « Sprint ». Chaque sprint est composé d’une ou plusieurs taches du backlog. Une fois un sprint terminé, le suivant commence. Dans notre cas, chaque sprint débutera par une réunion pour définir le contenu du Sprint et se terminera par une réunion d’acceptance déterminant si le sprint est validé ou non. S’il est validé, les modifications du code seront promue vers l’environnement supérieur.

### Time line

Le projet démarre le 1er aout 2016 et doit se terminer pour le 31 janvier 2017. La durée totale est donc de 6 mois. Il est défini que le travail de gestion de projet, setup des environnements et d’analyse durera 1 mois. Après quoi le développement pourra commencer. Au sein d’un même sprint, une fois qu’une tâche de développement sera exécutée, les taches de testing relatifs démarreront directement. Par conséquent, pour une tache de développement, la tache de test devra faire partie du même sprint.

### Scrum meetings

Les sprint auront une durée de 2 semaines calendrier (du mardi matin au lundi soir). Par conséquent, les Sprint Meeting (SM) auront lieu un mardi sur deux et les meetings d’acceptance (AM) auront lieu tous les lundi soir.

### Testing

Les taches de testing ne pourront pas être séparée des tâche de développement relative. C’est-à-dire que pour une tâche de développement A, les tâches de test associées TA feront partie du même sprint que la tâche A.

# Analyse fonctionnelle

## Fonctionnalités

### Front end

#### Index

La page d’index sera composée en trois parties, un hedear, un menu horizontal suivant le header et le corps de la page (body). Le body reprendra les X derniers résultats. Les résultats n’apparaitront, pour les non abonné, qu’avec un délais de 2H pour garder la primeur de SMS.

#### Login

Les utilisateurs pourront se connecter via une page de login dédiée mais également via un rappel sur la page d’index.

#### Logout

Les utilisateurs pourront à tout moment se déconnecter via le lien logout qui se trouvera dans le menu.

#### Affichage des résultats

Un page permettra d’afficher les résultats. Sur cette page unique le visiteur pourra choisir le sport, la région et la division qu’il souhaite voir. Par défaut, il verra les résultat :

Du club pour lequel il est relayeur (si il est relayeur pour plusieurs club, le plus ancien sera choisi)

De la division pour laquelle il est abonné (si il est abonné à plusieurs divisions, la première (plus ancienne, plus haute)

Des derniers matchs encodé s’il n’est ni abonné ni relayeur.

Les résultats n’apparaitront, pour les non abonné, qu’avec un délais de 2H pour garder la primeur de SMS. C’est-à-dire que les abonnés à la P1 namuroise, verront les résultats de la P1 namuroise en temps réel mais pas ceux de la P2 namuroise ou tout autre division.

#### Affichage des classements

De même que pour les résultats, une page permettra l’affichage des classements. Cette page sera accessible à partir des résultats et de la page d’index.

De la page d’index, l’utilisateur pourra sélectionner le sport, la région et la division dont il souhait consulter le classement.

De la page de résultats, l’utilisateur sera directement diriger vers le classement de la division dont il consultait les résultats.

#### Comment devenir relayeur

Un page explicative de ce qu’est le rôle de relayeur et comment le devenir sera mise en place. Pour l’interaction, des liens permettront l’ouverture de l’application SMS avec le numéro et le corps déjà prêts à être envoyés.

#### Comment s’abonner

Une page explicative concernant les abonnements détaillera la marche a suivre pour s’abonner à une ou plusieurs divisions. Des liens interactifs avec les applications de SMS seront également utilisés.

### Back end

Un partie administration permettra de gérer tous l’aspect business du projet.

#### Gestion des utilisateurs

La gestion des utilisateurs comprendra les operations CRUD mais également la gestion des abonnés et des relayeurs ainsi que d’une black list.

La gestion des utilisateurs « simple » (ou membres non abonné non relayeur) se composera des opérations de CRUD et de la possibilité de les promouvoir abonné ou relayeur.

La gestion des abonnés, en plus de la gestion des utilisateurs permettra de gérer ses abonnements.

La gestion des relayeur, en plus de la gestion des utilisateurs, permettra de gérer ses relais-club.

La blacklist est créé par les numéros qui ne peuvent pas recevoir les messages surtaxés (carte prépayée avec un solde insuffisant par exemple). La gestion de celle-ci permettra a un administrateur de retirer et d’ajouter un ou plusieurs utilisateur/numéro

#### Gestion des championnats

La gestion des championnat sportif est le corps business du projet. Nous commencerons avec le foot mais le but est de pouvoir intégrer d’autre sports. Cette analyse n’est donc pas axée sur le foot.

Dans chaque sport, les sportifs se rencontre pour s’affronter. Ces rencontre sont établies le plus souvent selon les régions. Un championnat dure le temps d’une saison. Le début de la saison n’est pas identique pour chaque sport.

Le sport national : à chaque saison, les équipes sont rassemblées par divisions et les équipes d’une même division s’affrontent.

Le sport régional et provincial : à chaque saison, les équipes sont rassemblées par région ou par province, puis au sein de ces régions/provinces par divisions, et les équipes d’une même divisions s’affrontent.

Il est donc nécessaire de pouvoir gérer les sports, les saisons sportives, les circonscriptions sportives (national, régional et provincial, les divisions, les équipes et enfin les rencontres.

Une fois que toutes les rencontrent d’une même journée sont terminées et les résultats encodés dans l’application, les SMS partiront à destination des abonnés à la division en question.

Les opérations de CRUD seront suffisantes pour tous les objets de cette section excepté les rencontres. Pour les rencontres, la fonction de modification (Update) devra être pensée pour la rectification d’erreur et le processus d’envoi des SMS.

#### Gestion des SMS

La gestion des SMS passe par plusieurs aspect. La gestion des shortcodes, la gestion des SMS envoyé, la gestion des SMS reçus et prendre en charge la possibilité d’envoyer des SMS a tous le mondes, à des abonnées précis (selon leur abonnement ou leur numéros).

# Analyse conceptuelle

## Base de données (Modèle)

Liste des objets métiés :

* Utilisateurs
  + Membre
  + Abonnés
  + Relayeur
  + Administrateur
  + SuperAdministrateur
* Objets business
  + Relatifs aux sports
    - Sport
    - Saison
    - Circonscription
    - Division
    - Rencontre
    - Equipe
    - Resultat
  + Relatifs aux SMS
    - Sms envoyé
    - Sms reçu

## Schémas