



CPI2 2017/2018
**Projet DevWeb : Sujet
Coupe du Monde 2018
Cahier des charges**



Objectifs

Le but de ce projet est de réaliser une plateforme web permettant à une communauté d'utilisateurs de parier sur les résultats de la Coupe du Monde de football qui se tiendra prochainement en Russie. Pendant la phase des paris, les utilisateurs s'inscrivent et pronostiquent les matchs de la compétition. Ensuite, durant la Coupe du Monde, un administrateur du site renseigne les résultats des matchs joués. Le site établit en temps réel un classement des utilisateurs en fonction de la pertinence de leurs paris, jusqu'à l'élection d'un grand gagnant à la fin de la compétition.

Cahier des charges

1. Chaque personne voulant participer au jeu s'inscrit sur le site (login/mot de passe)
2. Le site gère un compte d'utilisateur et enregistre les paris (premier tour et éliminatoires)
3. Il est possible de remplir la fiche des paris à plusieurs connexions, et aussi de revenir sur ses décisions
4. Le site définit un certain nombre de règles qui attribuent un score à la véracité des paris
5. A un moment donné, les paris sont clos (par exemple, le jour de l'ouverture de la Coupe du Monde)
6. Les résultats des matchs joués seront mis à jour par un administrateur
7. On peut alors se connecter et afficher le classement actuel des participants
8. On peut consulter les autres profils et leurs paris
9. On peut afficher d'autres statistiques (par exemple, le nombre de personnes qui pensent que l'Espagne, le Brésil etc gagne la coupe...)

Bonus

10. La plateforme peut fonctionner en deux modes : « clos » (cf. point 5) ou « ouvert », c'est-à-dire qu'on autorise les paris non pas jusqu'au début de la coupe du monde, mais jusqu'à l'heure des matchs. Pour cela, il sera nécessaire de mettre à jour, ou de calculer, les rencontres de 8èmes, quarts, demis et la finale.

Conseils

- Avant de vous lancer dans la programmation, il est fortement recommandé de passer une semaine, voire deux, sur la conception de la plateforme et de rédiger un document qui permet d'arrêter vos idées. Ce document définit, entre autres, les tables de votre base de données, les requêtes SQL essentielles, ainsi qu'une maquette papier de votre site. N'hésitez pas à soumettre ce document à votre encadrant pour obtenir un retour précieux sur vos choix avant la phase d'implémentation.
- A part le bon fonctionnement du site, il sera particulièrement important de soigner l'expérience utilisateur, c'est-à-dire de rendre le site agréable à utiliser, en travaillant son aspect visuel et son ergonomie.
- Vous trouverez sur AREL les règles du jeu de pronostic qui a été joué à Cergy lors de la Coupe du Monde 2010. Il s'agissait d'un jeu sur papier qui avait une trentaine de participants. Vous pouvez vous en inspirer ou définir vos propres règles.
- Pour la démonstration le jour de votre soutenance, créez une base d'utilisateurs et des résultats de match bidon.

EISTI – Jeu de Pronostic

Le meilleur site sera publié et relié à la base LDAP de l'EISTI pour que toute l'école puisse jouer. Comme la Coupe du Monde commencera le 14 juin, un jury se réunira début juin pour choisir le projet gagnant. Si vous comptez soumettre votre travail au jury, votre plateforme doit être opérationnelle le **3 juin 2018** (donc avant la deadline officielle du projet).