

PokerUTC

Cahier des charges

MEYER Ulysse

ROBINE-LANGLOIS Hugo

Sommaire :

[Sommaire :](#)

[Contexte](#)

[II. Objectifs](#)

[III. Public visé](#)

[IV. Analyse des besoins](#)

[V. Etat actuel des ressources et fonctionnement des ressources](#)

[1. Bilan technique :](#)

[VI. Evaluation de l'existant](#)

[Evaluation subjective](#)

[1. Points positifs](#)

[2. Points négatifs](#)

[A. Adaptabilité](#)

[B. Tableaux et inscriptions](#)

[C. Liens dans le site](#)

[D. Mise à jour des données](#)

[E. Eléments multimédias](#)

[Evaluation du site avec méthode](#)

[1. Evaluation de la technique](#)

[A. Fonctionnement](#)

[B. Transfert](#)

[2. Evaluation de l'ergonomie](#)

[A. Adaptabilité](#)

[B. Homogénéité](#)

[3. IHM – Design Graphique](#)

[4. Remarques](#)

[VII. Travail à réaliser](#)

[L'interface graphique](#)

[Le fonctionnel](#)

[Les tutoriels](#)

[VIII. Bénéfices attendus](#)

[IX. Contraintes](#)

[Contrainte de temps](#)

[Contraintes techniques](#)

[Contraintes de coûts](#)

[X. Organisation](#)

[Planning proposé : diagramme de Gantt](#)

[Partage du travail](#)

[Outils utilisés](#)

[Pour la réalisation du site](#)

[Pour la gestion de projet](#)

[4. Communication avec le client](#)

XI. Analyse ergonomique du site

Analyse subjective

La page d'accueil

b. L'adaptabilité

c. Les tableaux

d. Les tutoriels

Evaluation du site avec méthode

1. Evaluation de la technique

A. Fonctionnement

B. Transfert

2. Evaluation de l'ergonomie

A. Adaptabilité

B. Remarque

3. IHM – Design Graphique

4. Remarques

XII. Scénarisation

Cas n°1 : Le visiteur

Cas n°2 : Le joueur

Cas n°3 : Le membre de l'équipe

XIII. Partie individuelle

Ulysse : responsable technique, responsable relation client

Hugo Robine-Langlois : chef de projet, responsable médias, responsable graphisme

Annexe 1 - Éléments complémentaires d'analyse.

Evaluation de Drupal

Evaluation de moodle

I. Contexte

L'association PokerUTC permet aux étudiants de venir jouer une à deux fois par semaine au poker. La variante pratiquée est le Texas Hold'em, mais certaines sessions mettent en place d'autres style de jeu. L'objectif est de faire découvrir cette discipline en effectuant des tournois à l'amicale. Il n'y est pas question d'argent, mais plutôt de prendre du plaisir et partager la bonne humeur. Cependant, un classement est mis en place et varie en fonction des résultats aux différents tournois. L'idée étant d'avoir un top des huit meilleurs joueurs qui seront récompensés en fin de semestre par des bons d'achat sur un site de poker. Afin de gérer les tournois et présenter l'association, un site web a été mise en place à l'adresse suivante : <http://assos.utc.fr/pokerutc/>

L'équipe en charge du fonctionnement de l'association change tout les semestres. La volonté a été émise ce semestre de mettre le site à jour. En effet, il est pour le moment seulement partiellement fonctionnel. Certains aspects liés à la gestion des tournois sont notamment absents. Dans l'état, l'interface est difficile à prendre en main pour un néophyte. Elle demande un temps d'apprentissage non négligeable, incompatible avec le rythme de rotation des équipes. Il ne propose pas une solution pérenne dans la mesure où sa maintenance est très difficile, seulement réalisable en modifiant le code. En effet, il a été créé à l'aide d'un CMS désuet qu'il n'est plus possible de se procurer.

Le président de l'association nous a missionné pour la réalisation d'un nouveau site, plus ergonomique, plus interactif et plus facilement maintenable dans le but d'améliorer la visibilité de l'association et de faciliter le rôle des membres de l'équipe.

Dans la mesure où le président est un élève de l'UTC, il nous a été demandé d'être supervisé par un membre de l'équipe éducative ou administrative. Madame Karine Sliwak, responsable apprentissage UTC, a acceptée de prendre ce rôle et sera donc responsable de la notation du produit fini.

II. Objectifs

L'objectif principal est de fournir un nouveau site à l'association. Ce site étant au coeur du bon fonctionnement de PokerUTC, il se devra d'être :

- **Ergonomique** : Il devra proposer une interface intuitive, donnant clairement accès aux fonctionnalités clefs de l'application.
- **Maintenable** : Le site doit pouvoir vivre sans faire appel à un développeur. Les membres de l'équipe devront être à même de modifier, supprimer ou ajouter du contenus simplement via une interface dédiée.
- **Fonctionnel** : L'objectif principal est de permettre le bon fonctionnement des tournois. Tout l'aspect classement, avec l'affichage des résultats doit être géré efficacement. La pièce maîtresse qu'est la gestion des tournois et des parties doit être la plus épurée possible tout en proposant l'ensemble des fonctionnalités nécessaires.
- **Pédagogique** : Le poker est une discipline particulière qui nécessite d'en connaître les règles mais aussi les nombreuses techniques. Le site devra donc permettre d'avoir accès à des éléments de formation dans l'objectif d'introduire la discipline aux nouveaux-venus.

III. Public visé

Dans la mesure où la cotisation au bde est nécessaire pour accéder à l'association, on peut limiter la portée du site à un certain type d'utilisateurs.

En effet, en étudiant la population de l'association sur deux semestres, nous avons pu déduire que les utilisateurs ont entre 18 et 25 ans environ. Il sont tous membres de l'UTC.

Environ un quart des joueurs sont étrangers et proviennent d'un large panel de pays (Chine, Mexique, Espagne, Lituanie...). Il serait donc très intéressant de pouvoir internationaliser le site. Pour ce faire, on pourrait imaginer de donner le rôle de traducteur à certains étudiants étrangers afin qu'ils élaborent des versions localisées du site.

Sur le public visé, on distinguera 4 types d'utilisateurs :

- D'une part, un simple visiteur du site doit pouvoir trouver les informations pratiques nécessaires comme la localisation et les horaires des tournois, mais aussi des compléments d'information et tutoriels sur le poker,
- D'autre part, un membre de l'association doit pouvoir s'inscrire au tournoi et payer sa cotisation,
- L'équipe de l'association, qui doit pouvoir administrer les tournois, gérer les comptes utilisateur, les cotisation, et mettra à jour les parties dynamiques du site (présentation de l'équipe, partie actualité, date du prochain tournoi, ...),

- L'administrateur (ou responsable Web) qui sera responsable des fonctions clefs du site. On pourrait citer : modification de la structure des menus, ajout de nouveaux modules,...

IV. Analyse des besoins

Après entretien avec le président actuel de l'association, Nicolas Grandjean, nous avons pu déterminer les besoins suivant :

- Mettre en place un site fonctionnel du point de vue des tournois : l'inscription et le mode d'inscription sont à revoir, les tableaux devraient pouvoir être triés dynamiquement (recherche de joueur, affichage croissant, décroissant,...)
- Gérer les cotisations sur le site. La méthode papier étant de vigueur,
- Ajouter un bloc qui contiendra les nouvelles, qui sera généré dynamiquement sur la page d'accueil,
- Pouvoir gérer dynamiquement l'affichage sur le site de la liste des membres de l'équipe.
- Rafraîchir l'esthétique du site en proposant quelque chose de nouveau.

Lors de la réunion, nous avons aussi apporté les idées suivantes :

- La mise en place d'une gestion des cotisations,
- La possibilité de gérer l'ensemble du site dynamiquement, permettant ainsi une maintenance facilitée,
- La création d'un espace de formation permettant aux visiteurs d'en apprendre plus sur le poker,
- Gérer l'envoi automatique d'une newsletter avec les dernières actualités et le classement général.

V. Etat actuel des ressources et fonctionnement des ressources

1. Bilan technique :

Les ressources actuelles sont classiques pour un site web dynamique. On a donc un serveur php et une base de données mysql. Le serveur est fourni par l'UTC dans le cadre du portail associatif. L'accès à la base mysql se fait via phpmyadmin tandis que l'accès au système de fichier se fait en ssh via putty. Filezilla nous permet d'accéder plus simplement aux fichiers du site.

L'ensemble des authentifications nécessaires nous ont été transmises par le président.

La base technique est solide et permettra l'installation de notre CMS, Drupal. Les contraintes sont relativement faibles, avec un faible nombre d'accès concurrents. Le service fourni par la DSI sera suffisant pour les besoins du site.

Nous pouvons également utiliser un moodle dédié et d'utiliser le CAS pour l'authentification des utilisateurs.

VI. Evaluation de l'existant

1. Evaluation subjective

1. Points positifs

Le site est simple d'utilisation avec un menu sans sous-menu ce qui permet une navigation simple et rapide dans les différentes pages. Il possède déjà une identité avec une ambiance « western » qui correspond assez bien au sujet.

L'ensemble du site est cohérent avec une typographie qui est reprise dans tous les éléments (sauf pour les tableaux, mais nous y reviendront par la suite) ce qui contribue à la construction de l'identité du site.

La page d'accueil est bien construite. Elle permet d'avoir des informations sur l'association et de voir le top 8 des joueurs du semestre. En moins de 2 minutes un utilisateur lambda peut donc trouver toutes les informations dont il a besoin ce qui est un point positif.

Aucun plug-in n'est demandé, et les pages sont assez légères ce qui permet un affichage rapide.

Enfin le rendu est le même sur tous les navigateurs testés (Firefox, Chrome, Internet Explorer).

2. Points négatifs

A. Adaptabilité

Le site ne s'adapte pas à la taille de la fenêtre. Seules les colonnes sur les côtés se remplissent de la couleur donnant une impression de vide lorsque la fenêtre est en pleine écran.



Vue en plein écran



Vue en demi-écran

B. Tableaux et inscriptions

Tu as déjà participé à un tournoi ce semestre? Sélectionne ton pseudo dans la liste pour t'inscrire au prochain tournoi:

A

Tu as déjà eu un pseudo PokerUTC mais c'est ton premier tournoi du semestre?
Récupère ton pseudo pour le semestre en cours en [cliquant ici](#).

C'est ton premier tournoi à l'UTC et tu n'as donc pas encore de pseudo? Inscris-toi en [cliquant ici](#).

PARTICIPANTS AU TOURNOI
Nr.3 (12)

Pseudo	Points actuels
NicO77	12
Enutexam	4
Nico3D	0
Sebbix	0
Antonio Da Silva	0
cagregoi	0
Lecter	0
Ulysse	0
Yentolti	0
Capt. Fab	-9999
Isabot	-9999
A	-9999

Tableaux et inscriptions

Les tableaux insérés dans les pages n'ont pas de css rendant parfois leur lecture plus difficile car on confond les barres avec la page en elle-même. De plus certaines valeurs sont aberrantes (les -9999). C'est la même situation pour tous les tableaux. D'autre part on peut regretter qu'il ne faille pas s'authentifier pour s'inscrire. Sur la capture d'écran ci-dessus on peut voir qu'il suffit de choisir un pseudo et de cliquer sur « Inscription » pour inscrire une personne. Ce n'est pas sécurisé.

C. Liens dans le site

Certains liens ne sont plus à jour, et font référence à des pages qui n'existent plus donc il faudrait les mettre à jour et simplifier leur mise à jour, ou l'automatiser.

Lorsqu'on clique sur « Poker UTC » dans la page d'accueil, le site nous redirige vers l'authentification pour la partie administration du site.

D. Mise à jour des données

L'équipe présentée sur le site n'a pas été actualisé depuis 1 an et demi puisque on y retrouve le président de A13. L'utilisateur ne peut donc pas savoir à qui s'adresser s'il veut contacter un responsable de l'association.

E. Eléments multimédias

Dans le site le seul élément multimédia que l'on peut retrouver consiste en une galerie de photo.

On ne peut pas agrandir les photos. Il faudrait peut-être mettre en place un diaporama qui permettrait une visualisation plus agréable pour l'utilisateur.

D'autre part ces événements n'ont plus lieu depuis au minimum 2 ans donc il serait peut-être préférable d'ajouter de nouvelles photos représentatives des soirées UTC et de dater les événements afin que l'utilisateur puisse se repérer temporellement.



Figure 9 - Vue des photos

2. Evaluation du site avec méthode

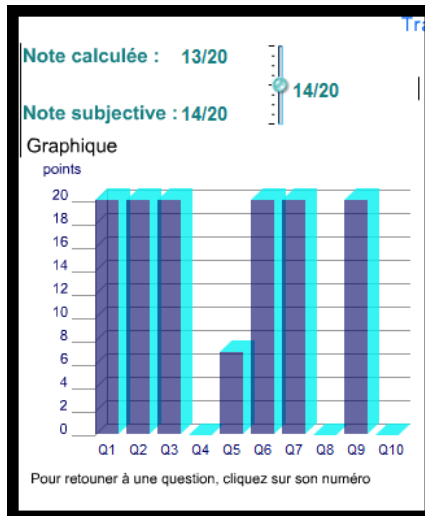
Nous avons utilisé la méthode CEPIAH afin de réaliser l'analyse avec méthode du site internet.

1. Evaluation de la technique

A. Fonctionnement

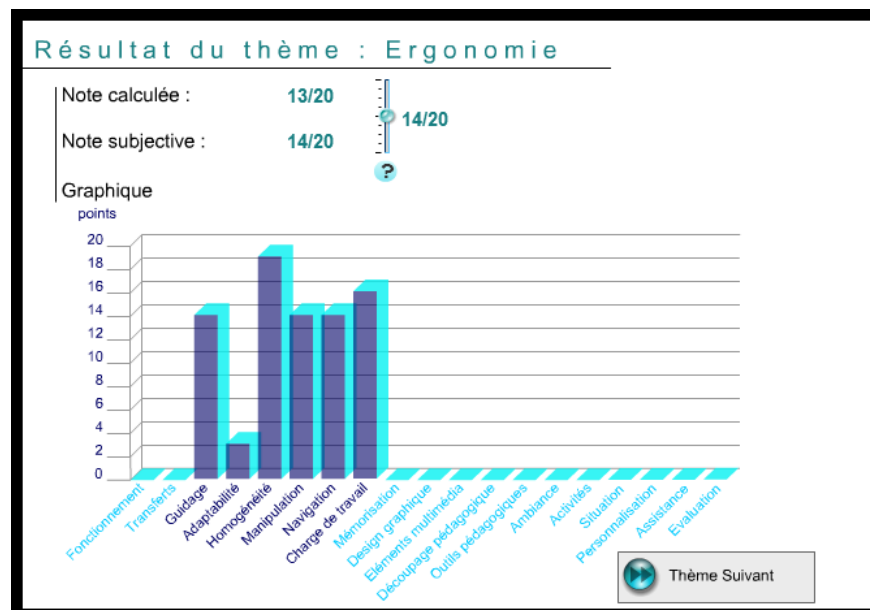
Le fonctionnement du site étant assez basique, j'avais noté directement à 20.
La note calculée est de 10. Cependant la question 3 n'est pas proposé à l'évaluateur à cause d'un problème sur le site utilisé, donc la note a été remonté. Les autres notes à 0 sont dues au manque d'originalité et au moyen classique mise en œuvre pour la navigation.

B. Transfert



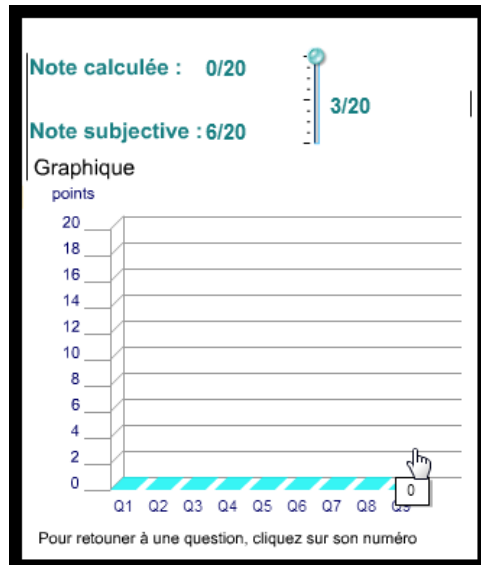
Comme nous l'avions pensé, la qualité de transfert du site est bonne sans être excellente. Comme il n'y a pas d'élément très lourd sur le site, il n'y a pas de réel besoin de faire attention au transfert des données. Cependant on peut s'apercevoir que cela n'a pas été pensé lors de la conception du site.

2. Evaluation de l'ergonomie



La note est bonne sans être excellente. En regardant le détail, on peut voir que c'est l'adaptabilité qui tire la note vers le bas, alors que l'homogénéité du site est très bonne.

A. Adaptabilité



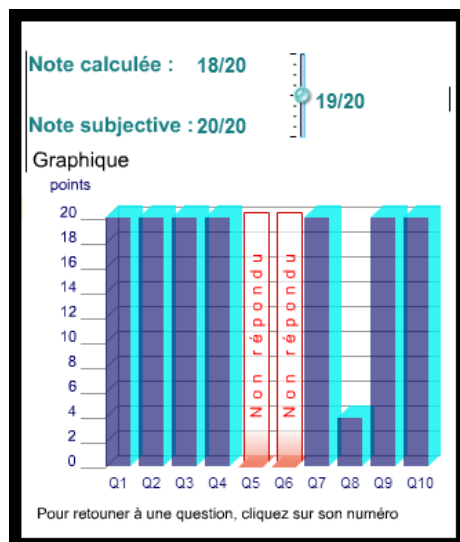
Le site ne garde aucune information en mémoire, et ne s'adapte pas aux différents utilisateurs comme le simple visiteur et le membre de l'association.

L'utilisateur ne peut pas modifier non plus l'affichage du site, que ce soit les couleurs, ou la typographie utilisé.

Au final, aucune fonction d'adaptation n'est proposée à l'utilisateur ce qui explique la note de 0.

Suite à l'évaluation nous avons préférés abaisser la note car finalement nous comprenons la note de 0 et nous sommes d'accord avec cette note.

B. Homogénéité



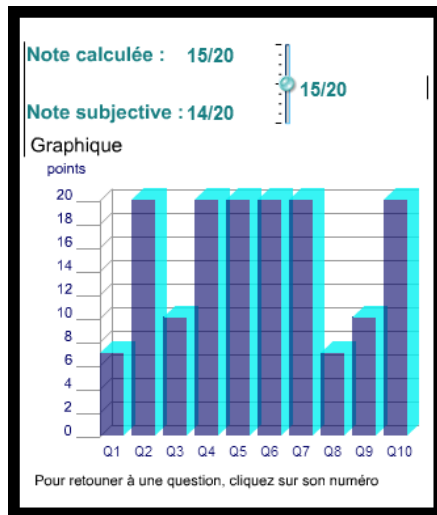
L'ensemble du site est homogène : les couleurs sont les mêmes, les éléments sont présentés de la même façon (souvent sous forme de tableau) ce qui permet à l'utilisateur de s'y retrouver facilement. Cependant, et c'est ce qui empêche la note de 20/20, comme on trouve le même format de tableau sur différentes pages, il peut arriver que l'utilisateur confonde ces pages.

Les boutons sont classiques, ils sont de taille normale, et bien ordonné. C'est un des points forts du site.

Cette note est en accord avec celle que nous avons mis subjectivement.

3. IHM - Design Graphique

Le site utilise un langage simple pour communiquer avec l'utilisateur. Les typographies sont les mêmes sur tout le site, et certains éléments comme les titres ou des phrases devant attirer l'attention, sont bien mis en valeur grâce à des changements de couleur et/ou de taille de la police.



La note est assez bonne et en accord avec celle que nous avons donné.

4. Remarques

A part pour l'adaptabilité, les notes données sont plutôt bonne pour le site. Le découpage du site n'a pas été évalué car les questions ont été faites pour correspondre à un site éducatif donc le résultat n'aurait pas été représentatif de la réalité.

VII. Travail à réaliser

Les phases d'avant réalisation sont presque terminées, nous avons défini les besoins et mis en place le dispositif pour les satisfaire. Il va donc falloir rapidement commencer les phases de réalisation.

1. L'interface graphique

Il va falloir réaliser au moins deux propositions d'interface qui pourront être présentées au président. L'idée est d'avoir une sélection pertinente et suffisamment diverse. Le choix final reviendra au président. Il faut donc qu'il ait tous les outils pour comprendre les interfaces proposées. Il conviendra donc de lui faire une démonstration en présentiel afin d'expliquer les différentes interfaces.

Pour créer des modèles d'interfaces nous allons utiliser des outils simples de maquettage comme Pencil Project ou Lumzy. Le choix n'est pas encore fixé, mais Lumzy paraît être un bon choix pour pouvoir collaborer, ce qui nous offrirait la possibilité d'impliquer le président de l'association dans cette phase de création.

Un fois le choix d'interface réalisé, il sera nécessaire d'appliquer son organisation et son apparence au projet drupal qui composera le squelette de notre site.

2. Le fonctionnel

Notre site repose sur la bonne gestion des tournois. C'est sa fonction principale et sa raison d'être. Bien qu'important, le reste est futile si cette partie n'est pas parfaite. Il va sans dire qu'il va falloir y porter une attention toute particulière. Nous avons déjà construit un modèle de donnée représentant tournois et classements, il nous faut maintenant faire fonctionner tout cela sur Drupal.

Drupal est un CMS basé sur un fonctionnement modulaire. Si sa communauté très active a permis la mise en place de nombreux modules génériques comme la gestion d'un fil d'actualité, certaines applications spécifiques sont inexistantes. Dans notre cas, il n'existe pas de module de gestion de tournoi de poker. Il va donc être de notre responsabilité de créer un module Drupal dédié. Écrit en php, Drupal propose une façon particulière de gérer sa modularité qu'il va nous falloir apprendre.

Un fois ce module codé, le plus gros du travail fonctionnel aura été effectué. Le reste du travail consistera à faire fonctionner des modules existants très souvent faciles à prendre en main.

3. Les tutoriels

Pour la gestion des tutoriels nous pensions partir sur un modèle hybride avec d'un côté les règles générales du poker directement sur le site, tandis que les conseils avancées seront relégués à des liens bien choisies vers des sites spécialisées.

L'objectif n'est pas de faire de notre site une plate-forme de formation au poker, mais bien de fournir les bases et des suggestions pour s'améliorer. Cette partie pourra évoluer, si des membres désirent participer, il y aura la possibilité d'ajouter du contenu.

Pour notre part, le travail consistera à réaliser une fiche sur les règles de base et un système de lien vers des sites spécialisés.

VIII. Bénéfices attendus

Les bénéfices attendus de la mise en place d'un nouveau site sont triples :

- Il devrait permettre, en présentant mieux l'association, de recruter plus de membre pour permettre des tournois encore plus vivants, tandis que les tutoriels devraient augmenter le niveau,
- Faciliter grandement la vie des membres de l'équipe en simplifiant les tâches complexes (gestions des tournois et cotisation) et en automatisant les tâches simples (newsletter, gestion des classements),
- Ménager le travail du responsable web avec un site facilement maintenable qui vieillira donc mieux.

IX. Contraintes

1. Contrainte de temps

C'est la contrainte qui sera la plus contraignante dans le déroulement de ce projet. En effet, l'équipe ne dispose que de sept semaines pour réaliser l'ensemble du projet. L'équipe étant composée uniquement d'élèves apprentis ingénieurs de l'UTC, le projet sera séparé en deux par une période en entreprise d'une durée de quatre semaines, durant laquelle les membres de l'équipe ne sont pas censés travailler sur le projet. Le projet se déroulera donc durant les semaines 12 à 14 (inclue), puis 19 à 22 (inclue).

Durant ces périodes, l'équipe doit valider les jalons suivants :

- 6 avril : Brouillon du cahier des charges,
- 17 mai : Cahier des charges complet (maquette du site, scenario, ...),
- 27 mai : Démonstration,
- 31 mai : Rendu du rapport final

2. Contraintes techniques

Le site doit être compatible avec les navigateurs suivants : Mozilla Firefox, Google Chrome, Internet Explorer, Safari.

L'hébergement du site est réalisé par la DSI de l'UTC, l'équipe n'a donc pas à s'en charger.

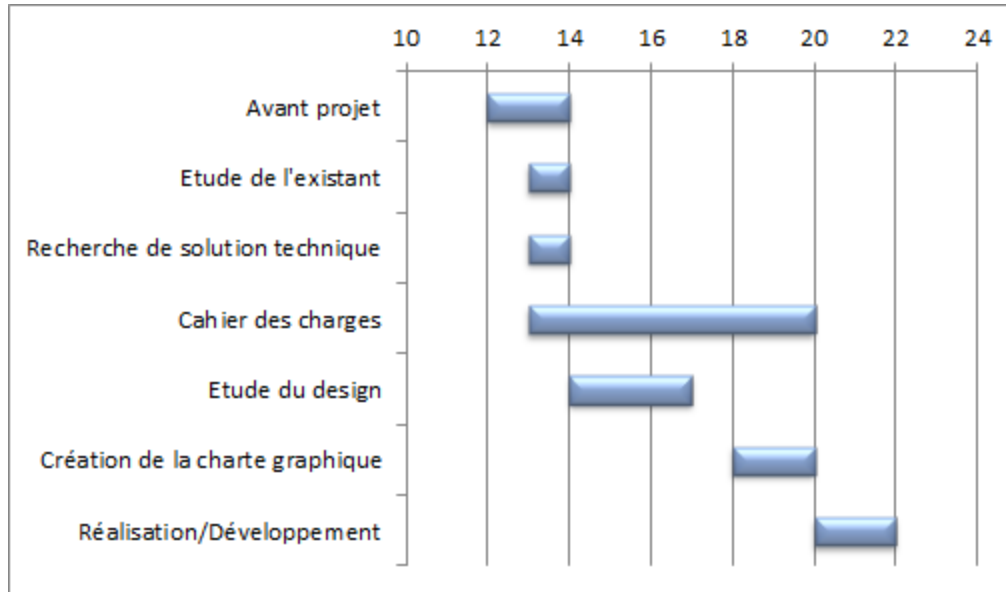
3. Contraintes de coûts

Dans le cadre du projet, les membres de l'équipe ne peuvent pas être rémunérés. De plus, l'association n'a pas prévu de budget pour le développement du site web. Cela signifie que nous ne devons pas changer d'hébergeur, et ne pas choisir d'outils payants pour la réalisation du projet.

X. Organisation

1. Planning proposé : diagramme de Gantt

Les membres de l'équipe se sont mis d'accord sur le planning suivant :



Comme souligné dans la partie précédente, l'équipe n'a pas beaucoup de temps pour réaliser le projet ce qui explique que les tâches soient courtes, et parfois superposées.

2. Partage du travail

Notre équipe n'est composée que de deux personnes. Nous serons donc amené à réaliser chacun plusieurs rôles dans ce projet.

Ulysse Meyer est la personne qui a le plus de contact avec le client, car il est également membre de l'association PokerUTC. De ce fait il sera en charge de la relation avec le client. En plus de cela, il sera également le référent technique de l'équipe.

Hugo Robine-Langlois sera quant à lui chef de projet, responsable de l'intégration de médias, et de la mise en place d'une nouvelle charte graphique pour le site internet.

3. Outils utilisés

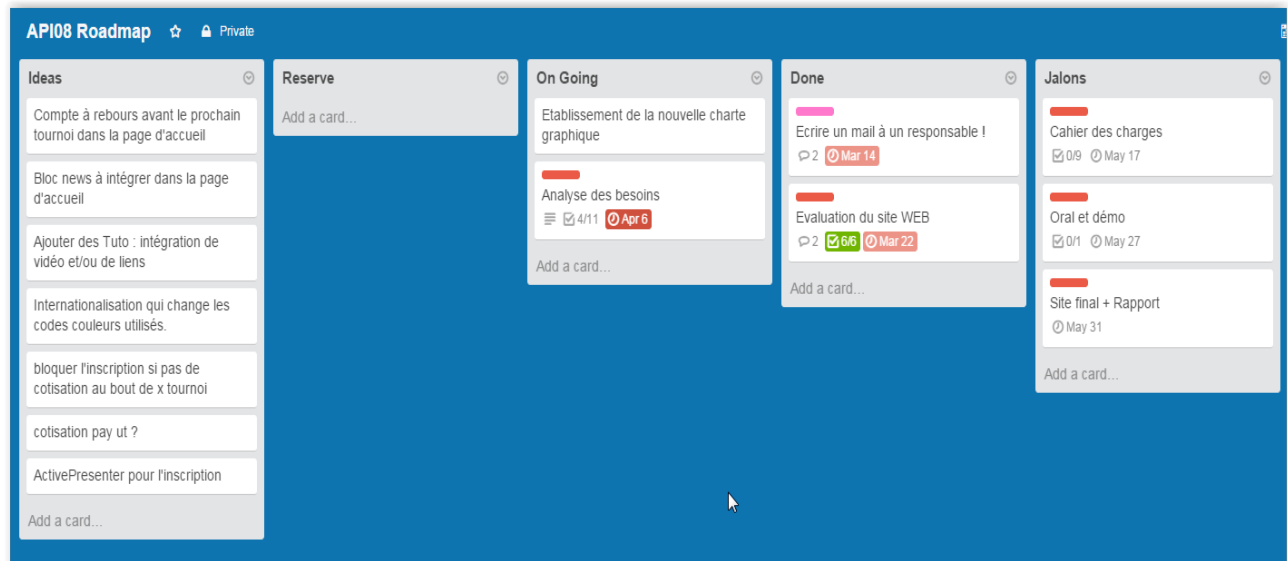
a. Pour la réalisation du site

Après avoir regardé plusieurs solutions techniques qui s'offraient à nous (voir l'Annexe 1), nous avons décidé de développer le site à l'aide du framework PHP SimpleMVCFramework. Ce Framework simple nous permettra de développer les différentes fonctionnalités souhaitées simplement, et de proposer aux futurs administrateurs du site une maintenance assez facile

grâce à des fonctions dédiées. Un espace moodle est également mis en place afin d'aider les futurs administrateurs du site.

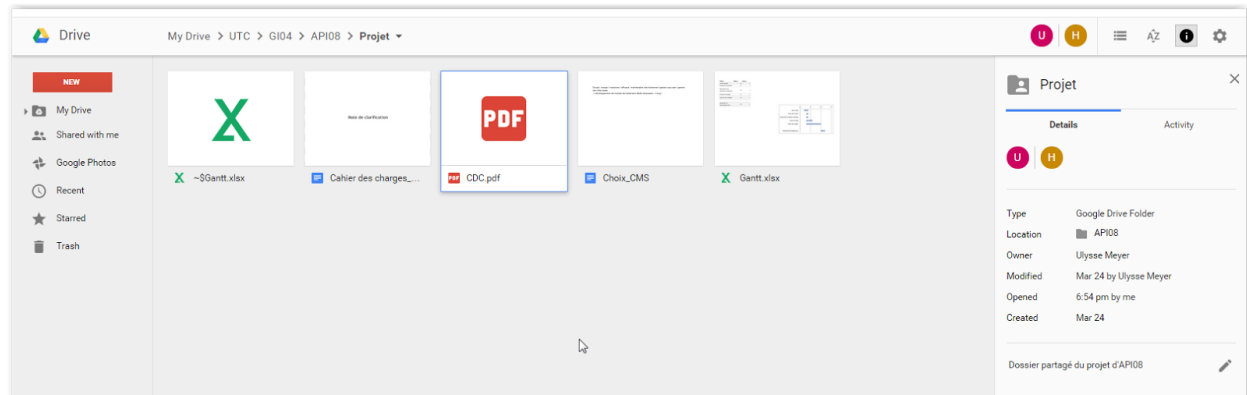
b. Pour la gestion de projet

Nous utilisons également Trello pour organiser et planifier les tâches. Grâce à cet outil, le chef de projet peut voir sur quelle(s) tâche(s) travaille chaque membre de l'équipe grâce à une affectation des tâches, et voir l'avancement global du projet. Il peut également voir les "due date", les dates de rendus prévues pour chaque tâche. Nous l'avons organisé de la manière suivante :



Chaque liste à une fonctionnalité bien définie : dans Ideas on trouve les idées que les membres de l'équipe ont eu, qui seront peut-être réaliser mais qui ne correspondent pas à la demande initiale du client. Dans Reserve, on trouvera la liste des tâches qui correspondront à la demande du client après l'établissement du cahier des charges. Dans On Going se trouve la liste des tâches en cours. La liste Done contient les tâches terminées, et la liste Jalons contient les jalons à venir.

Nous utilisons également un dossier partagé sur Google Drive (https://www.google.com/intl/fr_fr/drive/) pour la gestion documentaire. Cela permet à chaque membre du projet d'avoir un accès aux documents, et qu'il puisse les modifier, notamment grâce au mode collaboratif disponible dans l'outil.



Enfin pour le code nous utiliserons un dépôt Git grâce à GitHub (<https://github.com/>).

4. Communication avec le client

Le client étant un élève de l'UTC, notre volonté est de privilégier la communication directe en organisant des rencontres et/ou des réunions. Nous pourrions aussi communiquer par mail si besoin est, surtout durant la période où nous serons tous deux en entreprise.

XI. Analyse ergonomique du site

1. Analyse subjective

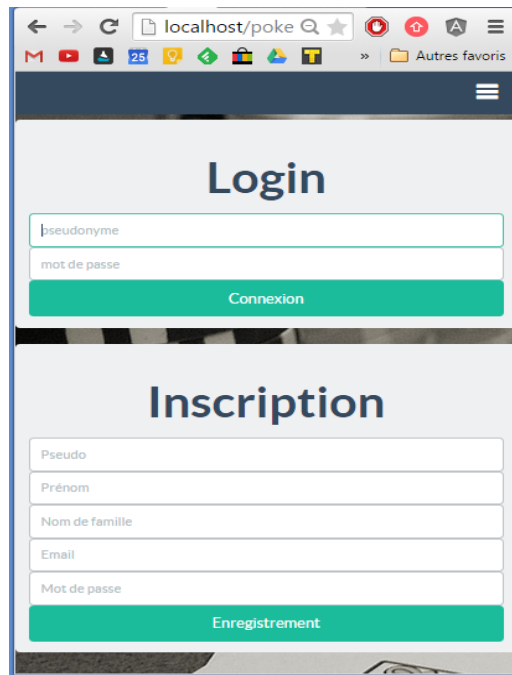
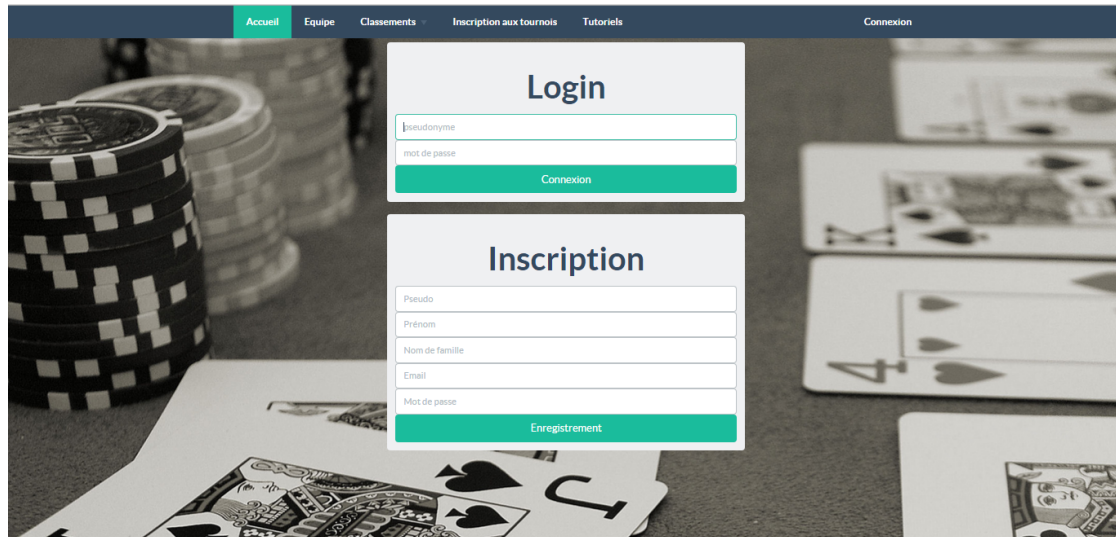
a. La page d'accueil



L'ensemble du site est cohérent. Grâce à l'utilisation de CSS, la typographie est la même dans tout le site. La page d'accueil présente rapidement l'association, et un bloc permet d'afficher les derniers tournois. Le menu permet une navigation rapide et simple : il n'y a qu'un sous menu. L'image de fond, présente sur toutes les pages du site, permet de visualiser directement le thème, et donne une identité au site.

b. L'adaptabilité

Le site a été réalisé pour être "responsive" : il s'adapte aux écrans des utilisateurs comme le montre les captures d'écran ci-dessous :



Ainsi, il pourra être utilisé aussi bien sur les ordinateurs que sur les smartphones, tablettes. Le menu change également en fonction du type d'utilisateur. Ainsi un administrateur n'aura pas exactement le même menu qu'un membre de l'association car il ne réalisent pas les mêmes activités sur le site.

c. Les tableaux

Accueil

Equipe

Classements

Inscription aux tournois

Tutoriels

Antonio Da Silva : Déconnexion

Classement par Tournoi

Vous pouvez ici consulter le classement sur un tournoi.

Tournoi :

2

Semestre :

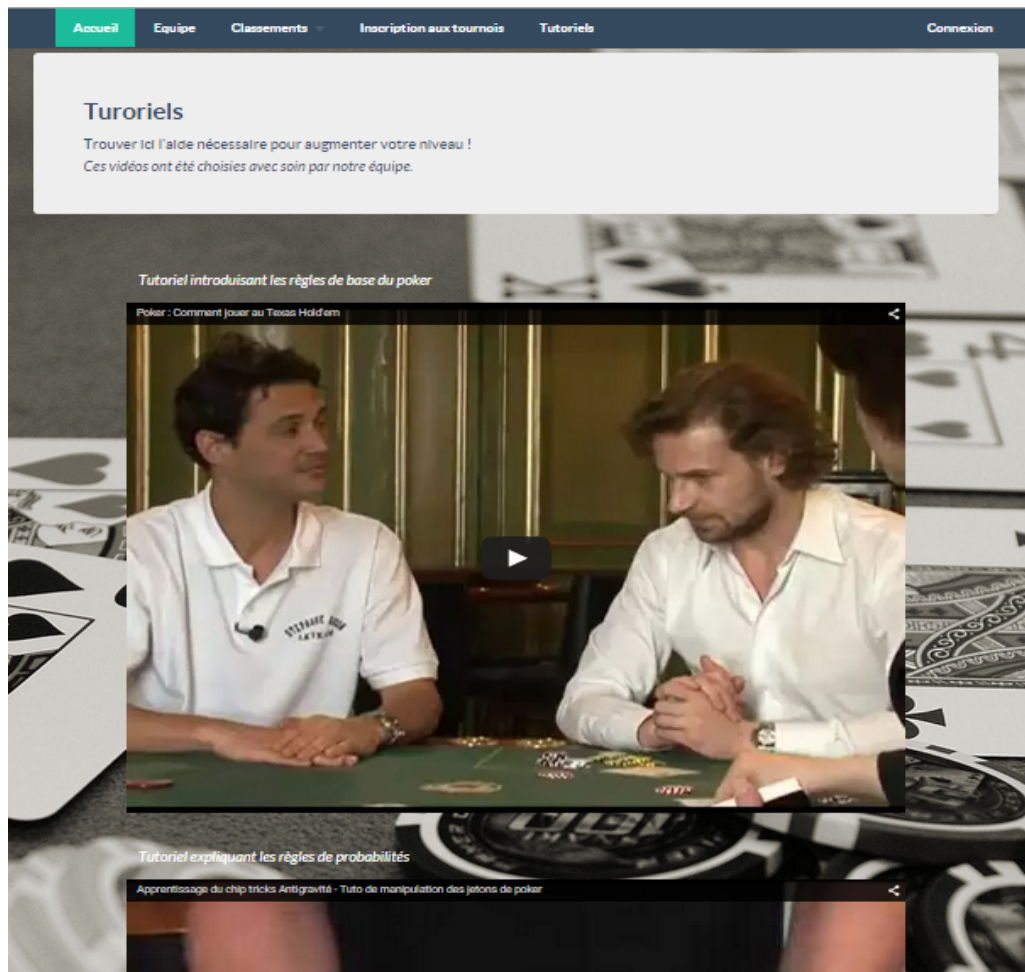
P2015

Rechercher

Joueur	Date du tournoi	Semestre	Ordre de sortie	Score de sortie	Score des bounties	Score total
Muratovich	2015-03-10	P2015	14	150		150
Dayum	2015-03-10	P2015	13	131		131
Khaleesi	2015-03-10	P2015	12	114		114
Ulysse	2015-03-10	P2015	9	71	40	111
Lecter	2015-03-10	P2015	11	99		99
Doublecheeseburger	2015-03-10	P2015	10	84		84
Baba	2015-03-10	P2015	8	59		59
Nico3D	2015-03-10	P2015	7	49		49
Bouh	2015-03-10	P2015	6	39		39

Le style des tableaux a été mis à jour pour que leur apparence soit plus moderne. De plus des barres de recherches ont été ajoutés. Elles permettent par exemple de recherche les résultats d'un tournoi en particulier, ou d'un semestre en particulier. Ces fonctionnalités permettent d'améliorer l'expérience de l'utilisateur, en lui permettant d'afficher les informations qu'il trouve pertinentes.

d. Les tutoriels



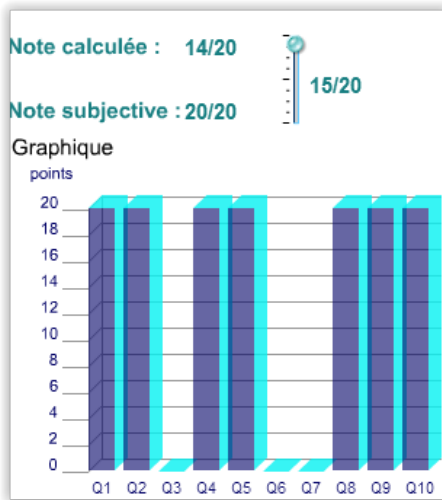
Nous avons également ajouté une catégorie Tutoriel au site. Cette catégorie contient des vidéos hébergées sur Youtube, qui explique les règles du Poker et son fonctionnement. Ainsi, si un visiteur ne connaît pas du tout le Poker, il pourra en apprendre les bases sur le site avant de venir jouer à un tournoi.

2. Evaluation du site avec méthode

Afin de comparer nos résultats avec ceux obtenus lors de l'analyse de l'existant, nous avons utilisé la méthode CEPIAH pour évaluer notre site.

1. Evaluation de la technique

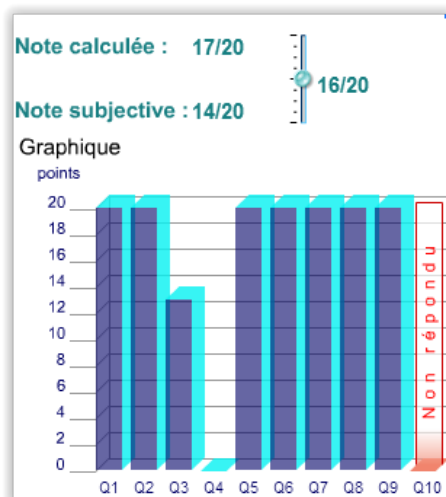
A. Fonctionnement



Le fonctionnement du site étant assez basique, j'avais noté directement à 20.

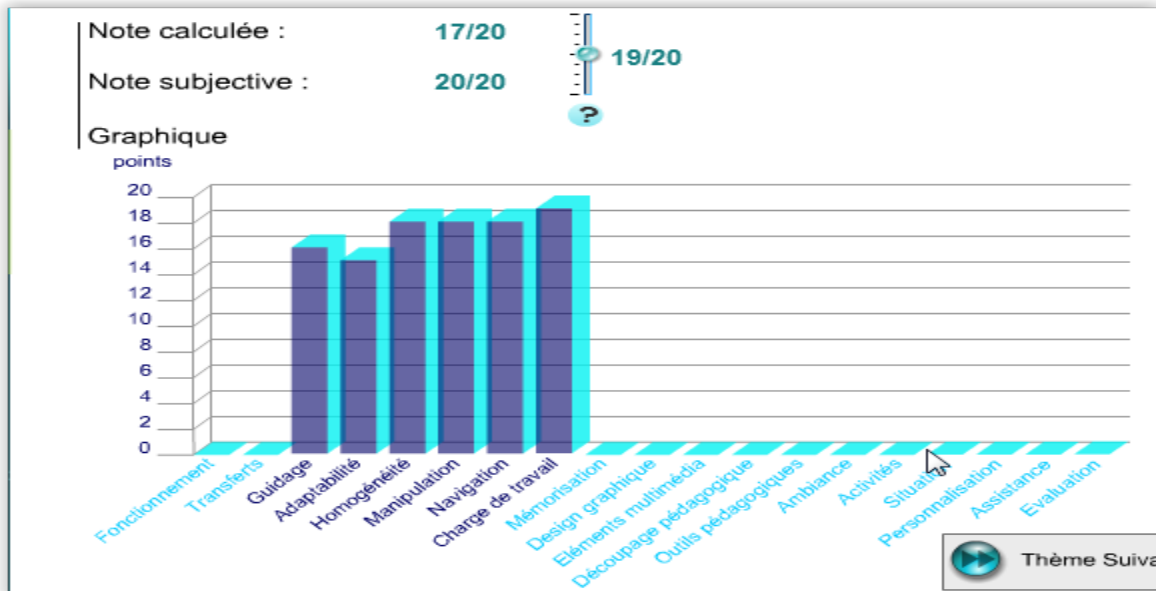
La note calculée est de 14. Cette différence est due à l'absence d'originalité de la solution mise en place. Elle est assez classique mais ceci ne nous dérange pas car les éléments de fonctionnement mis en place correspondent au public visé, à savoir des étudiants, qui ont l'habitude de ce type de site.

B. Transfert



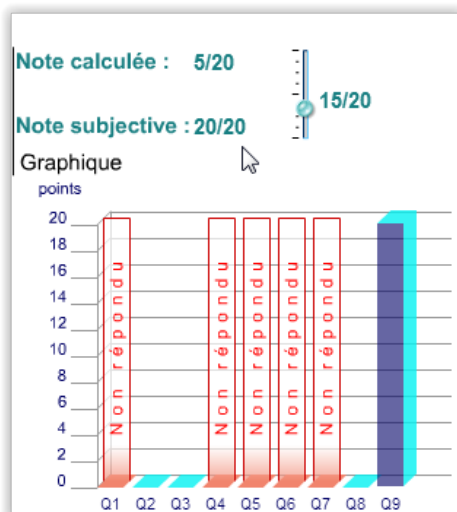
Comme il n'y a pas d'élément très lourd sur le site, il n'y a pas de réel besoin de faire attention au transfert des données. L'analyse du transfert montre seulement que le site n'a pas été pensé pour ce type d'utilisation.

2. Evaluation de l'ergonomie



La note de l'ergonomie est assez bonne. Contrairement à la version précédente du site, la note d'Adaptabilité est assez haute.

A. Adaptabilité



Le site ne garde aucune information en mémoire. Cependant il s'adapte aux différents utilisateurs. Ainsi un membre de l'équipe dirigeante n'aura pas le même contenu qu'un simple membre de l'association.

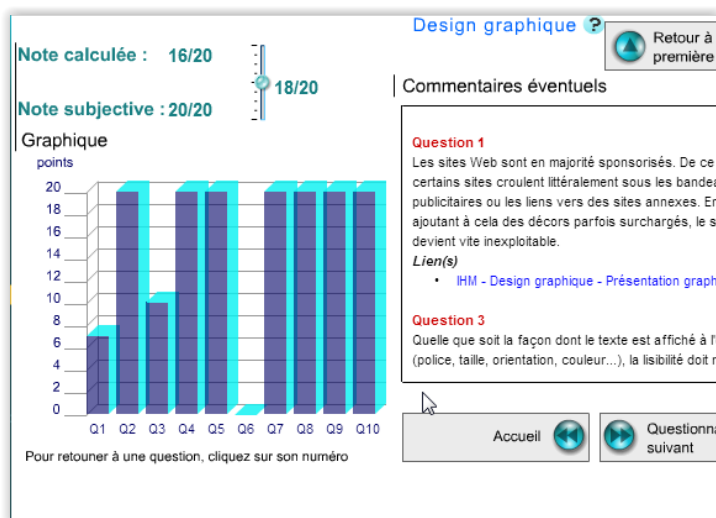
L'utilisateur ne peut pas modifier non plus l'affichage du site, que ce soit les couleurs, ou la typographie utilisé. Seule une fonctionnalité d'internationalisation a été prévu. Au final, peu de fonctions d'adaptation sont proposées à l'utilisateur ce qui explique la note de 5.

Suite à l'évaluation nous avons préférés augmenter la note. En effet le site est une vitrine, et n'est pas utilisé pendant de longue durée par les utilisateurs. Ainsi il serait un peu exagéré de proposer toutes ces fonctionnalités aux utilisateurs, car il n'en profiterait pas réellement. Le retour sur investissement serait faible.

B. Remarque

On peut remarque que les notes sont globalement assez hautes avec une note global de 19/20. On voit notamment que le site est homogène, que la navigation est simple, et que la charge de travail est faible. Ces éléments étaient important pour nous, et les notes accordés sont en lien avec ce que nous pensions avoir réalisé : un site cohérent, simple d'utilisation.

3. IHM - Design Graphique



Le site utilise les moyens standards de communication avec les utilisateurs. Les typographies sont les mêmes partout, et on retrouve les mêmes éléments graphique sur tout le site : menu de navigation, découpage des pages,

Les éléments importants sont mis en valeur par des changement de couleur, ou grâce à des conteneurs de couleurs différentes.

La note est assez bonne et même si elle est inférieure à celle que nous avons

4. Remarques

Le découpage du site n'a pas été évalué car les questions ont été faites pour correspondre à un site éducatif donc le résultat n'aurait pas été représentatif de la réalité.

Les notes sont globalement assez bonnes, ce qui montre que notre site répond aux attentes : il est simple d'utilisation et ergonomique. On peut seulement regretter qu'il ne soit pas très adaptable mais ce n'était pas notre objectif et cela ne correspondait pas vraiment à notre mission.

XII. Scénarisation

1. Cas n° 1 : Le visiteur

Le premier profil utilisateur dont on va devoir simuler les actions est celui du visiteur. Le visiteur est soit un utcéen curieux soit un étudiant cherchant à devenir un joueur de l'association.

Dans le premier cas, nous allons devoir explicité plusieurs scénario type que nous pensons être très représentatif.

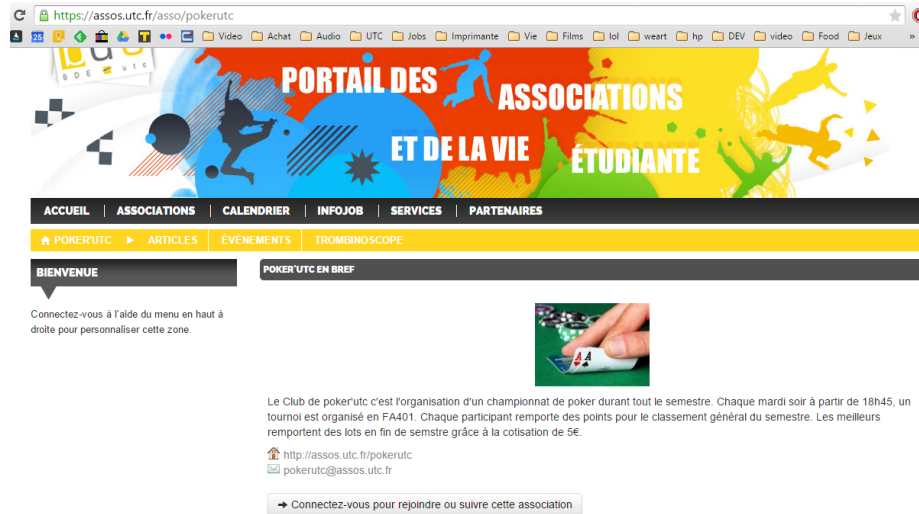
Le premier scénario est le suivant : un membre extérieur à l'association s'intéresse au poker et veut connaître en savoir un peu plus sur les activités de l'association.

Pour cela, il peut accéder de deux façons au site :

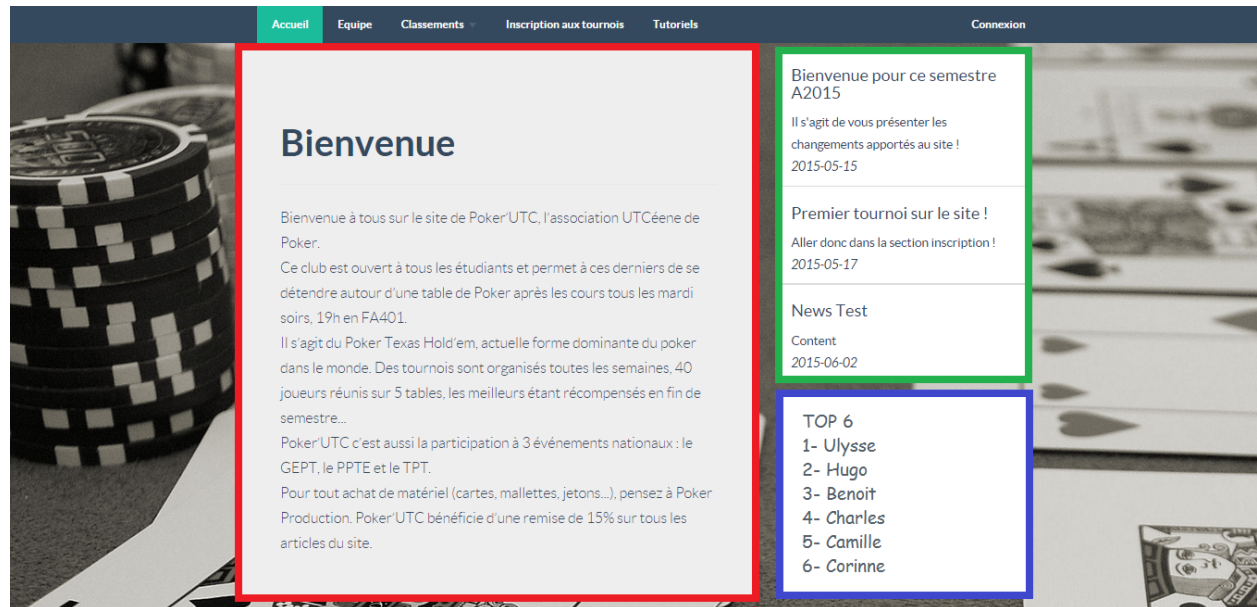
1. Via google : un simple recherche donne rapidement le bon lien grâce au bon référencement du site:



2. Via le portail des asos : on y retrouve également certaines actualités de l'association



Une fois sur le site, il accèdera à la page principale :



Les 3 zones principales hors barre de navigation ont été volontairement encadrées pour l'explication.

Il pourra alors trouver les informations suivantes :

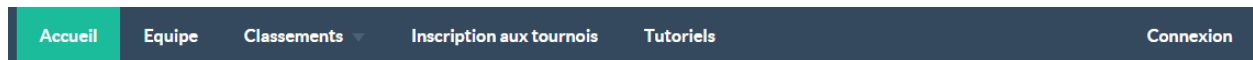
- En haut, la barre de navigation lui permet de d'accéder aux parties du site qui lui sont visibles :



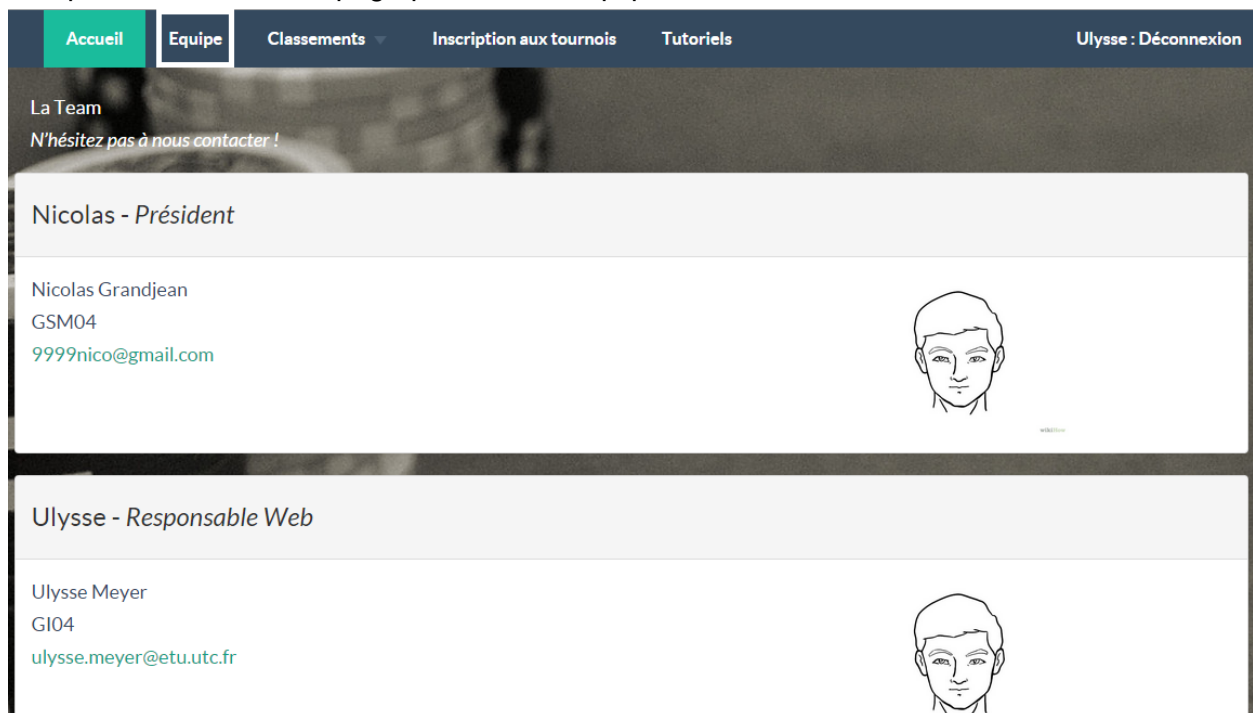
- Cette barre va évoluer en en fonction de notre statut, montrant plus de fonctionnalités une fois le visiteur connecté.
- En rouge, le texte d'accueil va informer le visiteur sur les visées de l'association ainsi que les modalités temporelles et pécuniaires de son fonctionnement.

- Il est important que ces informations soient directement visibles par l'utilisateur, il est donc normal qu'elles soient placées directement devant son regard dès la première page.
- En vert, il va pouvoir visualiser les 3 dernières actualités publiées par l'équipe. Il peut aussi bien s'agir d'un nouveau tournoi que d'un message pour un sac oublié par exemple.
 - Ces informations sont des informations rapides, dédiées à une communication simple. Le visiteur va donc pouvoir pleinement profiter de leur placement en première page.
- En bleu, le top des meilleurs joueurs du semestre. Ce top est réalisé en fonction de leurs nombres de points accumulés et non leur nombre de victoires.
 - Ici, l'idée est de montrer au visiteur l'aspect compétitif de l'association en présentant fièrement son élite. Le visiteur peut aussi en profiter pour voir s'il reconnaît des noms.

Depuis la barre de navigation :



Il va pouvoir consulter la page présentant l'équipe :

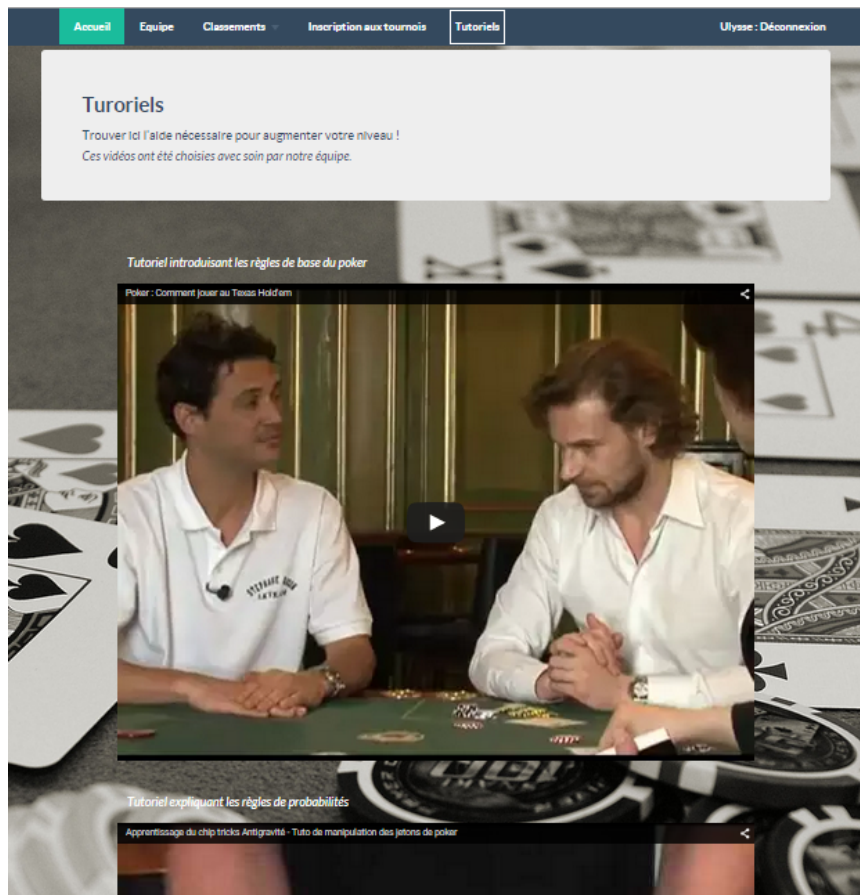


Cette page va permettre au visiteur de découvrir l'équipe et ses membres. L'idée est qu'il puisse savoir à qui s'adresser et comment en cas de question. Les liens mail sont cliquables et lanceront le client mail du visiteur avec les informations nécessaires. Les photos permettent aussi de plus facilement reconnaître les membres afin de pouvoir leurs parler de vive voix si le visiteur venait à les croiser.

Ensuite, s'il veut en apprendre plus sur le poker, il va pouvoir aller dans l'espace tutoriels:
Depuis la barre de navigation :



Il va ensuite pouvoir s'instruire grâce à la page des tutoriels:

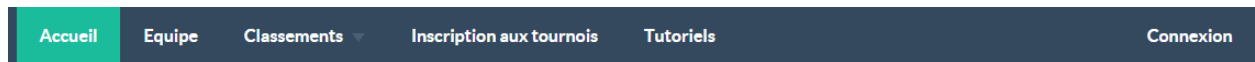


Dans ce menu, se situe une sélection de vidéos pertinentes relatives aux bases du poker. Sélectionnées avec le président de l'association, elles sont là pour apprendre aux nouveaux et parfaire les techniques des habitués.

Cette espace est évidemment accessible au visiteur afin qu'il puisse se préparer au prochain tournoi !

Depuis la barre de navigation et à l'image de ce qu'il trouvait à la page d'accueil, il va pouvoir accéder à la page des classements, que nous détaillerons dans la partie "Joueur" car elle y a une place plus grande. En effet, le visiteur va pour des questions de discrétion, seulement pouvoir accéder au classement général du semestre, et non au détail des différents affrontements comme le peuvent les joueurs. Ceci a pour source qu'à l'image du jeu de poker, on ne peut avoir accès à certaines informations que si l'on joue.

Enfin, le visiteur va pouvoir s'inscrire :



S'il le souhaite, il peut cliquer sur "Inscription aux tournois" ou "Connexion", le résultat est le même, il va être redirigé vers la page de login / connexion.

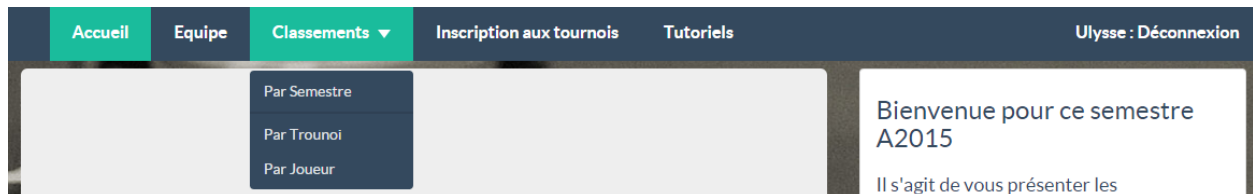
The image shows two forms stacked vertically on a background of a desk with a calculator and papers. The top form is titled 'Login' and has two input fields: 'pseudonyme' and 'mot de passe', followed by a green 'Connexion' button. The bottom form is titled 'Inscription' and has five input fields: 'Pseudo', 'Prénom', 'Nom de famille', 'Email', and 'Mot de passe', followed by a green 'Enregistrement' button. Above the forms, a light blue banner contains the text 'Connexion nécessaire pour accéder à cette page'. The navigation bar from the previous image is visible at the top.

Le fait que le lien vers Inscription aux tournois soit présent dans la barre de navigation est important. En effet, l'objectif est de recruter, il faut donc guider le visiteur vers une inscription. En laissant le champ dans la barre, les gens vont naturellement chercher à s'inscrire. Ce faisant, ils vont devoir créer un compte sur le site via le formulaire d'inscription. Celui-ci renvoie un message d'erreur si le pseudo ou l'email existe déjà. Une fois loggé ou inscrit, on devient "joueur". Le joueur a la possibilité de changer la langue d'affichage pour peut-être que les traductions aient été mises en place côté "admin", voir cas 3.

2. Cas n°2 : Le joueur

Voici le cas le plus fréquent, le joueur. Il va venir au moins une fois par semaine. Une fois sur le site, il devra se connecter via l'onglet connexion de la barre de navigation présenté précédemment.

Après avoir reçu un message lui confirmant sa connexion réussite, il pourra voir les modifications suivante de la barre de navigation :



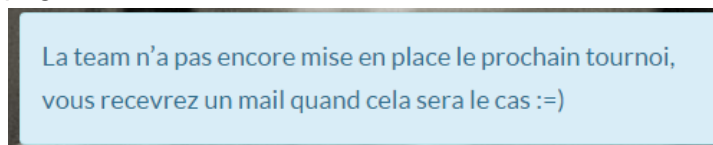
Les inscriptions aux tournois lui sont maintenant accessibles et la liste des types de la classements disponibles et plus étendue.

Une des tâches les plus importantes pour le joueur est sont inscription au prochain tournoi. Elle va lui permettre tout simplement d'y accéder, sans quoi ses points ne pourront être comptabilisés.

En cliquant sur l'onglet, on obtient la page suivante :

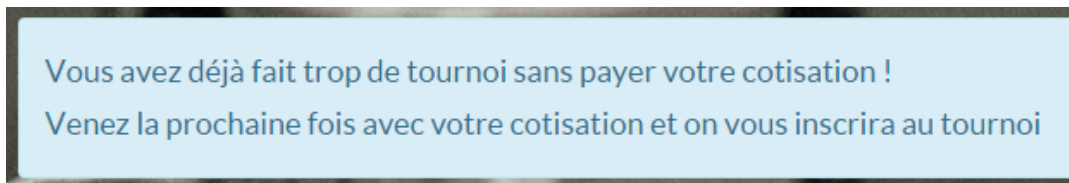


Il s'agit d'un formulaire pré-remplie qui prépare l'inscription du joueur au prochain tournoi annoncé. Si celui-ci n'existait pas encore, le message explicatif suivant serait afficher sur la page d'accueil :



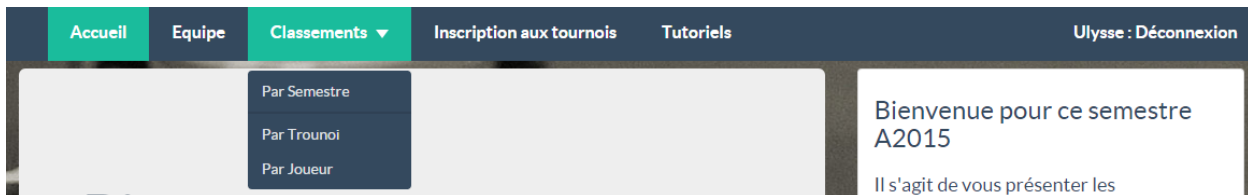
Un message similaire serait afficher si le joueur était déjà inscrit.

Un autre cas de figure peut survenir si le joueur a déjà fait trop de partie gratuite :



En effet, le système est fait de telle sorte qu'il n'autorise qu'un certain (défini en mode admin) nombre de parties avant que la cotisation (elle aussi définie par le responsable trésorerie en mode admin) ne soit obligatoire. Il s'agit d'un mécanisme présent afin de rappeler vivement au gens de payer leur cotisation, sans quoi il ne pourront jouer, et l'association aura du mal à survivre.

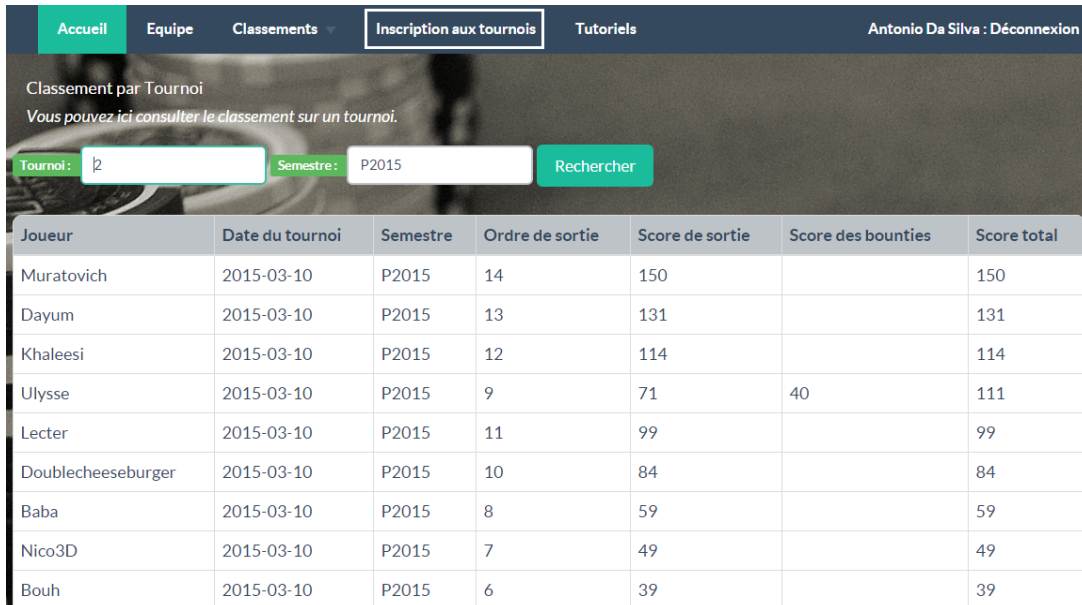
Une fois inscrit, le joueur peut se demander qu'elles sont les résultats du tournoi en cours : pour cela il va dans le menu déroulant de l'onglet classement :



Et il peut accéder à trois types de classement :

- Par semestre : on va trouver les résultats cumulés de chaque joueur pour un semestre donné (par défaut, le semestre en cours)
- Par tournoi : on va trouver les résultats de chaque joueur pour un semestre et un tournoi donné (par défaut, le semestre en cours, et le dernier tournoi terminé)
- Par joueur : on va trouver les résultats de chaque joueur à chaque tournoi pour un semestre donné (par défaut, le semestre en cours, et le joueur connecté)

Le principe est répétable pour les trois écrans : prenons l'exemple du classement par Tournoi :

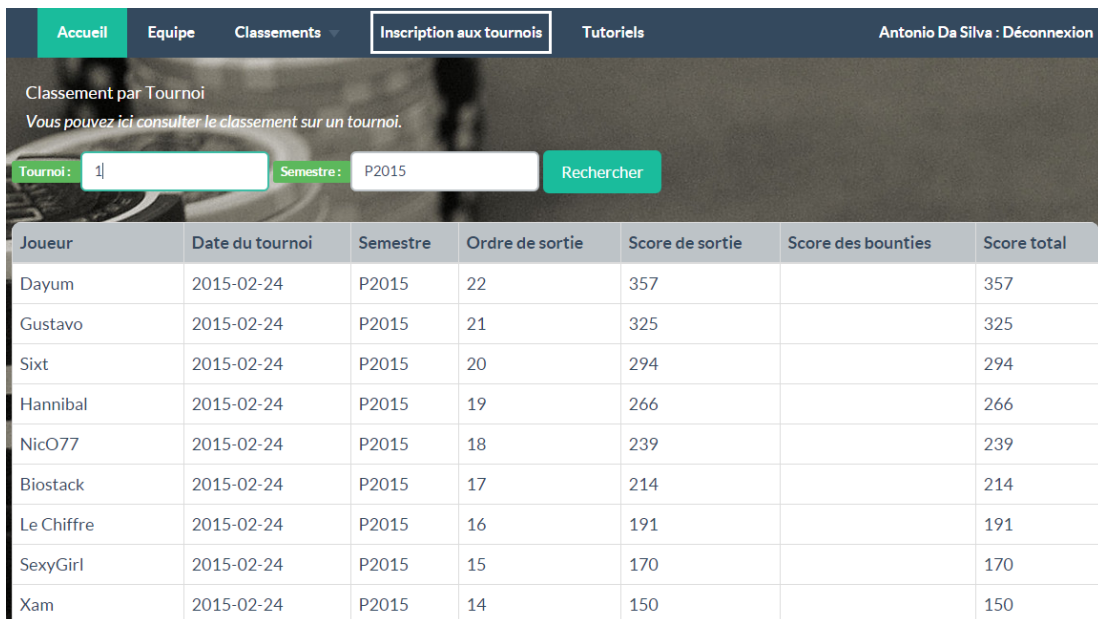


Classement par Tournoi
Vous pouvez ici consulter le classement sur un tournoi.

Tournoi: 2 Semestre: P2015 Rechercher

Joueur	Date du tournoi	Semestre	Ordre de sortie	Score de sortie	Score des bounties	Score total
Muratovich	2015-03-10	P2015	14	150		150
Dayum	2015-03-10	P2015	13	131		131
Khaleesi	2015-03-10	P2015	12	114		114
Ulysse	2015-03-10	P2015	9	71	40	111
Lecter	2015-03-10	P2015	11	99		99
Doublecheeseburger	2015-03-10	P2015	10	84		84
Baba	2015-03-10	P2015	8	59		59
Nico3D	2015-03-10	P2015	7	49		49
Bouh	2015-03-10	P2015	6	39		39

Par défaut, on a bien un numéro de tournoi et un numéro de semestre renseigné. Si on venait à les changer et cliquer sur “Rechercher” on obtiendrait :



Classement par Tournoi
Vous pouvez ici consulter le classement sur un tournoi.

Tournoi: 1 Semestre: P2015 Rechercher

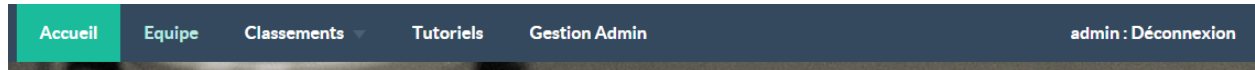
Joueur	Date du tournoi	Semestre	Ordre de sortie	Score de sortie	Score des bounties	Score total
Dayum	2015-02-24	P2015	22	357		357
Gustavo	2015-02-24	P2015	21	325		325
Sixt	2015-02-24	P2015	20	294		294
Hannibal	2015-02-24	P2015	19	266		266
NicO77	2015-02-24	P2015	18	239		239
Biostack	2015-02-24	P2015	17	214		214
Le Chiffre	2015-02-24	P2015	16	191		191
SexyGirl	2015-02-24	P2015	15	170		170
Xam	2015-02-24	P2015	14	150		150

On obtiendrait le résultat correspondant ici au tournoi 1 du semestre P2015. Les résultats sont paginés pour plus de lisibilité et un maximum d'informations sont transmises car elles permettent de mieux comprendre les résultats.

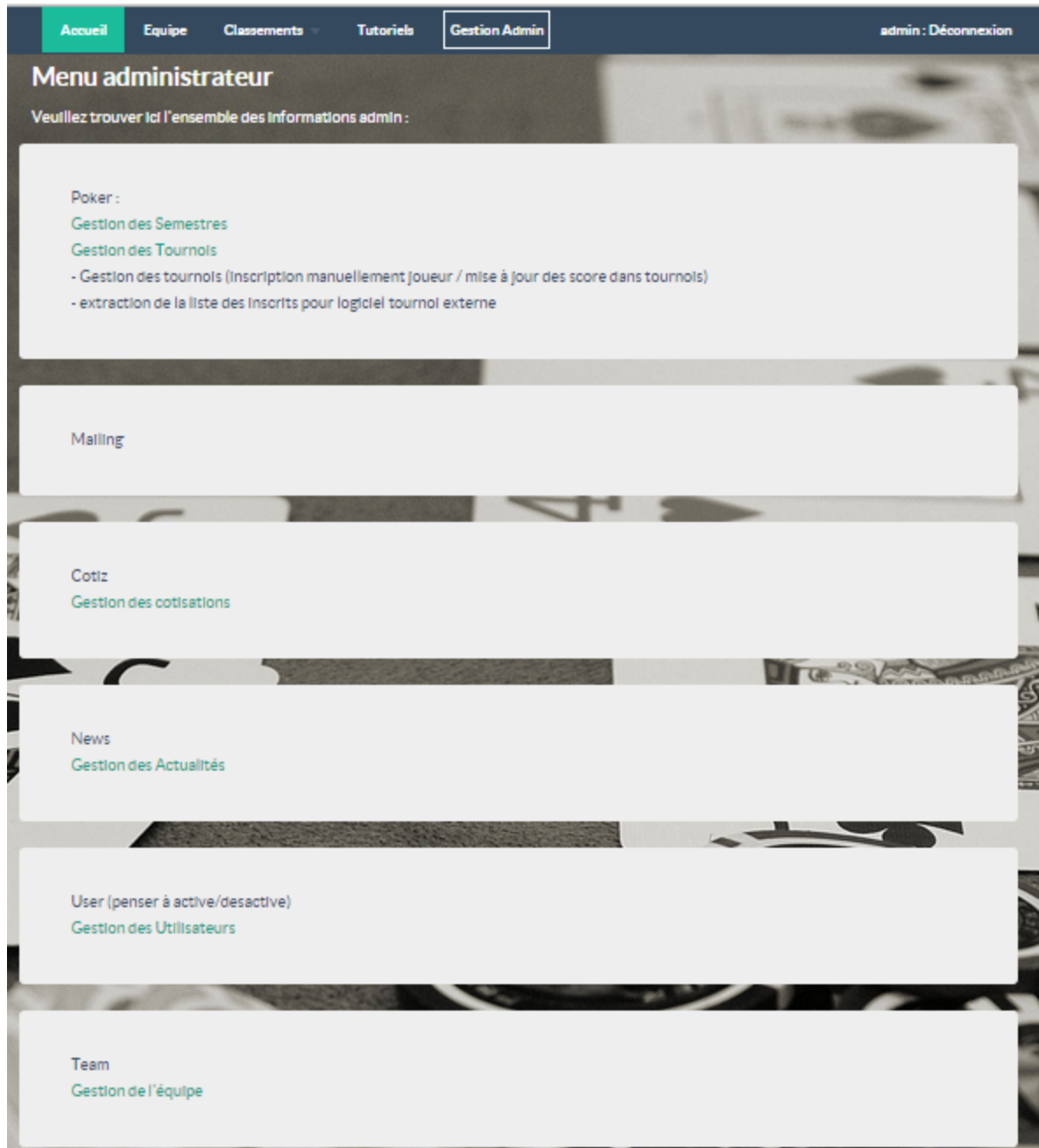
Chacun des tableaux est similaire à celui-ci, aux critères de recherche et attributs près

3. Cas n°3 : Le membre de l'équipe

Le membre de l'équipe doit pouvoir gérer des fonctions plus avancées qu'un joueur classique. Une fois connecté, il va pouvoir gérer le coeur de l'application à l'aide de l'onglet "Gestion Admin" :



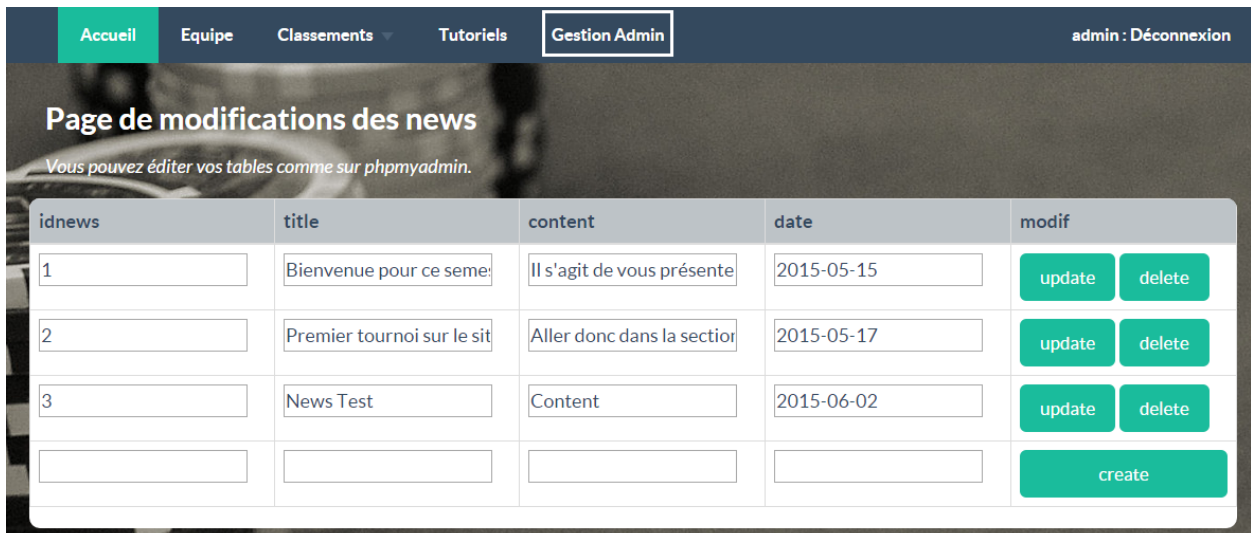
Dans cette onglet on va retrouver les fonctions suivantes :



L'idée de ce menu est simple très simple. Dans l'ordre on doit trouver les fonctions les plus importantes pour un admin :

- Gestion des tournois de poker :
 - inscription manuellement joueur
 - mise à jour des scores dans les tournois
 - extraction de la liste des inscrits pour le logiciel de tournoi externe qui gère les timers des tournois
- Envoi groupé de mail
- Gestion des cotisation
- Gestion des actualités
- Gestion des utilisateurs
- Gestion de l'équipe
- Gestion de la configuration

Dans la majorité de ces liens on va trouver une page du type suivant :



The screenshot shows a web application interface with a dark blue header. The header contains a navigation menu with links: Accueil, Equipe, Classements, Tutoriels, and Gestion Admin (which is highlighted with a white border). On the right side of the header, it says 'admin : Déconnexion'. Below the header, there is a section titled 'Page de modifications des news' with a subtitle 'Vous pouvez éditer vos tables comme sur phpmyadmin.' Below this, there is a table with the following structure:

idnews	title	content	date	modif
1	Bienvenue pour ce seme	Il s'agit de vous présente	2015-05-15	<button>update</button> <button>delete</button>
2	Premier tournoi sur le sit	Aller donc dans la section	2015-05-17	<button>update</button> <button>delete</button>
3	News Test	Content	2015-06-02	<button>update</button> <button>delete</button>
				<button>create</button>


Il s'agit d'un tableau qui reprend de manière graphique et en cohérence avec l'usage, les informations et les actions que l'ont pourrait avoir grâce à un outil comme phpmyadmin.

Cela va permettre à l'admin de gérer en profondeur le site depuis une interface graphique. Sur la version actuelle une grande partie des traitement était encore faite à la main en sql.


Cette interface vient pallier ce problème en plus d'ajouter de la vérification à l'ajout et l'update, ainsi que des pop-ups de confirmation lors des choix afin de limiter les erreurs de manipulation.

L'administrateur va aussi pouvoir via l'interface d'administration :

- envoyer automatique une mail à tous les inscrits du semestre pour les informer du résultats du tournoi précédent et les prévenir des horaires du tournoi futur.
- générer un listing des inscrits à un tournoi pour qu'il puisse être importé dans le logiciel qui gère le déroulement minute par minute du tournoi.
- éliminer les joueurs au fur et à mesure qu'il perde afin que leur score soit directement à jour dans le classement.
- modifier des paramètres de fonctionnement des calculs, comme le nombre de tournoi gratuit ou encore la valeur par défaut des bounty (points supplémentaires gagnés pour l'élimination d'un joueur).
- ajouter/modifier les actualités du site, afin de rendre le tout dynamique seulement les cinq dernières annonces seront afficher sur la page d'accueil. Elles sont stockées en base et pourront être éditées via la page admin.
- ajouter/modifier la page "équipe" du site qui dans l'ancienne version était purement statique.
- Accéder au lien moodle du site, où l'on retrouve les informations (fichiers pdf) sur fonctionnement du site, sa structure et la façon de la maintenir. Tout cela dans le but de faciliter les transitions entre les différentes équipes d'un semestre à l'autre. L'accès nécessite seulement une clef qui sera transmise entre les équipes (et disponible sur le site).


 Forum des nouvelles


Gestion Développeur

 Explication Base de Données

 Explication FrameWork WebSite

Gestion Membre

 Accès

 Guide au fonctionnement du site

Nous avons détaillé les trois scénarios les plus probables d'utilisation du site. Il est possible que certains détails aient pu être négligés. Le caractère hautement modulaire de l'architecture mise en place permet dans le cadre de la maintenance applicative, qui s'opérera sur le semestre prochain, d'octroyer une grande flexibilité d'adaptation à l'équipe reprenant le projet.

XIII. Partie individuelle

1. Ulysse : responsable technique, responsable relation client

Mon rôle de responsable technique m'a amené à gérer l'ensemble des choix techniques: la création du modèle de données de la gestion des tournois, mais aussi le choix du framework php et l'implémentation du site.

Dans un premier temps, on pensait choisir un CMS, ce qui n'était pas forcément évidente. On désirait utiliser ce type d'outil pour permettre une maintenance facilitée. Hors, la plupart des CMS disponibles se contentent d'être, en résumé, soit des sites affichés non dynamiques, soit des forums. Aucuns n'offre la flexibilité de Drupal en terme de création de module.

Seulement, ces modules ont une architecture particulière, il m'a donc été nécessaire de découvrir la documentation de Drupal. Celle-ci est bien structurée et assez complète. Elle devrait me permettre de construire le module de gestion des tournois.

J'ai aussi au fil de mes recherches trouvé des modules Drupal spécifiques qui pourraient servir à certaines parties du site comme un système de cagnotte pour la gestion des cotisations.

Finalement, en vue des difficultés rencontrées à construire un module Drupal spécifique, nous avons observé les mêmes objectifs de maintenabilité en utilisant un framework MVC PHP (simple MVC framework) qui permet de gérer proprement une grande partie des fonctionnalités clefs tout en laissant une grande liberté d'exécution. J'ai ainsi pu implémenter l'ensemble des fonctionnalités demandées par le client.

Quant à la seconde partie, la création du modèle de données et sa base associées, elle est le fruit d'un travail de collaboration en le président, le vice-président de l'association et moi-même.

L'idée était de refondre le système existant autour de concept de base de données plus avancées qui permettront un nombre de table inférieur tout en proposant plus de fonctionnalités.

Un des problèmes clefs pourtant simple qui n'était pas géré par l'ancienne base, l'est dès à présent. Il arrivait en effet que des joueurs s'inscrivent aux tournois mais ne viennent pas. Ce cas n'était pas géré et posait régulièrement problème. Le refonte total de la manière de voir les tournois a permis de grandement simplifier le processus. De nombreux calculs sont directement effectués en base à l'aide de vue, ce qui simplifie le code php, le rendant ainsi plus lisible, plus compréhensible et donc plus maintenable.

Pour la partie relation client, nous nous sommes rencontré, le président, Hugo et moi pour réaliser une réunion introductive et déterminer les besoins du client. Ensuite, des entrevues ont été réalisés pendant les pauses des sessions de pokerUTC afin de faire le point et être sûr que nous allions dans la bonne direction. C'est une force d'avoir cette proximité avec le client car cela nous permet une plus grande transparence avec lui. J'ai continué à montrer nos avancées au client au fur et à mesure, profitant de ces entrevues pour ajuster nos attentes mutuelles.

Dans le document, je me suis occupé des parties suivantes :

- Contexte
- Objectifs
- Public visé
- Analyse des besoins
- Bilan technique
- Travail à réaliser
- Bénéfices attendues
- Scénarisation

Le site fonctionnant sur un lien fixe, il ne pourra remplacer son prédécesseur que lorsque le semestre sera terminé. En effet, bien que le portage des données de l'ancien système au nouveau soit fait, il a été décidé par le président qu'il serait préférable de continuer jusqu'à la fin du semestre avec l'ancien système avant de passer au nouveau.

Mon travail sera donc :

- de présenter avec Hugo le site au client,
- d'effectuer la configuration nécessaire au nomment du portage,
- d'importer le différentiel de données,
- et de m'assurer du bon fonctionnement du logiciel en production.

2. Hugo Robine-Langlois : chef de projet, responsable médias, responsable graphisme

Pour le choix du projet, deux choix s'offraient à nous : choisir un sujet disponible dans la liste des sujets de LO18, ou bien choisir nous-même un sujet. Comme Ulysse est membre de l'association PokerUTC, il savait que le bureau cherchait à refaire le site internet. D'un commun accord nous avons choisi ce sujet car c'est une occasion pour nous d'aider une association de l'UTC.

Le groupe n'étant constitué que de deux personnes, nous étions dans l'obligation de nous attribuer plusieurs rôles. Je suis personnellement chef de projet, responsable média, et responsable du graphisme. Ainsi j'ai travaillé avec Ulysse à l'intégration de vidéo tutoriels qui permettent aux personnes qui ne connaissent pas le poker d'apprendre rapidement les bases. De plus il a été décidé que le site avait besoin de renouveau, j'ai donc mis en place une nouvelle charte graphique et changer le thème actuel par un thème plus moderne. Enfin je m'occupe de la planification et de la répartition des tâches.

Ce que j'ai fait jusque là :

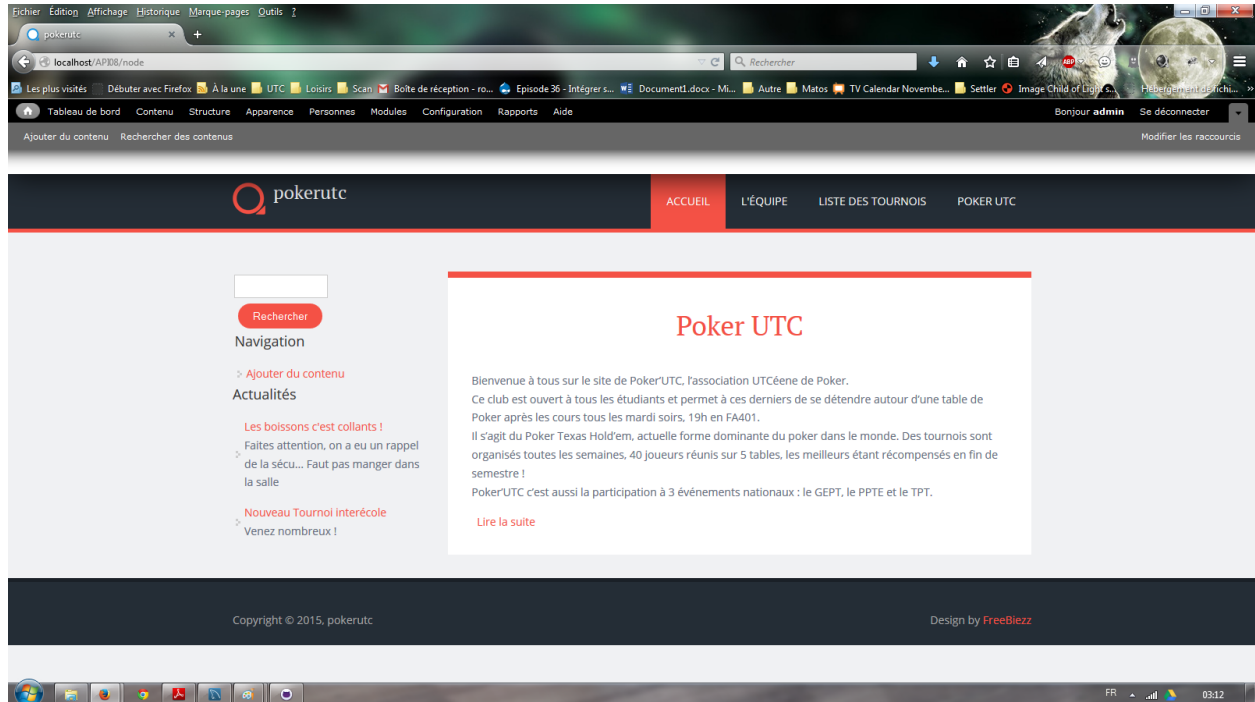
- Pour l'avant projet, nous avons partagé sur nos méthodes de travail avec Ulysse, j'ai créé un "board" Trello car c'est un outil que j'utilise en entreprise et qu'il a fortement apprécié l'idée, j'ai également mis en place un projet partagé sur Google Drive,
- J'ai rencontré le client avec Ulysse lors de la première réunion introductive car il est important qu'il connaisse l'ensemble des membres de l'équipe,
- J'ai essayé de mettre le site en place avec l'aide du CMS Drupal (cf Annexe 1 ,
- J'ai trouvé des contenus multimédias adaptés à notre site,
- Dans le document, je me suis occupé des parties suivantes :
 - Evaluation de l'existant,
 - Contraintes,
 - Organisation,
 - Analyse ergonomique du site,
 - Annexe 1

Ce qu'il me reste à faire :

- Mettre à jour le board Trello,
- Présenter le site au client,
- Support à l'équipe de PokerUTC en cas de problème lors de la mise en production du site.

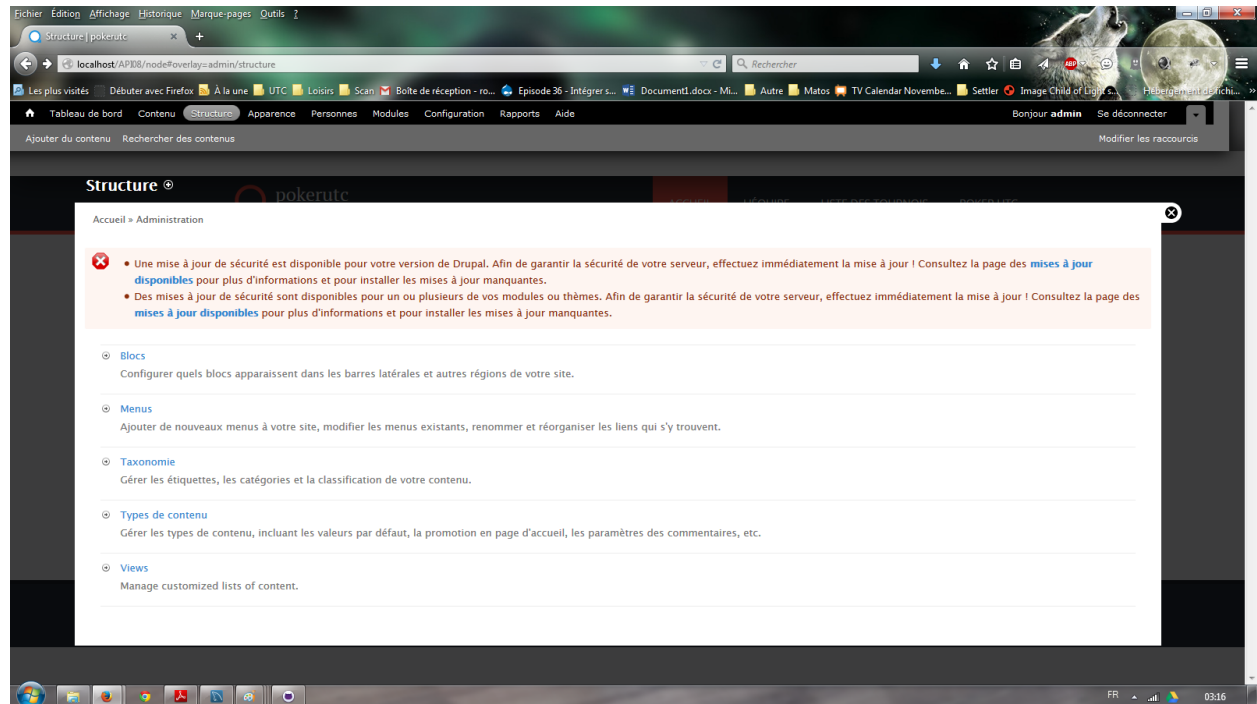
Annexe 1 - Éléments complémentaires d'analyse.

Evaluation de Drupal



En premier lieu, nous avons de réaliser notre site en utilisant un CMS. l'objectif était de créer rapidement un site qui puisse être facilement maintenable par l'utilisateur. Nous avons donc décidé d'utiliser Drupal, qui nous paraissait être l'un des CMS les plus complet. La communauté de Drupal est assez importante, ce qui nous paraissait être un bon élément. Drupal est organisé en module : chaque module a ses fonctionnalités. On trouve par exemple un module qui permet d'utiliser le CAS, un autre permettant d'utiliser les Ldap. Ainsi chaque module permet d'ajouter des fonctionnalités à son site, mais l'utilisateur est libre de les activer ou non afin de ne pas surcharger le site.

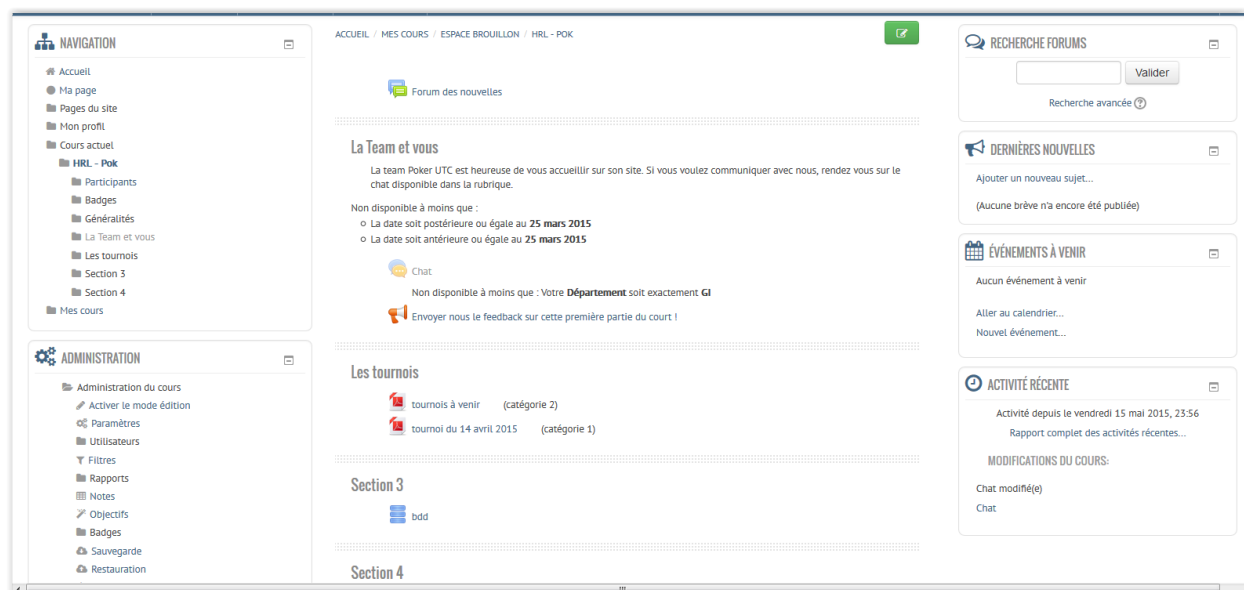
Nous avons donc développé une première version du site à l'aide de Drupal. Malheureusement nous sommes rapidement tombé dans les limites de l'utilisation d'un CMS : la personnalisation est assez faible, et ne nous paraissait pas suffisante. En effet a part installer des modules, et modifier le css du thème, nous ne pouvions pas faire grand chose. Cela ne permettrait pas d'implémenter toutes les fonctionnalités demandées par les clients. De plus nous n'avions pas le temps de prendre en main les caractéristiques du CMS pour développer nous même un module.



Enfin l'utilisation du CMS s'est avéré assez complexe, et elle n'était pas à la portée des utilisateurs visés. La barre d'administration contient beaucoup de rubrique, qui emmène l'utilisateur dans des menus composé de un ou de plusieurs sous-menu. Le tout n'est pas très intuitif et il faut un certains temps avant de s'adapter à cette interface.

Evaluation de moodle

Nous avons alors tenté de mettre en place un site Moodle.



Sur ce moodle nous avons créé des rubriques qui regroupait les différentes informations : une rubrique dans laquelle on ajouterait des pdfs. Certains fonctionnalités se sont révélés très

intéressantes : l'ajout d'un chat qui permet aux membres de l'association de communiquer, l'ajout d'événement dans le calendrier qui permet d'annoncer les tournois. De plus Moodle permet la gestion des utilisateurs. L'administrateur peut facilement afficher la liste des membres du site.

Utilisateurs inscrits

Rechercher Méthodes d'inscription Tout Rôle Tout Groupe Tous les p Statut Tout Filtre Réinitialiser

Prénom / Nom / Adresse de courriel	Dernier accès au cours	Rôles	Groupes	Méthodes d'inscription
tp 01 tp@01.fr	Jamais	Étudiant	cat2	Inscription manuelle du mercredi 13 mai 2015, 00:00 au mardi 20 octobre 2015, 00:00
tp 02 tp@02.fr	Jamais	Étudiant	cat1	Inscription manuelle du mercredi 13 mai 2015, 00:00 au mardi 20 octobre 2015, 00:00
tp 03 dc@utc.fr	Jamais	Étudiant		Inscription manuelle du mercredi 13 mai 2015, 00:00 au mardi 20 octobre 2015, 00:00
Ulysse Meyer ulyse.meyer@etu.utc.fr	4 jours 9 heures	Étudiant	cat2	Inscription manuelle du mercredi 25 mars 2015, 00:00 au mardi 1 septembre 2015, 01:00
Hugo Robine-Langlois hugo.robine-langlois@etu.utc.fr	26 s	Enseignant		Inscription manuelle inscrit le mercredi 25 mars 2015, 15:13

Il est également facile pour l'administrateur d'accorder des permissions aux différents membres. Ce mécanisme, couplé avec la gestion de groupe, nous aurait permis de différencier les utilisateurs et les membres de l'équipe dirigeante assez rapidement.

Méthodes d'inscription

Nom	Utilisateurs	Vers le haut/Vers le bas	Modifier
Inscription manuelle	5	↓	✕ 🔍 👤
Accès anonyme	0	↑ ↓	✕ 🔍
Auto-inscription (Étudiant)	0	↑	✕ 🔍 ⚙️

Ajouter méthode
Choisir...

Nous avons également découvert qu'il était possible de créer une base de données, qui nous permettrait potentiellement de gérer les tournois.



Toutes les fonctionnalités étaient donc présentes, rapide à mettre en place, et simple à maintenir. Cependant, tout comme pour les CMS, Moodle ne permet pas une personnalisation très poussée. Par exemple nous désirions qu'un membre de l'association puisse s'inscrire à un tournoi, sans validation par un membre de l'équipe. Cela n'était pas possible techniquement avec Moodle. Nous avons donc également décidé d'abandonner cet outil.