

Journée Portes Ouvertes des associations sportives.

1. Contexte.

Le contexte se situe dans celui de la Maison des Ligues de Lorraine (M2L), déjà utilisé lors d'un PPE antérieur.

La M2L organise tous les ans, au cours du mois de septembre, la Journée Portes Ouvertes des associations sportives.

Cette manifestation permet à un large public de découvrir et de s'essayer à des sports très divers, avant de faire un choix, en connaissance de cause. C'est aussi une bonne occasion pour les clubs d'informer sur leurs horaires, leurs clubs, leurs infrastructures et d'enregistrer éventuellement de nouveaux adhérents.

L'entrée est gratuite ! ☺

Cette journée est ouverte à toutes les ligues de la région, et pour chacune d'elle à tous ses membres.

La M2L prend en charge toute l'organisation de la journée : préparation des stands, de leurs équipements, des badges, de la logistique... Pour cela, elle a besoin de connaître les ligues participant ainsi que leurs membres. Elle procède donc à l'inscription des ligues et de leurs membres participant.

Elle souhaite pour cela se doter d'une application (M2L_JPO) qui l'aide dans cette gestion.

2. Objectifs de l'application M2L_JPO.

Cette application M2L_JPO est destinée à être utilisée par la secrétaire de la M2L, coordinatrice de la JPO. Celle-ci reçoit les appels téléphoniques, courriers ou mails des ligues demandant à s'inscrire à la JPO, et sera en charge de saisir ces inscriptions.

L'application M2L_JPO à développer doit, dans un premier temps, proposer les fonctionnalités principales suivantes :

- 📌 Gestion des ligues :
 - Enregistrement des ligues.
 - Inscriptions des ligues à la JPO.
- 📌 Gestion des membres :
 - Enregistrement des membres de chaque ligue.
 - Inscription des membres participant à la JPO.

A - Gestion des ligues.

L'application M2L_JPO doit permettre de visualiser, d'enregistrer, de supprimer ou de modifier les ligues, avec toutes leurs informations (nom, adresse, discipline).

Elle doit également permettre d'enregistrer l'inscription d'une ligue à la JPO, et notamment d'enregistrer la taille du stand souhaité (longueur, largeur) ainsi que

la liste des équipements (présentoir, panneau d'affichage, table, chaise, comptoir, alimentation électrique, etc...) dont elle souhaite disposer.

Il doit, bien entendu, être également possible de consulter, modifier et supprimer les informations relatives à une inscription.

B - Gestion des membres.

L'application M2L_JPO doit permettre de visualiser, d'enregistrer, de supprimer ou de modifier les membres de chaque ligue.

Elle doit également permettre d'enregistrer, pour chaque ligue, les membres qui souhaitent participer à la JPO en précisant pour chacun d'eux le créneau de son choix (matin, après-midi ou journée entière).

Il doit, bien entendu, être également possible de consulter, modifier et supprimer les informations relatives à une inscription (choix de créneau).

3. Contraintes techniques.

L'application sera développée en C#, avec Visual Studio.

La base de données sera réalisée sous Access à partir du modèle relationnel fourni en annexe.

4. Travail en mode projet.

Le projet sera réalisé en groupe de 2 étudiants : chaque étudiant prendra en charge de manière individuelle le développement de certaines fonctionnalités.

Cependant certaines tâches devront être réalisées en groupe. Une proposition de répartition est donnée ci-après :

Tâches	Mode de travail	Durée conseillée	Livrables
Conception des interfaces	Groupe	4 h	- Maquettes des interfaces. - Document suivi du travail de groupe. - Charte graphique
Répartition des tâches.			
Création de la BDD			
Définition de la charte graphique			
Développement des fonctionnalités de l'application	Individuel	5 h	
Mise en commun, harmonisation et livraison	Groupe	1 h	- Base de données - Application M2L_JPO

5. Livrables.

- L'application M2L_JPO, répondant aux besoins exprimés, avec le code commenté.
- La base de données, contenant des données prouvant que des tests (pertinents) ont été réalisés.
- La répartition et le suivi du travail de groupe : liste des tâches réalisées, l'auteur, la date, le délai, et l'état de finition.

Le délai alloué est de 10 h (3 semaines) -> échéance : le 29 Janvier à 17h.

Annexe : Modèle relationnel

LIGUE (codeLigue, nom, adresse, discipline)

Clef primaire : codeLigue

MEMBRE (codeMembre, nom, prénom, téléphone, mail, codeLigue)

Clef primaire : codeMembre

Clef étrangère : codeLigue en référence à codeLigue de LIGUE

EQUIPEMENT (codeEquipement, libellé)

Clef primaire : codeEquipement

INSCRIPTION (numInscription, longueur, largeur, codeLigue)

Clef primaire : numInscription

Clef étrangère : codeLigue en référence à codeLigue de LIGUE

Unicité INSCRIPTION.codeLigue

DEMANDER (numInscription, codeEquipement)

Clef primaire : numInscription, codeEquipement

Clef étrangère : numInscription en référence à numInscription de INSCRIPTION

Clef étrangère : codeEquipement en référence à codeEquipement de EQUIPEMENT

CRENEAU (codeCréneau, libelléCréneau)

Clef primaire : codeCréneau

PARTICIPER (codeMembre, codeCréneau)

Clef primaire : codeMembre, codeCréneau

Clef étrangère : codeMembre en référence à codeMembre de MEMBRE

Clef étrangère : codeCréneau en référence à codeCréneau de CRENEAU