

---

**Bernard Guay**

---

**Pool de Football  
Vision**

**Version 1.0**

Pool de Football	Version: 1.0
Vision	Date: 18/10/01
MGL801- Vision Pool de Football1.doc	

## Revision History

Date	Version	Description	Author
30/09/2001	0.5	É bauche	Bernard Guay
18/10/2001	1.0	Version initiale	Bernard Guay

Pool de Football	Version: 1.0
Vision	Date: 18/10/01
MGL801- Vision Pool de Football1.doc	

## Table of Contents

1.	Introduction	1
1.1	Purpose	1
1.2	Scope	1
1.3	Definitions, Acronyms and Abbreviations	1
1.4	References	1
1.5	Overview	1
2.	Positioning	1
2.1	Business Opportunity	1
2.2	Problem Statement	2
2.3	Product Position Statement	2
3.	Stakeholder and User Descriptions	3
3.1	Market Demographics	3
3.2	Stakeholder Summary	3
3.3	User Summary	4
3.4	User environment	4
3.5	Stakeholder Profiles	4
3.5.1	Administrateur du pool de football	4
3.5.2	Chargé de projet du développement	5
3.5.3	L'utilisateur du système	5
3.6	User Profiles	6
3.6.1	Participant	6
3.7	Key Stakeholder / User Needs	6
3.8	Alternatives and Competition	8
4.	Product Overview	8
4.1	Product Perspective	10
4.2	Summary of Capabilities	10
4.3	Assumptions and Dependencies	10
4.4	Cost and Pricing	11
4.5	Licensing and Installation	11
5.	Product Features	11
5.1	Accès aux règlements du pool de football	11
5.2	Accès à une aide sur le fonctionnement du système	11
5.3	Accès aux commentaires des différents participants	11
5.4	Informations de la semaine	11
5.5	Liste de liens Internet sur le sujet	11
5.6	Chargement automatique des parties de la saison	12
5.7	Abonnement d'un participant	12
5.8	Abonnement d'un participant en tant qu'invité	12
5.9	Accès sécurisé des participants	12
5.10	Sélection des parties	12
5.11	Saisie des commentaires du participant	12
5.12	Compilation automatique des résultats	12
5.13	Compilation du classement de la semaine	12
5.14	Page de présentation du meilleur de la semaine	12

Pool de Football	Version: 1.0
Vision	Date: 18/10/01
MGL801- Vision Pool de Football1.doc	

5.15	Compilation du classement général	13
5.16	Compilation des statistiques de la saison	13
5.17	Compilation de la comparaison des résultats par rapport aux autres saisons	13
5.18	Accès à une page d'historique du pool de football	13
5.19	Résultats des parties pour les années précédentes	13
5.20	Archivage des données inutilisées	13
5.21	Accès aux comptes des participants pour modifier les choix	13
5.22	Page de saisie d'éléments d'informations	14
5.23	Activation des participants	14
5.24	Paramétrisation des dates et heures de traitement des modules automatiques	14
6.	Constraints	14
7.	Quality Ranges	14
8.	Precedence and Priority	15
9.	Other Product Requirements	16
9.1	Applicable Standards	16
9.2	System Requirements	16
9.3	Performance Requirements	16
9.4	Environmental Requirements	16
10.	Documentation Requirements	16
10.1	User Manual	16
10.2	Online Help	16
10.3	Installation Guides, Configuration, Read Me File	16
10.4	Labeling and Packaging	16
11.	Appendix 1 - Feature Attributes	16
11.1	Status	17
11.2	Benefit	17
11.3	Effort	17
11.4	Risk	17
11.5	Stability	18
11.6	Target Release	18
11.7	Assigned To	18
11.8	Reason	18

Pool de Football	Version: 1.0
Vision	Date: 18/10/01
MGL801- Vision Pool de Football1.doc	

# Vision

## 1. Introduction

Le but de ce document est la collecte, l'analyse et la définition à haut niveau des besoins des usagers et des caractéristiques du système « Pool de Football ». Le tout concentré sur les fonctionnalités nécessaires pour les usagers cibles et la raison pour laquelle ces besoins existent. Une description détaillée de la façon dont l'application remplira ces besoins, se trouvera dans les spécifications des exigences logiciel (SRS) et des cas d'utilisation (use case).

Ce document décrit la vision pour le système « Pool de football » proposé. Le système « Pool de football » permet aux utilisateurs de traiter (sélection et changements) leurs choix de la semaine en ligne pour le pool de football annuel, en utilisant une interface Internet à partir d'un navigateur connu. Il permet aux utilisateurs de faire les opérations de base : sélection des équipes, affichage des résultats, affichage des choix des autres participants après l'heure de sélection, imposition automatique d'une limite pour effectuer la sélection, affichage des statistiques personnels et comparaison avec les années précédentes. Il permettra aussi d'insérer automatiquement les parties de la saison, les résultats des parties complétées et la compilation des résultats et statistiques des participants.

### 1.1 Purpose

L'objectif de l'écriture de ce document Vision pour le système « Pool de football », est d'obtenir un consensus entre les intervenants (administrateur et participants) et les développeurs, sur les fonctionnalités devant faire partie du système. Un autre objectif du document est de fournir une plateforme commune pour un consensus entre les développeurs eux-mêmes, sur la compréhension du système à développer.

### 1.2 Scope

Ce document contient la **Vision** du système « Pool de football ». Il chapeaute un projet pour fournir des fonctions en ligne pour la gestion d'un pool de football annuel.

### 1.3 Definitions, Acronyms and Abbreviations

Pool : Pronostics, prévisions, supposition sur ce qui doit arriver (Larousse)

### 1.4 References

Denis Guay, Site internet du Pool 2001, <http://www.ggpweb.com/pool-2001/index.htm>

Site internet de la NFL, calendrier de la saison, <http://www.nfl.com/schedules>

Site internet de la NFL, résultats des parties, <http://scores.nfl.com/scores>

Petit Larousse illustré 1988, Librairie Larousse

### 1.5 Overview

Ce document contient des énoncés sur le positionnement du produit, une analyse des intéressés par le système, une analyse des utilisateurs, et une liste de caractéristiques que devrait inclure la livraison du système.

## 2. Positioning

### 2.1 Business Opportunity

Avec un site permettant la participation des gens à distance, dans un environnement facile d'utilisation, il sera plus facile d'augmenter le nombre d'inscriptions au pool de football et ainsi augmenter la valeur et la diversité des bourses offertes au cours de la saison.

Pool de Football	Version: 1.0
Vision	Date: 18/10/01
MGL801- Vision Pool de Football1.doc	

## 2.2 Problem Statement

Il y a deux problèmes auxquels le système doit répondre : le faible nombre de participants et la gestion manuelle du site.

The problem of	le faible nombre de participants
Affects	la valeur des bourses offertes au cours de la saison
The impact of which is	il y a moins d'intérêt pour les participants actuels à se réinscrire à chaque année.
A successful solution would	être disponible facilement par l'Internet pour les participants potentiels, et ainsi augmenter le nombre de participants, donc la valeur des bourses.

The problem of	la gestion manuelle de la mise à jour des pages HTML pour les afficher sur le site du pool de football à chaque semaine
Affects	l'administrateur du pool qui doit prendre plusieurs minutes de son temps, à chaque semaine, pour cette mise à jour
The impact of which is	il perd du temps pour la mise à jour de son propre site d'entreprise
A successful solution would	permettre l'entrée automatique des parties pour l'année. Ces dernières seraient affichées dynamiquement, selon la semaine sélectionnée par l'utilisateur, pour que celui-ci face ses choix via l'Internet, et que les résultats et statistiques se calculent automatiquement une fois la saisie des résultats des parties faites par l'administrateur

## 2.3 Product Position Statement

Ce système ne sera pas mis en marché dans la version couverte par ce document.

Pool de Football	Version: 1.0
Vision	Date: 18/10/01
MGL801- Vision Pool de Football1.doc	

For	L'administrateur et les participants du pool de football
Who	Qui veulent que l'entrée de leur sélection de la semaine se fasse à partir d'un site Internet
Pool de football	est une application de gestion de pool de football
That	qui serait offerte gratuitement pour les personnes intéressées (pas pour distribution dans la version couverte par ce document)
Unlike	Autrement, cela exige une administration lourde de tâches pour l'administrateur ou l'achat d'un logiciel dispendieux
Our product	est adapté au type de pool de football que nous faisons depuis 5 ans et est hébergé sur le site de Denis Guay

### 3. Stakeholder and User Descriptions

#### 3.1 Market Demographics

Cette année, il y a 9 participants au pool de football. Nous avons atteint un sommet il y a deux ans avec 12 participants. Pour la prochaine année, avec ce nouveau système, nous viserions 20 participations. Selon les échanges qui ont eu lieu entre les participants actuels et les participants potentiels, un site permettant de faire une sélection directe pour le pool de football, est ce qui est demandé pour attirer de nouvelles participations.

#### 3.2 Stakeholder Summary

Name	Represents	Role
Administrateur du pool de football	L'administration du site du pool de football	S'assure que les fonctionnalités de configuration du système soient incluses et comprises par l'équipe de développement.
Chargé de projet du développement	L'équipe qui développe et livre le système	S'assure que l'équipe de développement livre un système qui répond aux exigences spécifiées par l'administrateur et l'utilisateur du pool de football
L'utilisateur du système	Représente les participants qui feront leur choix sur le site du pool de football à l'aide du système	Valide que les caractéristiques offertes par le système sont adéquates et répondent aux besoins des participants du pool de football

Pool de Football	Version: 1.0
Vision	Date: 18/10/01
MGL801- Vision Pool de Football1.doc	

### 3.3 User Summary

Name	Description	Stakeholder
Administrateur	Utilisateur qui voit à ce que le chargement automatique des parties de la saison et des résultats des parties, ainsi que la compilation automatique des résultats et statistiques des participants, se fassent adéquatement. Il procède aussi à l'activation des utilisateurs en tant que participant lorsque leur cotisation est payée pour la saison, et au paiement des bourses tout au long de la saison. Il s'assure que tous les montants payés pour les abonnements au pool de football, soient redistribués en prix, pour être conforme avec les règles des loteries et courses du Québec	Administrateur du pool de football
Participant	Utilisateur qui fait ses choix à partir du système et regarde les résultats et statistiques lorsque les parties sont jouées, et qui peut gagner les différentes bourses offertes, car il a été activé par l'administrateur.	Représenté par l'utilisateur du système « pool de football »
Invité	Utilisateur qui fait ses choix à partir du système et regarde les résultats et statistiques lorsque les parties sont jouées, et qui ne peut pas gagner les différentes bourses offertes car il n'a pas payé sa cotisation; il n'a donc pas été activé comme participant par l'administrateur.	Représenté par l'utilisateur du système « pool de football »

### 3.4 User environment

Les participants accéderont le système à partir d'un navigateur Internet – ils n'auront pas besoin d'apprendre de nouvelle technique de navigation à travers une nouvelle interface usager. Ils accéderont le système à partir de différentes plateformes client (Windows, McIntosh, Linux, OS/2, etc.).

Il est à prévoir que plusieurs participants feront leurs sélections en même temps, car plusieurs des participants actuels font leurs sélections dans l'heure précédant le temps limite d'envoi des sélections.

### 3.5 Stakeholder Profiles

#### 3.5.1 Administrateur du pool de football

<b>Representative</b>	La personne qui administre le pool de football annuel (Denis Guay)
<b>Description</b>	Au cours des 5 dernières années, c'est le même administrateur qui est en place et qui gère le site du pool de football.
<b>Type</b>	L'administrateur actuel n'a pas une connaissance approfondie du développement d'application, et aucune en ce qui concerne les bases de données relationnelles,



Pool de Football	Version: 1.0
Vision	Date: 18/10/01
MGL801- Vision Pool de Football1.doc	

	mais maîtrise très bien la présentation dans une page HTML.
<b>Responsibilities</b>	L'administrateur doit saisir les parties de la semaine selon le calendrier de la NFL, activer les participants qui ont payé la cotisation pour la saison, saisir les résultats des parties complétées et compiler les résultats et statistiques des participants pour la semaine terminée.
<b>Success Criteria</b>	L'administrateur a besoin d'un système qui lui permettra d'effectuer ses tâches de gestion du pool de football en 15 minutes ou moins par semaine.
<b>Involvement</b>	L'administrateur validera la disposition des éléments dans les pages (ergonomie) et ajoutera les images propres au site, en plus des règlements du pool. Il décrira les détails des caractéristiques qu'il recherche pour l'administration du pool de football.
<b>Deliverables</b>	Participe aux différentes sessions d'évaluation et quand des décisions sur le système sont prises
<b>Comments / Issues</b>	Les informations fournies par l'administrateur sont très importantes car, en plus de gérer le site du pool de football, il est aussi un participant. Il peut donc voir tous les côtés du système à être développé. C'est lui qui verra à valider le côté ergonomique du système.

### 3.5.2 Chargé de projet du développement

<b>Representative</b>	De l'équipe qui développe et livre le système (Bernard Guay)
<b>Description</b>	S'assure que l'équipe de développement livre un système qui répond aux exigences énoncées par l'administrateur du site du pool de football et des participants.
<b>Type</b>	Très compétent dans l'utilisation du système, étant lui-même un des participants
<b>Responsibilities</b>	S'assure de l'avancement des travaux de développement et contrôle la compréhension des exigences par le développeur. Fait le lien avec l'administrateur du pool pour régler les ambiguïtés soulevées par le développeur. Fait l'analyse du système. Participe au développement (code) du système.
<b>Success Criteria</b>	Le système est complété lorsque l'administrateur du pool est en mesure de faire l'ensemble de ses tâches de maintenance du site à l'intérieur de 15 minutes par semaine et que les participants sont en mesure de faire leurs prévisions par le site, sans intervention de l'administrateur. Nous avons alors une version finale.
<b>Involvement</b>	Le chargé de projet du développement travaille avec l'administrateur du site, le développeur et l'utilisateur du pool de football pour s'assurer que tout est sur la bonne voie.
<b>Deliverables</b>	Supporte le système en contrôlant ce qui est produit, en amenant des solutions aux problèmes en suspens.
<b>Comments / Issues</b>	Le chargé de projet agit comme expert technique auprès de l'administrateur du site pour le développement du système.

### 3.5.3 L'utilisateur du système

<b>Representative</b>	Les participants et les invités qui font leurs sélections et regardent les résultats et statistiques en utilisant le système (Frédéric Guay et Martin Bédard)
<b>Description</b>	Valident que les caractéristiques offertes par le système sont adéquates et répondent aux besoins des participants du pool de football
<b>Type</b>	Les utilisateurs actuels sont familiers avec la navigation sur Internet, mais il faut prévoir que les participants futurs pourront avoir des niveaux d'expérience différents.
<b>Responsibilities</b>	Les utilisateurs du système sont responsables de donner leurs réactions au sujet des

Pool de Football	Version: 1.0
Vision	Date: 18/10/01
MGL801- Vision Pool de Football1.doc	

	fonctions du système et de ses capacités.
<b>Success Criteria</b>	Les caractéristiques offertes par le système « pool de football » aux utilisateurs, doivent au moins inclure les fonctionnalités actuelles du site.
<b>Involvement</b>	Validation des use cases et participation dans les itérations de révision.
<b>Deliverables</b>	Participe aux différentes sessions d'évaluation et quand des décisions sur le système sont prises
<b>Comments / Issues</b>	N'étant pas impliqué dans l'administration du site, ils valideront les fonctionnalités qui touchent les participants. Ils valideront surtout les fonctionnalités car l'ergonomie sera validée par l'administrateur du site qui a une meilleure expertise à ce niveau.

### 3.6 User Profiles

Les utilisateurs se divisent en deux catégories : les participants et l'administrateur. Les invités sont inclus dans la catégorie des participants car ils utiliseront les mêmes fonctionnalités.

Les différences entre les deux catégories d'utilisateur sont énumérées dans cette section.

#### 3.6.1 Participant

<b>Representative</b>	Les utilisateurs du système définis à la section 3.5.3, sont les représentants des participants.
<b>Description</b>	Les participants utilisent le système « Pool de football » pour faire leurs sélections hebdomadaires des équipes gagnantes et vérifient leur performance et celles des autres lorsque les parties sont jouées.
<b>Type</b>	Ils sont familiers avec les besoins liés à leurs types d'utilisation car ils participent au pool de football depuis 5 ans avec le site actuel.
<b>Responsibilities</b>	Les participants donnent des commentaires sur la façon de supporter leur vision du système idéal. Ils devraient indiquer ce qui selon eux fait défaut ou les améliorations possibles au fonctionnement du système. Les participants actuels seront en mesure de donner des commentaires constructifs qui faciliteront une convergence des caractéristiques répondant aux besoins d'un plus vaste auditoire.
<b>Success Criteria</b>	Les utilisateurs profitent d'un système amélioré répondant à leurs besoins.
<b>Involvement</b>	Les utilisateurs doivent participer à la description des use cases, à l'évaluation des implantations partielles et à l'évaluation des fonctions d'aide du système.
<b>Deliverables</b>	Les utilisateurs donnent leurs réactions au chargé de projet du développement verbalement, par écrit ou par le biais de l'administrateur du système.
<b>Comments / Issues</b>	Il est vraiment important pour le système d'avoir de bon représentant des utilisateurs. Ils peuvent améliorer grandement le système en partageant leur expertise et leurs besoins opérationnels.

### 3.7 Key Stakeholder / User Needs

Need	Priority	Concerns	Current Solution	Proposed Solutions
Chargement automatique des parties de la saison	1	Il faut beaucoup de temps à l'administrateur du pool pour préparer la saison et il y a un risque	Les parties sont saisies manuellement dans une page HTML et présente la semaine courante et la semaine suivante.	Créer un programme qui sélectionnerait les parties sur le site officiel de la NFL, pour les charger sur le site du pool de football, pour en permettre

Pool de Football	Version: 1.0
Vision	Date: 18/10/01
MGL801- Vision Pool de Football1.doc	

		d'erreur. Alors, il fait la saisie en plusieurs itération.	semaine suivante.	l'affichage et la sélection.
Insertion directe des choix des participants pour les parties de la semaine	1	Les choix des participants sont envoyés par courriel à l'administrateur qui doit les saisir dans un tableau pour les afficher sur le site du pool de football.	L'administrateur insère manuellement les choix des participants dans des pages MS Excel, qu'ils affichent sur le site. Il faut une page par joueur.	Créer une page sur le site qui permettrait aux participants de faire leurs sélections selon la semaine choisie.
Limiter la période de sélection des parties d'une façon uniforme	1	Actuellement, il est difficile de contrôler la période limite de sélection des parties car il n'y a pas de mécanisme automatique de limitation	L'administrateur contrôle l'heure de réception du courriel, mais il est facile de modifier cet attribut et il n'est pas toujours à son poste le jour même des parties. Les participants peuvent se tromper et saisir deux fois la même partie, ce qui leur coûte des points pour la semaine. Enfin, pour la saisie par l'administrateur du site, il n'y a pas un standard pour l'ordre des parties dans les courriels reçus, ce qui augmente le risque d'erreur.	Lors de la sélection des parties, il faudrait empêcher un participant de faire un changement à ses sélections selon une heure limite qui serait validée sur l'horloge du serveur où réside le site, par rapport l'heure de chacune des parties.
Accélérer le calcul et l'affichage des résultats de la semaine	1	Certains participants se plaignent à l'administrateur du pool du fait qu'il n'ait pas mis à jour les résultats des participants le lendemain de la dernière partie de la semaine. Les participants veulent voir les	L'administrateur doit entrer les résultats des parties, puis mettre à jour la performance de chacun pour la semaine et depuis le début de la saison dans un fichier MS Excel. Il affiche ensuite le fichier sur le site du pool.	Offrir une interface permettant le chargement automatique des résultats des parties dans le système, à partir du site officiel de la NFL, une fois une partie complétée.

Pool de Football	Version: 1.0
Vision	Date: 18/10/01
MGL801- Vision Pool de Football1.doc	

		résultats affichés le mardi matin.		
Traiter automatiquement les résultats et statistiques des participants	1	Il arrive qu'il y ait des erreurs de calcul pour certains participants.	Une fois les résultats des parties saisies, il faut calculer le nombre de réussite de chacun des participants manuellement, puis les entrer dans une feuille MS Excel de résultats qui est ensuite affichée sur le site.	Calculer les résultats et statistiques des participants automatiquement dès que le résultat d'une partie est connue.
S'abonner automatiquement	2	Il faut que l'administrateur valide auprès de tous les participants pour savoir s'ils sont intéressés à participer à la saison à venir.	La liste est maintenue par l'administrateur qui communique avec chacun des participants de la saison précédente	Avec un formulaire d'abonnement directement sur le site, il sera possible d'attirer plus de participants.
Faire une comparaison automatique des performances des participants par rapport à leur historique	2	Il n'y a pas moyen de voir si un participant s'améliore d'une saison à l'autre et de comparer ses performances avec les autres à travers les années	On affiche que les données de la saison précédente, à la semaine terminée.	Offrir des graphiques de performances selon la semaine complétée, pour l'année courante et les années précédentes pour lesquelles des données seraient disponibles.

### 3.8 Alternatives and Competition

Le développement du nouveau système ne coûte rien car il sera développé par les participants eux-mêmes. Il n'y a donc pas lieu de vérifier les alternatives et compétiteurs éventuels. La seule alternative actuelle est le maintien du site tel qu'il est aujourd'hui.

## 4. Product Overview

Tous les utilisateurs auront accès au « Pool de football » en passant par un navigateur Internet. Le système offrira les fonctionnalités suivantes :

- Page de présentation dynamique
- Préparation accélérée d'une saison
- Abonnement directement sur le site
- Page personnelle du participant
- Compilation automatique des résultats

Pool de Football	Version: 1.0
Vision	Date: 18/10/01
MGL801- Vision Pool de Football1.doc	

- Maintien d'un historique à travers les années
- Lien à des sites ayant rapport au même sujet
- Module de l'administrateur du pool de football

Pool de Football	Version: 1.0
Vision	Date: 18/10/01
MGL801- Vision Pool de Football1.doc	

#### 4.1 Product Perspective

Le système "Pool de football" sera relié au site officiel de la NFL, pour charger automatiquement les parties de la saison et les résultats des parties complétées. Il y aura aussi des liens créés sur le site pour voir les prédictions des parieurs et des spécialistes du milieu. Ces listes de site pourront être modifiées au besoin par l'administrateur du pool de football, selon les commentaires des participants.

#### 4.2 Summary of Capabilities

**Système "Pool de football"**

<b>Customer Benefit</b>	<b>Supporting Features</b>
Page de présentation dynamique	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Accès aux règlements du pool de football;</li> <li>• Accès à une aide sur le fonctionnement du système;</li> <li>• Accès aux commentaires des différents participants;</li> <li>• Informations de la semaine;</li> <li>• Liste de liens Internet sur le sujet.</li> </ul>
Préparation accélérée d'une saison	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Chargement automatique des parties de la saison.</li> </ul>
Abonnement directement sur le site	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Abonnement d'un participant</li> <li>• Abonnement d'un participant en tant qu'invité.</li> </ul>
Page personnelle du participant	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Accès sécurisé des participants;</li> <li>• Sélection des parties;</li> <li>• Saisie des commentaires du participant</li> </ul>
Compilation automatique des résultats	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Compilation automatique des résultats;</li> <li>• Compilation du classement de la semaine;</li> <li>• Page de présentation du meilleur de la semaine;</li> <li>• Compilation du classement général;</li> <li>• Compilation des statistiques de la saison.</li> </ul>
Maintien d'un historique à travers les années	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Compilation de la comparaison des résultats par rapport aux autres saisons;</li> <li>• Accès à une page d'historique du pool de football;</li> <li>• Résultats des parties pour les années précédentes.</li> </ul>
Module de l'administrateur du pool de football	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Archivage des données inutilisées;</li> <li>• Accès aux comptes des participants pour modifier les choix;</li> <li>• Page de saisie d'éléments d'informations;</li> <li>• Activation des participants;</li> <li>• Paramétrisation des dates et heures de traitement des modules automatiques.</li> </ul>

#### 4.3 Assumptions and Dependencies

Pool de Football	Version: 1.0
Vision	Date: 18/10/01
MGL801- Vision Pool de Football1.doc	

Les caractéristiques de base du système sont réalisables aisément avec les technologies existantes. Aucun risque à prévoir de ce côté.

#### **4.4 Cost and Pricing**

Pour la version du produit qui sera livrée selon les fonctionnalités décrites dans ce document, il n'en coûtera rien pour les ressources et les logiciels nécessaires au développement. Tous les produits sont disponibles sur le site de l'entreprise de l'administrateur du pool de football qui en laissera l'accès au chargé de projet pour la mise à jour des pages.

Cette version du produit ne sera pas offerte au public et ne fera pas partie d'une option dans la revente de sites Internet de l'entreprise de l'administrateur du pool de football. Nous n'en ferons donc aucune évaluation.

#### **4.5 Licensing and Installation**

Nous utiliserons les outils disponibles avec le contrat qu'à l'entreprise de l'administrateur du pool de football avec son fournisseur de service Internet. Il faudra vérifier ce qui devra être configuré pour le développement du produit.

Seul le chargé de projet aura accès aux outils d'administration disponibles sur le site de production du système pour l'équipe de développement. Ce site héberge également le site d'entreprise de l'administrateur du pool et il faut limiter le nombre de comptes et d'accès devant être créés. Le chargé de projet devra donc faire les migrations des programmes lui-même et participer aux tests d'acceptation avec les utilisateurs et l'administrateur du pool.

### **5. Product Features**

#### **5.1 Accès aux règlements du pool de football**

Un lien pointant sur la page contenant la liste des règlements du pool de football, doit se retrouver sur la page principale du système.

#### **5.2 Accès à une aide sur le fonctionnement du système**

Un lien pointant sur les pages donnant une aide sur le fonctionnement du système, doit se retrouver sur la page principale du système.

#### **5.3 Accès aux commentaires des différents participants**

Un lien permettant d'accéder à une page contenant les commentaires des participants au sujet des parties de la semaine courante, doit se retrouver sur la page principale du système.

#### **5.4 Informations de la semaine**

Une section de la page principale du système doit afficher les informations d'intérêt que publie l'administrateur du système, pour la semaine courante. Par exemple, il arrive que des parties se jouent le jeudi au cours de la saison; l'administrateur du système avisera les participants par le biais de cette section afin que ces derniers n'oublient pas de faire leurs sélections plus tôt.

#### **5.5 Liste de liens Internet sur le sujet**

À partir de la page principale du système, le participant doit avoir accès aux sites lui permettant de faire un choix judicieux. Il y aura donc des liens qui pointeront vers des sites selon les catégories suivantes :

- Site officiel de la NFL ([www.nfl.com](http://www.nfl.com));
- Principaux sites des parieurs des casinos américains (à déterminer);
- Sites des spécialistes du milieu qui donnent leurs commentaires au sujet des parties de la semaine.

Pool de Football	Version: 1.0
Vision	Date: 18/10/01
MGL801- Vision Pool de Football1.doc	

## **5.6 Chargement automatique des parties de la saison**

À une date configurée par l'administrateur du pool de football, alignée sur la date de publication du calendrier officiel des parties de la saison, les parties de la saison de la NFL devront se charger automatiquement dans le système.

## **5.7 Abonnement d'un participant**

Un participant devra s'abonner en remplissant le formulaire d'abonnement qui sera disponible à partir de la page principale du site du pool de football. L'administrateur du pool est ensuite en charge de collecter la cotisation du participant pour la saison avant de l'activer comme participant. Autrement, il demeurera un invité pour l'ensemble de la saison et ne pourra obtenir les bourses disponibles. La cotisation doit être payée avant la première partie de la première semaine de la saison.

## **5.8 Abonnement d'un participant en tant qu'invité**

Un participant ne désirant pas payer la cotisation donnant accès aux différents prix offerts au cours de la saison du pool de football, devra s'abonner à l'aide du formulaire d'abonnement, en précisant qu'il veut être un invité. Un participant ne payant pas sa cotisation demeure lui aussi un invité; il doit être activé comme participant par l'administrateur du pool suite à son abonnement (voir point 5.7).

## **5.9 Accès sécurisé des participants**

Chacun des participants devra utiliser un code d'utilisateur et un mot de passe pour pouvoir accéder à sa page personnelle, et ainsi avoir accès aux fonctionnalités des participants. Les pages de compilation des résultats et statistiques autres que l'historique personnel, se trouveront à l'extérieur des pages personnelles. Il ne sera donc pas nécessaire de se brancher à son compte personnel pour pouvoir y accéder.

## **5.10 Sélection des parties**

À partir de sa page personnelle, le participant devra sélectionner l'option de sélection des parties pour pouvoir saisir ses choix pour la semaine en cours et les suivantes. Les parties où une sélection pourra être faite, seront celles où l'heure limite de sélection ne sera pas atteinte. Cette limite sera d'une heure avant le début de la partie, selon l'horaire affichée sur le site officiel de la NFL.

## **5.11 Saisie des commentaires du participant**

Un participant pourra entrer des commentaires personnels au sujet d'une partie pour qu'il soit accessible à tous à partir de la page principale du site. Pour se faire, il devra sélectionner l'option « Commentaires » à partir de sa page personnelle. Tous les commentaires doivent être associés à une partie, pour une semaine passée, courante ou future. La date du commentaire devra être le moyen utilisé pour l'associer à une semaine d'affichage en particulier.

## **5.12 Compilation automatique des résultats**

Selon un paramètre configuré par l'administrateur du pool de football, les résultats des parties complétées devront se mettre automatiquement à jour dans le système, en prenant les données sur le site officiel de la NFL.

## **5.13 Compilation du classement de la semaine**

Pour chacune des parties complétées et dont la saisie du résultat final est faite, une compilation du nombre de réussites pour chacun des participants devra se faire automatiquement, pour être affichée dans la page du classement de la semaine.

## **5.14 Page de présentation du meilleur de la semaine**

En plus de présenter le classement de la semaine, le système devra afficher le meilleur de la dernière semaine complétée sur la page principale du site, comme nous le retrouvons actuellement.



Pool de Football	Version: 1.0
Vision	Date: 18/10/01
MGL801- Vision Pool de Football1.doc	

### **5.15 Compilation du classement général**

À chaque fois que toutes les parties d'une semaine seront complétées, le système devra calculer le nombre de réussites de chacun des participants depuis le début de la saison. Le système devra faire parvenir un courriel automatiquement aux participants et invités lorsque le classement général sera mis à jour.

### **5.16 Compilation des statistiques de la saison**

En plus de calculer le nombre de réussite, le système devra calculer le pourcentage de réussite et afficher une courbe de variation pour chacun des participants. Les pages de résultats et statistiques devront être accessibles à partir de la page principale du système, sans accès sécurisé.

### **5.17 Compilation de la comparaison des résultats par rapport aux autres saisons**

Pour chacun des participants actifs, le système devra vérifier le contenu de l'historique de chacun pour les années précédentes pour pouvoir afficher les courbes de variation des performances à travers les années, pour la semaine courante et le total à ce jour.

### **5.18 Accès à une page d'historique du pool de football**

Le système devra comprendre une page où seront présentés les meilleurs et les pires performances pour le pool de football. On y retrouve entre-autres :

- Le plus grand nombre de réussites dans une semaine;
- Le moins grand nombre de réussites dans une semaine;
- La meilleure performance cumulative à une semaine donnée;
- La pire performance cumulative à une semaine donnée;
- La meilleure fiche pour une saison;
- La pire fiche pour une saison;
- Les meilleurs dans l'histoire selon une grille de calcul où le premier pour une saison gagne 10 points, jusqu'au dixième qui obtient un point; etc.

Chacune des données indiquera le participant, l'année et la semaine où à eu lieu le résultat.

Sur la page principale du site, le système devra afficher tout participant égalisant ou brisant une des marques établies.

### **5.19 Résultats des parties pour les années précédentes**

Le système devra offrir la possibilité de voir les résultats et les commentaires des participants pour les parties des saisons précédentes. Ces données pourront servir aux participants pour effectuer leurs choix.

### **5.20 Archivage des données inutilisées**

Le système devra offrir une option d'archivage à l'administrateur. Il faudra déterminer les informations qui n'auront pas à être conservées d'une semaine à l'autre ou d'une année à l'autre. L'archivage ne se fera que sur demande, au moment où l'administrateur sélectionnera l'option.

### **5.21 Accès aux comptes des participants pour modifier les choix**

L'administrateur devra avoir accès aux comptes des participants pour pouvoir modifier les choix de ces derniers, advenant qu'un d'eux ne soit pas en mesure de le faire. Un courriel devra être envoyé automatiquement à ce participant pour lui fournir la liste à jour de ses choix pour la semaine affectée par le changement fait par l'administrateur.

Pool de Football	Version: 1.0
Vision	Date: 18/10/01
MGL801- Vision Pool de Football1.doc	

### **5.22 Page de saisie d'éléments d'informations**

L'administrateur devra avoir accès à une option lui permettant de saisir des informations pour diffusion sur la page principale du site.

### **5.23 Activation des participants**

Le système devra permettre à l'administrateur de modifier le profil d'un participant d'invité à actif. Il fournira dans cette option un champ pour indiquer lorsque le paiement de la cotisation annuelle pour le pool de football est payée, pour un participant donné.

### **5.24 Paramétrisation des dates et heures de traitement des modules automatiques**

Dans la page de l'administrateur du pool de football, une page de configuration devra permettre à ce dernier de cédule les dates et heures des différents traitements automatisés.

## **6. Constraints**

Toutes les fonctionnalités décrites précédemment, devront rouler sur les différents navigateurs sélectionnés.

Le format des pages du site officiel de la NFL pourra changer sans pré-avis. Il est le même depuis deux ans, mais il faudra faire des vérifications à chaque année pour apporter les modifications appropriées au système avant le début de chacune des saisons. L'équipe de développement sera en charge de faire les modifications lorsqu'avisée par l'administrateur du pool de football, dans un délai raisonnable à être identifié.

## **7. Quality Ranges**

Afin d'offrir un produit de qualité pour la prochaine saison, une version pilote devra être mise en production au cours de la saison en cours, afin d'être éprouvée par les utilisateurs actuels, tout en maintenant le système actuel. Le but est d'avoir un produit répondant aux exigences des différents intervenants au démarrage de la prochaine saison (2002), pour pouvoir attirer un plus grand nombre de participants.

Pool de Football	Version: 1.0
Vision	Date: 18/10/01
MGL801- Vision Pool de Football1.doc	

## 8. Precedence and Priority

### Système "Pool de football"

Feature	Priority
Accès aux règlements du pool de football	Haut
Accès à une aide sur le fonctionnement du système	Moyen
Accès aux commentaires des différents participants	Bas
Informations de la semaine	Moyen
Liste de liens Internet sur le sujet	Bas
Chargement automatique des parties de la saison	Haut
Abonnement d'un participant	Haut
Abonnement d'un participant en tant qu'invité	Bas
Accès sécurisé des participants	Haut
Sélection des parties	Haut
Saisie des commentaires du participant	Bas
Compilation automatique des résultats	Moyen (alternatif : activation manuelle)
Compilation du classement de la semaine	Haut
Page de présentation du meilleur de la semaine	Haut
Compilation du classement général	Haut
Compilation des statistiques de la saison	Moyen
Compilation de la comparaison des résultats par rapport aux autres saisons	Bas
Accès à une page d'historique du pool de football	Bas
Résultats des parties pour les années précédentes	Bas
Archivage des données inutilisées, hebdomadaire et annuel	Bas
Accès aux comptes des participants pour modifier les choix	Moyen (alternatif : requête directe)
Page de saisie d'éléments d'informations	Moyen (alternatif : saisie directe dans la page principale)
Activation des participants	Moyen (alternatif : requête directe)
Paramétrisation des dates et heures de traitement des modules automatiques	Moyen (alternatif : requêtes directes)

Pool de Football	Version: 1.0
Vision	Date: 18/10/01
MGL801- Vision Pool de Football1.doc	

## **9. Other Product Requirements**

### **9.1 Applicable Standards**

Aucun standard au niveau de la programmation ou des outils n'a été invoqué jusqu'à maintenant. Par contre, toutes les opérations nécessitant le traitement d'un formulaire de saisie, devra confirmer sa réussite en affichant un message correspondant au traitement produit.

Il faut s'assurer que tous les montants payés pour les abonnements au pool de football, soient redistribués en prix, pour être conforme avec les règles des loteries et courses du Québec.

### **9.2 System Requirements**

Le participant aura besoin d'un ordinateur (client) avec les capacités pour accéder l'Internet. Vitesse d'accès et capacité de stockage du disque dur dépendent de la configuration du matériel et des pratiques d'utilisation du participant.

### **9.3 Performance Requirements**

Les opérations nécessitant le traitement d'une transaction à l'aide d'un formulaire de saisie, devront se faire (sauvegarde seulement) à l'intérieur d'un délai de 5 secondes.

### **9.4 Environmental Requirements**

L'administrateur du pool définira la structure souhaitée des répertoires du système, selon les politiques en vigueur chez l'entreprise qui l'hébergera.

Aucun autre besoin additionnel ne sera nécessaire, autres que ceux de la pratique standard du branchement d'un ordinateur à l'Internet.

## **10. Documentation Requirements**

### **10.1 User Manual**

Aucun manuel d'utilisateur ne sera offert.

### **10.2 Online Help**

Le système devra offrir une page d'aide accessible à partir de la page principale du site du pool de football. On y expliquera le fonctionnement des différentes options du système, en particulier le traitement associé à la sélection des parties par les participants, qui est la fonction principale du système.

### **10.3 Installation Guides, Configuration, Read Me File**

L'installation sera faite par le chargé de projet lors de la mise en production du système. Un guide présentant la structure des répertoires et des fichiers s'y retrouvant devra être livré avec le système. Aussi, un dictionnaire de données définissant la base de données du système devra aussi être inclus dans ce guide.

### **10.4 Labeling and Packaging**

Il n'y a aucune activité d'emballage et d'étiquetage prévue.

## **11. Appendix 1 - Feature Attributes**

Ces attributs sont assignées à chacune des caractéristiques du système identifiées précédemment.

Pool de Football	Version: 1.0
Vision	Date: 18/10/01
MGL801- Vision Pool de Football1.doc	

### 11.1 Status

Proposé	Utilisé pour décrire les caractéristiques qui sont en discussion mais qui n'ont pas encore été révisée et acceptée par la voix officielle, telle qu'un groupe de travaillant où est représenté chacune des équipes du projet : équipe de développement, utilisateurs et administrateur du site.
Approuvé	Fonctionnalités qui sont utilisées et réalisables, et qui ont été approuvées pour l'implantation selon la voix officielle.
Incorporé	Fonctionnalités incorporées dans le produit à un certain moment dans le temps.

### 11.2 Benefit

Critique	Fonctionnalités essentielles. L'échec de l'implanter signifie que le système ne répondra pas aux besoins des usagers. Toutes les caractéristiques critiques doivent être implantées dans cette version ou l'échéancier prévu devra glisser.
Important	Fonctionnalités importantes pour l'efficacité du système pour la plupart des fonctions de l'application. Les fonctionnalités ne peuvent être fournies facilement d'une autre façon. Un manque d'inclusion des caractéristiques importantes, peut affecter la satisfaction de l'utilisateur face au produit. La version ne sera pas retardée en raison d'un problème relié à une fonctionnalité de ce niveau.
Utile	Fonctionnalités qui est utile dans certaines parties de l'application, parce que moins utilisée et qui ne nuit pas à l'efficacité générale du système. Il existe des solutions de contournement qui peuvent être utilisées facilement pour éviter les problèmes et qui n'ont pas d'impact sur la satisfaction du système par le client.

### 11.3 Effort

L'effort est compilé comme une valeur numérique en personne-mois. Par exemple, 4 PM.

### 11.4 Risk

Haut	L'équipe de développement s'inquiète de la possibilité de compléter cette fonctionnalité étant donné les contraintes identifiées.	Les raisons de ces inquiétudes sont documentées séparément.
Moyen	L'équipe de développement se sent à l'aise dans l'implantation de ces fonctionnalités étant donné les contraintes identifiées. Mais, il y a des éléments inconnus qui doivent être surmontés.	Les raisons de ces inquiétudes sont documentées séparément.
Bas	L'équipe de développement est confiante de pouvoir implanter la fonctionnalité avec les contraintes	L'équipe a accompli des tâches similaires dans le passé et avec succès.

Pool de Football	Version: 1.0
Vision	Date: 18/10/01
MGL801- Vision Pool de Football1.doc	

	du projet.	succès.
--	------------	---------

### 11.5 Stability

Haut	L'équipe de développement est très confiante que le contenu de la fonctionnalité et sa compréhension de cette dernière sont complètes et ont peu de chance de changer.
Moyen	L'équipe de développement sent que même si elle comprend le contenu de la fonctionnalité, qu'il y a du travail à accomplir pour la rendre plus précise. Il reste de l'explicitation à faire.
Bas	L'équipe de développement sent que sa compréhension de la caractéristique est incomplète et qu'elle peut facilement changer. Une analyse additionnelle est vraiment nécessaire.

### 11.6 Target Release

Un code qui denote la version dans laquelle la fonctionnalité sera livrée. Il est indiqué par un nombre décimal précédé par un « R ». Par exemple : R2.4.

### 11.7 Assigned To

Le nom de la personne responsable de la fonctionnalité au niveau de l'équipe de développement, dans le format nom et prénom. Par exemple : Guay, Bernard.

### 11.8 Reason

Une raison d'avoir cette fonctionnalité dans le système. Ce peut être une courte explication ou un pointeur à l'endroit où peut se trouver la raison. Par exemple : « le prospectus initial désire ceci » ou « voir standard XYZ ».