

PROGRAMMATION

Réalisation d'un projet

Organisation du cours

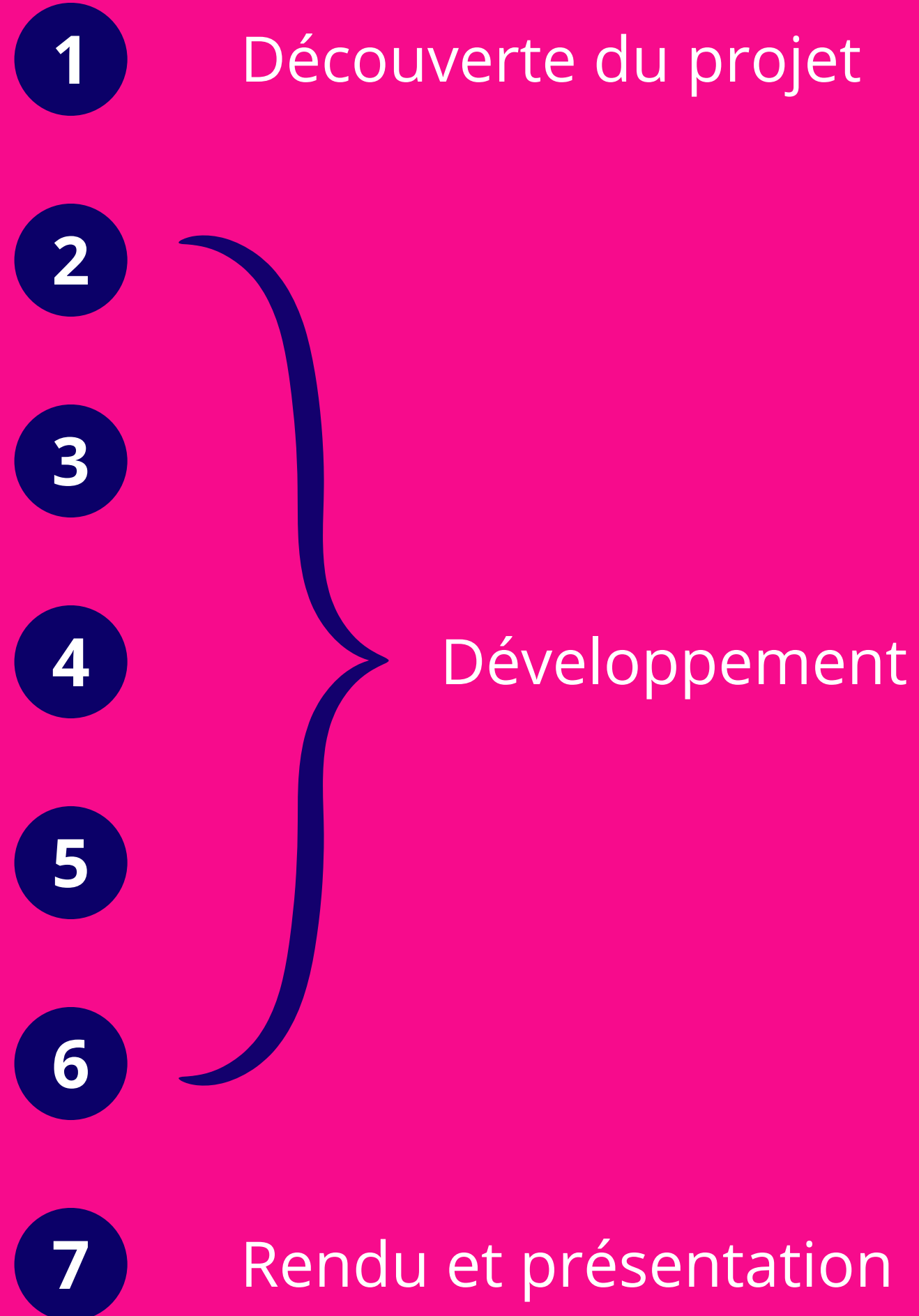
7 cours de 3h30

Pause de 20-30min

Icebreaker en début de cours

Contrôle continu - 60%

Participation - 40%



Objectif du projet

Vous êtes mandatés par l'UEFA pour créer l'algorithme qui servira à réaliser le tirage au sort du nouveau format de la Ligue des champions.

Vous devrez réaliser le tirage au sort en respectant toutes les règles et les contraintes.

Modalités

- Vous conduirez ce projet par binôme.
- 7 séances de 3h30. 6 séances de travail et une de présentation.
- Vous utiliserez la version 3.11 de Python.
- Vous coderez en Programmation Orientée Objet.
- Vous utiliserez Git, si vous le maîtrisez.

Livrables

Vous devrez livrer votre code dans un repository GitHub le 20 janvier 2025 et le présenter devant l'ensemble de la classe.

Le tirage au sort devra être rendu en format JSON et en PDF.

Ligue des champions

Cette nouvelle édition de la Ligue des Champions offre un nouveau format. Terminer la phase de poules, place maintenant à la phase de ligue à 36 équipes.

Les équipes sont réparties en 4 chapeaux de 9 équipes.

Chaque équipe :

- Affrontera 8 équipes
- 2 équipes par chapeau, l'un à domicile et l'autre à l'extérieur.
- Aucune équipe de son championnat
- 2 équipes maximum du même championnat.

Règlement Ligue des champions

Séance 1

Objectifs

- Constitution des binômes
- Prise de connaissance des modalités du projet et familiarisation avec les contraintes.
- Constituer un environnement commun

Back-end

- Explorer le JSON et réfléchir aux étapes de traitement

Front-end

- Création d'une maquette qui servira de modèle à la création du PDF

Exemple de maquette PDF



Au travail !

N'hésitez pas à poser vos questions