



30/04/2018

# Cahier des Charges

REFONTE DU SITE DYNAMONDE POUR M.SIMONET

Par :

Mathias Benner – Groupe D1

Yann Guillemaud – Groupe D1

Lise Kabbache – Groupe D2

Jean Rassemusse – Groupe D2



# Table des matières

---

I. Généralités.....	4
<b>A. Partis :</b> .....	4
<b>B. Contexte projet</b> .....	4
1. Contexte .....	4
2. Niveau technologique .....	4
3. Utilisateurs .....	5
II. Contenu de la prestation.....	6
<b>A. Arborescence du site</b> .....	6
<b>B. Exigences fonctionnelles</b> .....	6
1. Page d'accueil.....	6
2. Détails des pages statiques .....	7
3. Détails des pages dynamiques .....	7
<i>a. Nouveautés</i> .....	7
<i>b. Inscription</i> .....	7
<i>c. Page de connexion ou inscription</i> .....	8
<i>d. Récupération des identifiants</i> .....	8
4. Le wiki.....	9
5. Détails du forum.....	9
6. Détails sur l'administration du site.....	10
<b>C. Exigences non fonctionnelles</b> .....	10
1. Volumétrie du site .....	10
2. Base de données.....	10
3. Hébergement.....	11
4. Adresse .....	11

5.	Référencement.....	11
6.	Charte graphique.....	11
7.	Statistiques .....	11
8.	Conditions Générales d'Utilisation.....	12
9.	Accessibilité .....	12
10.	Traduction .....	13
<b>III.</b>	<b>Modalités d'exécution de la prestation .....</b>	<b>13</b>
<b>A.</b>	<b>Livrables attendus.....</b>	<b>13</b>
<b>B.</b>	<b>Procédure de recette .....</b>	<b>13</b>
<b>C.</b>	<b>Délais/Jalons .....</b>	<b>14</b>
<b>D.</b>	<b>Budget :.....</b>	<b>14</b>
1.	Montant de la prestation .....	14
2.	Modalités de paiement .....	14
<b>IV.</b>	<b>Propriété et droits .....</b>	<b>15</b>
<b>A.</b>	<b>Nature de l'obligation : moyen/résultat .....</b>	<b>15</b>
<b>B.</b>	<b>Droit propriété intellectuelle.....</b>	<b>15</b>
<b>C.</b>	<b>Clauses de confidentialité .....</b>	<b>15</b>
<b>D.</b>	<b>Clauses compromissoires /attributives de compétence .....</b>	<b>15</b>
<b>E.</b>	<b>Clauses pénales .....</b>	<b>15</b>

# I. Généralités

---

## A. Partis :

Le maître d'ouvrage, M. Simonet, fera référence quant au projet détaillé ci-dessous, au maître d'œuvre, Mme.Kabbache, en complément des prestataires informatiques M.Benner, M.Rassemusse, ainsi que M.Guillemaud.

## B. Contexte projet

### 1. Contexte

- Dans le cadre du projet, le maître d'ouvrage souhaite la refonte du site lié au jeu en ligne Dynomonde.
- Dans ce jeu, le joueur incarne un personnage qu'il fera évoluer dans un monde constitué de cases. Il peut faire évoluer son personnage en gagnant de l'expérience et en améliorant ses compétences, le but étant de découvrir le monde et d'avoir le personnage le plus évolué.
- Étant donné que l'ancien site et visuel datent tous deux de 2008, le client désire un nouveau design afin de le moderniser et de le mettre au goût du jour. Les anciennes fonctionnalités du site seront conservées mais seront améliorées. D'autres seront ajoutées.

### 2. Niveau technologique

Le contrat implique un niveau technologique permettant l'accès au site pour tout utilisateur, quel que soit son navigateur internet.

Sera également délivré par le Maître d'œuvre :

- Une mise en place du site avec panel administrateur et ses arborescences,
- Un outil de gestion de base de données pour mettre en place les informations relatives au site et à ses utilisateurs,
- Un serveur dédié au site,
- Une maintenance sur 2 ans, contrat renouvelable.

### 3. Utilisateurs

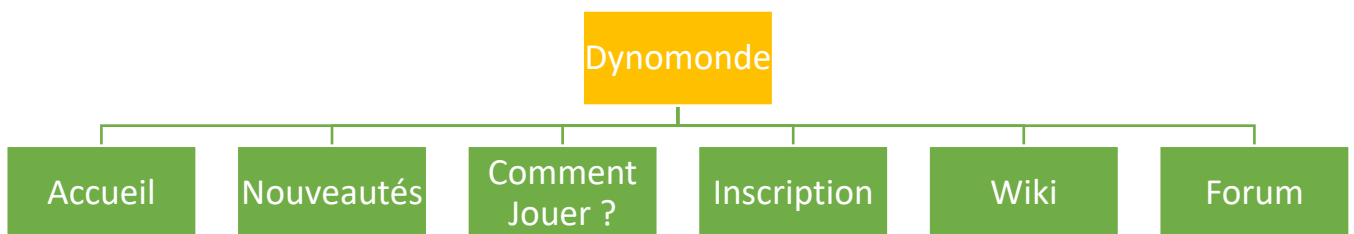
- Le site est tous publics, aucune catégorie particulière n'est visée par son concept, de ce fait, il devra être accessible à tous.
- Des rangs seront définis sur le site : visiteur, utilisateur, modérateur et administrateur. Un internaute d'un certain rang aura donc les mêmes droits que ceux des rangs inférieurs.
- Seuls les administrateurs auront accès au panel d'administration, à toutes les fonctionnalités du site et pourront modifier le contenu du site grâce aux outils mis à leur disposition dans ce dit panel ainsi que gérer les utilisateurs (suppression de comptes, bannissement, attribution de droits...). Le client et le prestataire seront tous deux administrateurs du site et de tout son contenu (forum et wiki compris).
- Les modérateurs pourront bannir certains utilisateurs ne respectant pas les Conditions Générales d'Utilisation du site, leur peine y étant définie. Ils pourront également gérer les messages (les éditer et supprimer) si les Conditions Générales d'Utilisation du site ne sont pas respectées.
- Les utilisateurs du site seront les internautes s'étant inscrits sur le site et s'y étant connectés grâce aux identifiants renseignés lors de son inscription. Il pourra donc jouer, poster des messages sur le forum (et éditer ses messages) et ajouter des informations au Wiki.
- Les internautes (personne non identifiée naviguant sur le site) pourront accéder et parcourir l'intégralité du site, sans besoin de connexion, à l'exception de la partie correspondant au jeu en lui-même qui nécessitera une inscription en tant qu'utilisateur et joueur (personne identifiée naviguant sur le site) en accédant à la page du site « Inscription » (cf. Arborescence du site) puis connexion à l'aide des identifiants du compte créé. Si l'internaute souhaite poster sur le forum, sur le wiki ou accéder à une page propre au jeu sans être connecté, il sera renvoyé sur une page proposant soit une inscription, soit une connexion.

## II. Contenu de la prestation

---

### A. Arborescence du site

Sera pris pour modèle du site cette arborescence. Les pages de cette arborescence seront donc obligatoirement présentées sous forme d'onglets dans la barre de menu qui existera sur toutes les pages du site. L'onglet Wiki emmènera l'internaute vers la page d'accueil du Wiki et Forum, vers la page d'accueil du forum. Le client pourra à sa volonté, grâce au panel d'administration ajouter et supprimer des pages dans le Wiki et le Forum, c'est pour cela qu'aucune arborescence n'y a été détaillée.



### B. Exigences fonctionnelles

#### 1. Page d'accueil

- La page d'accueil devra être une page dynamique permettant à l'utilisateur de se connecter et d'afficher régulièrement, au rythme des mises à jour, le contenu de ces dernières, informant, de ce fait, le joueur des dernières nouveautés.
- Seules les informations sur les trois dernières mises à jour en date y seront affichées, pour retrouver toutes les informations de toutes les mises à jour, la page "Nouveautés" présentera toutes les informations sur toutes les mises à jour qui ont été effectuées. Ainsi, l'internaute pourra soit cliquer sur l'onglet "Nouveautés" dans la barre de menu, soit cliquer sur un lien « En savoir plus... » qui le renverra sur la page « Nouveautés ».
- Des liens vers des partenaires ainsi que vers un site de financement participatif peuvent y être implémentés.
- La fenêtre de connexion y sera donc implémentée. Le nom du joueur et le mot de passe seront demandés dans deux zones de saisies l'une au-dessus de l'autre. Un bouton "Se connecter" sera également présent en dessous. Si les identifiants sont erronés, la page

d'accueil renverra un message d'erreur indiquant que le nom d'utilisateur ou le mot de passe est incorrect.

- En cas d'identifiants oubliés, l'utilisateur pourra cliquer sur un lien "Identifiants oubliés ?", situé juste sous le bouton de connexion, qui le redirigera vers une page "Récupérer mes Identifiants" que l'on détaillera par la suite.

## 2. Détails des pages statiques

- De nombreuses pages statiques sont envisagées :
  - Une page "comment jouer" apprenant les bases et le système du jeu du client,
  - Une page présentant les conditions générales d'utilisation.
- La modification (ajout, édition et suppression) de leur contenu pourra être effectuée par le client via le panneau d'administration que nous détaillerons par la suite.

## 3. Détails des pages dynamiques

### *a. Nouveautés*

- Comme dit précédemment, cette page archivera toutes les informations de toutes les mises à jour qui ont été apportées. L'internaute pourra donc naviguer sur cette page et y lire l'intégralité des notes de mise à jour.
- Cette page comportera un menu d'accès rapide afin de faciliter l'accès de l'internaute à une note de mise à jour précise du site.

### *b. Inscription*

- Le site comprendra une page d'inscription dont l'intégralité des champs présentés ci-dessous seront obligatoires :
  - Il sera demandé à l'utilisateur :
    - Un nom d'utilisateur,
    - Un mot de passe, qui devra contenir au minimum une majuscule, un chiffre et un caractère spécial et ne devra pas faire moins de 5 caractères,
    - Un e-mail.
  - L'utilisateur devra également :
    - Valider son mot de passe et son e-mail en les réécrivant,
    - Déclarer avoir lu et accepté les CGU en cochant une case.

- C'est également sur cette page que l'utilisateur devra choisir le sexe de son futur personnage.
- Pour plus de sécurité et afin d'éviter une surcharge d'inscriptions par un robot, l'utilisateur devra être validé par un CAPTCHA. La dernière des sécurités CAPTCHA est donc souhaitée lors de l'inscription.
- L'inscription entraînera l'envoi d'un email de confirmation avec lien d'activation du compte à l'adresse renseignée par l'utilisateur.

### *c. Page de connexion ou inscription*

- Si un internaute (personne non connectée sur le site) souhaite accéder à une partie du site qui ne lui est pas autorisée en raison de son statut (étant non connecté, il ne peut pas accéder à toutes les fonctionnalités du site), il sera automatiquement redirigé sur cette page.
- Cette page sera donc composée de deux parties présentant chacune respectivement un espace de connexion ou une partie correspondant à l'inscription.
- La partie correspondant à la connexion aura les mêmes fonctionnalités que celles dans la page d'accueil : l'internaute devra y renseigner son nom d'utilisateur et son mot de passe dans deux zones de saisies distinctes, l'une en dessous de l'autre, avec bouton pour valider sa connexion et lien vers la page de récupération des identifiants. Si les identifiants renseignés ne sont pas valides, un message d'erreur apparaîtra. À l'inverse, l'utilisateur sera redirigé vers le contenu auquel il voulait accéder peu avant sa connexion.
- La partie correspondant à l'inscription sera constituée d'un message incitant l'internaute à rejoindre la communauté de joueurs en s'inscrivant ainsi qu'un lien le redirigeant vers la page d'inscription.

### *d. Récupération des identifiants*

- La page "Récupérer mes identifiants" définie plus tôt demandera à l'internaute de renseigner son email dans une zone de saisie de texte. En dessous de cette dernière se trouvera un bouton sur lequel l'utilisateur pourra cliquer afin de confirmer sa demande d'envoi d'identifiants sur sa boîte mail.
- Une fois la demande enregistrée et envoyée au serveur, l'utilisateur recevra dans sa boîte mail un message contenant ses identifiants.



- Si l'adresse mail renseignée n'est pas connue de la base de données du site, la page renverra un message d'erreur indiquant qu'il n'y a aucun compte lié à cette adresse.

#### 4. Le wiki

- Le site possédera également un wiki, donnant ainsi de nombreuses indications sur l'univers du jeu. Les utilisateurs pourront y ajouter des informations également, que ce soit sur le jeu, sur eux-mêmes ou sur leur guild.
- Afin de parcourir le wiki plus facilement, l'utilisateur aura la possibilité d'y effectuer des recherches avec des termes précis et aura un menu de navigation à disposition.
- Les rangs des utilisateurs, et donc leurs droits, du wiki seront les mêmes que ceux qu'ils ont sur le site en lui-même sauf attribution de droits particuliers par l'administrateur.
- De ce fait, via le panneau d'administration, le client devra pouvoir modifier les droits de chacun.

#### 5. Détails du forum

- Le site devra posséder un forum accessible par tous les internautes connectés. Il y sera attribué différents droits selon le rang de l'utilisateur (rangs définis plus tôt) et selon ces droits, l'utilisateur pourra écrire, éditer ou supprimer des messages.
- L'internaute aura un droit de lecture sur l'intégralité du forum.
- Un utilisateur pourra écrire, supprimer et éditer uniquement ses propres messages.
- Un modérateur aura les mêmes droits qu'un simple utilisateur mais pourra supprimer et éditer les messages d'autres utilisateurs si les Conditions Générales d'Utilisation ne sont pas respectées.
- Enfin, un administrateur aura les mêmes droits que les utilisateurs de rangs inférieurs mais pourra en plus bannir des utilisateurs ne respectant pas les Conditions Générales d'Utilisation. Il pourra ajouter et supprimer des pages comme bon lui semble ainsi que de nouveaux rangs spécifiques au forum.
- Dans certaines catégories, seuls les modérateurs ou administrateurs seront autorisés à créer un nouveau sujet et même où ils seront les seuls à pouvoir répondre dans certains cas.

## 6. Détails sur l'administration du site

- Afin de faciliter l'édition et l'ajout de contenu au site, le maître d'ouvrage souhaite un panneau d'administration à partir duquel le client désire ajouter les nouveautés et modifier les pages statiques en toute autonomie, administrer les droits et leur attribution facilement ainsi que gérer les utilisateurs rapidement.
- Grâce au panneau d'administration, le client pourra modifier les autorisations de chaque rang en fonction d'une catégorie ou d'un des forums.
- Le panneau d'administration couvrira non seulement l'interface du site mais aussi celle du wiki et du forum.

## C. Exigences non fonctionnelles

### 1. Volumétrie du site

- La volumétrie du site devra être suffisamment importante pour laisser une marge de manœuvre convenable.
- En somme, le site comptera 5 pages dynamiques :
  - Accueil,
  - Nouveautés,
  - Inscription,
  - Demande de récupération d'identifiants,
  - Une page de connexion ou inscription.
- Ainsi que deux pages statiques :
  - Comment Jouer ?
  - Conditions générales d'utilisation.
- Comme dit précédemment, le site comprendra également un wiki et un forum dont le contenu évoluera en fonction des utilisateurs.
- La volumétrie pourra donc évoluer à tout moment en fonction des besoins étant donné que de nombreuses pages sont susceptibles d'être créées, modifiées ou supprimées.

### 2. Base de données

Devant l'impossibilité de récupérer l'ancienne base de données du site, le maître d'ouvrage devra en créer une, qu'il hébergera sur ses serveurs et qu'il administrera.

### 3. Hébergement

L'hébergement du site sera effectué sur les serveurs du prestataire, afin de faciliter la maintenance du site et d'augmenter si besoin la capacité du serveur en fonction des statistiques de connexions et visites journalières.

### 4. Adresse

Le site gardera le même nom de domaine qu'auparavant, soit : go.dynomonde.com

### 5. Référencement

- Pour que l'internaute souhaitant utiliser le site puisse en trouver l'accès via les moteurs de recherche, son référencement doit comporter des mots-clés en rapport à l'objectif dudit site, en français, ainsi qu'en anglais :
  - dynamonde, dynosien, jeu, jeux, jouer, multijoueur, multi, gratuit...
  - game, games, play, multiplayer, rpg, free...
- Le contenu du site doit pouvoir être référencé, comme le fait d'écrire sur un outil de recherche une demande spécifique, qui est présente dans le contenu du site.

### 6. Charte graphique

- Concernant le visuel du site, le client souhaiterait un design moderne et soigné et plus particulièrement le design Flat.
- Une écriture Sans-Serif afin de faciliter la lecture et de ne pas fatiguer les yeux comme la police Lato est exigée.
- Les couleurs principales seront le gris, le blanc, le jaune d'or et le marron.
- Dans la barre de menu, les boutons permettant d'accéder aux autres pages du site devront comporter un texte indiquant la page de destination du bouton.
- Le logo du site est fourni au prestataire. Les différentes images composant le wiki sont elles aussi directement réutilisées.

### 7. Statistiques

Le site disposera de statistiques, accessibles uniquement par les administrateurs, indiquant le nombre de visites par jour, le nombre total de visites, ainsi que le pays où se trouvent les utilisateurs. Pour se faire, l'outil Google Analytics devra être intégré au site.

## 8. Conditions Générales d'Utilisation

La rédaction des Conditions Générales d'Utilisation sera à la charge du prestataire. Elles devront contenir :

- Une définition de chaque terme relatif aux catégories d'internautes, du responsable du site, de l'hébergement et du contenu,
- Les mentions légales,
- Une description du site, ce qui entre dans le domaine du site et ce qui entre dans le domaine de l'hébergement (publicités par exemple...),
- Les éléments concernant la propriété intellectuelle des éléments du site,
- Une partie concernant la récolte et la protection des données personnelles des utilisateurs, définissant ce qui est du domaine privé et du domaine public,
- Une partie indiquant les dispositions prises par le site dans le but d'en protéger l'accès,
- Les garanties relatives à l'intégrité du site, à l'utilisation du site,
- Une partie définissant les limites de la responsabilité des propriétaires du site,
- Une partie correspondant à la juridiction compétente et au droit applicable, ici les Conditions Générales d'Utilisation sont soumises au droit Français.

## 9. Accessibilité

- Les utilisations de divers outils de navigation ne doivent pas altérer son affichage ainsi que sa lisibilité. Ces outils de navigation comprennent :
  - Chrome,
  - Firefox,
  - Safari,
  - Internet Explorer,
  - Opera,
  - UC Browser,
- Tous les composants du site doivent être utilisables avec la souris, le clavier et le tactile, pour pouvoir faciliter son accès lors de l'utilisation d'une assistance technique ou pour les personnes aveugles souhaitant parcourir le site.
- Les personnes atteintes de daltonisme doivent pouvoir reconnaître les différentes icônes. Ainsi, les formes, les couleurs, le contraste de la page doit être adapté et adaptable pour les daltoniens et malvoyants. De ce fait, le site devra correspondre aux

normes actuelles et à venir de la Web Content Accessibility Guidelines (WCAG) établies par la World Wide Web Consortium (W3C). À chaque nouvelle version de ces règles, le prestataire devra effectuer les changements nécessaires pour correspondre à ses exigences.

## 10. Traduction

Le site sera disponible en français ainsi qu'en anglais.

### III. Modalités d'exécution de la prestation

---

#### A. Livrables attendus

Les livrables attendus au cours du projet sont :

- la maquette du site,
- le site avant accord de mise en ligne.

Les livrables finaux sont :

- Le site une fois l'accord de mise en ligne passé (le client ne demande pas que les fichiers sources lui soient fournis sous clé mais il souhaiterait avoir un accès au dossier d'hébergement de son site sur le serveur du prestataire),
- Les identifiants permettant d'accéder au droit d'administration complet,
- La base de données.

#### B. Procédure de recette

- Une démarche en « Cascade » est demandée par le client. Chaque fin d'étape définit une validation de celui-ci, ainsi que d'une vérification interne du Maître d'œuvre. En cas de non validation d'une étape, se fera un retour à l'étape précédente et une annulation totale de l'étape en cours.
- En premier lieu, le client devra valider la maquette du site réalisée par le prestataire.
- À la suite de la vérification par les partis de la conformité des livrables avec ce qui aura été conclu dans le contrat, le client devra vérifier le bon fonctionnement de ces derniers en testant les fonctionnalités du site, puis vérifier que le service peut être assuré

régulièrement dans les conditions normales d'utilisation sans aucun risque de pannes ni d'anomalies.

- À la suite de ces vérifications, le prestataire s'engage à en corriger l'intégralité des anomalies pointées par le client avant que les deux partis puissent signer l'accord de mise en ligne.
- Le prestataire et le client seront donc engagés dans un contrat indiquant que le prestataire devra assurer la maintenance du site ainsi que la correction d'anomalies sur deux ans. Ce contrat sera renouvelable si les deux partis s'y accordent.

## C. Délais/Jalons

Les dates sont à compter à partir du jour de l'accord de réalisation du projet.

Tâche	Date
Réception du projet	30 Avril 2018
<u>1<sup>er</sup> jalon</u> : livraison de la première version de la maquette du site	10 Mai 2018
<u>2<sup>nd</sup> jalon</u> : implémentation des données et livraison du site au client avant accord de mise en ligne et vérifications	1 juin 2018
Délai final de mise en ligne du site	11 Juin 2018

## D. Budget :

### 1. Montant de la prestation

Pour la réalisation du projet, le montant de la prestation, comptant les moyens mis à la disposition des développeurs, s'élève à 4000€. Ce montant comprend donc la refonte du site du client définie ici, l'élaboration et l'implémentation d'une base de données et l'hébergement du site sur deux ans, d'une valeur de 240€, soit de 10€ par mois.

### 2. Modalités de paiement

À la signature du contrat, le client s'engage à reverser au prestataire 20% du montant total de la prestation, soit 800€. À la validation de la maquette du site, le client versera de nouveau 20% du montant total de la prestation. Au deuxième jalon, le client reversera de nouveau 800€ au

prestataire et ce n'est qu'après validation du site, signature de l'accord de mise en ligne et mise en ligne du site, que le client reversera les 40% restants du montant total, soit 1600€.

## IV. Propriété et droits

---

A. Nature de l'obligation : moyen/résultat

B. Droit propriété intellectuelle

C. Clauses de confidentialité

D. Clauses compromissoires /attributives de compétence

E. Clauses pénales