

PPE 2	Option SLAM	Maison des Ligues (M2L)	1/9
--------------	--------------------	--------------------------------	------------

AP 2.1	La ligue lorraine de Karaté
---------------	------------------------------------

Présentation du projet

1- Présentation et Objectifs :

La ligue De Lorraine de Karaté organise tout au long de l'année des compétitions de «Kata» dans les différents clubs qui lui sont affiliés.

Les compétitions de «Kata» sont des démonstrations où chaque compétiteur montre son talent dans un enchaînement de mouvements appelé «kata» (et non pas des combats opposant 2 compétiteurs). Pour une compétition donnée, tous les compétiteurs présentent le même « kata ».

Les responsables de cette ligue vous communiquent les informations générales :

Un "kata" est désigné par un nom. Chaque compétition de "kata" a un numéro d'ordre chronologique.

Pour participer à une compétition en tant que compétiteur, il faut être membre d'un club.

Pour être membre d'un club, il faut être titulaire d'une licence de membre. Un membre ne peut s'inscrire que dans un seul club. Chaque club possède un numéro et il exerce ses activités dans un lieu précis qui ne change pas. Les clubs sont animés et dirigés par un ou plusieurs entraîneurs.

Un entraîneur est titulaire d'une licence professionnelle d'entraîneur. Un entraîneur n'est jamais membre d'un club. Un entraîneur n'exerce son activité que dans un seul club. Un entraîneur est classé selon son niveau de compétence technique.

Les membres d'un club ne participent pas tous aux compétitions.

Le « kata » présenté par un compétiteur est noté par 5 juges, chaque juge donnant une note sur 10. Les juges sont choisis parmi les entraîneurs pour une compétition et ils sont numérotés de 1 à 5.

A la fin de la compétition chaque compétiteur est classé par rang en fonction du total corrigé. La note totale (sur 30) affectée à chaque compétiteur est calculée en éliminant des 5 notes la note la plus élevée et la note la plus basse. La note totale est donc la somme des 3 notes.

PPE 2	Option SLAM	Maison des Ligues (M2L)	2/9
--------------	--------------------	--------------------------------	------------

La ligue De Lorraine de Karaté souhaite confier aux étudiants de BTS SIO du Lycée Suzanne Valadon la réalisation d'un projet consistant à la gestion des licences et à l'organisation des compétitions avec exploitation des résultats.

L'étude des données a déjà été réalisée et le descriptif des tables et des relations entre ces tables figure en annexe 1.

Les correspondants de la ligue ont déjà détaché certains domaines importants et ont effectué le découpage de chacun en tâches :

➤ **Domaine Gestion des tables D1**

- T1.1 Gestion des membres
- T1.2 Gestion des clubs
- T1.3 Gestion des entraîneurs
- T1.4 Consultation des licences
- T1.5 Consultation pour chaque club de la liste de ses adhérents triés par année de naissance et par ordre alphabétique.

➤ **Domaine Gestion des compétitions D2**

- T2.1 Gestion des compétitions
- T2.2 Saisie de l'inscription d'un membre à une compétition
- T2.3 Affectation des entraîneurs comme membre du jury
- T2.4 Saisie des notes par un entraîneur
- T2.5 affichage des résultats finals de la compétition
- T2.6 Affichage d'un bilan global sur une saison pour un compétiteur donné.

- **Contraintes** :

Ce projet va être découpé en 5 missions. Chaque mission va être réalisée par 2 étudiants.

PPE 2	Option SLAM	Maison des Ligues (M2L)	3/9
-------	-------------	-------------------------	-----

Présentation des situations professionnelles

Mission 1

Objectifs : Réalisation des tâches suivantes : T1.1, T1.4.

- T1.1 **Gestion des membres** : Cette tâche doit permettre la création, la modification et la suppression d'un membre à partir d'un formulaire. Il faudra réaliser la maquette de ce formulaire, le faire valider par le chef de projet avant de commencer le codage.
- T1.4 **Consultation des licences** : Cette tâche doit permettre l'affichage de la licence d'un membre donné sous le format suivant :

Numéro de licence : 1234567890

Nom : Menvusa

Prénom : Gérard

PHOTO

Date de naissance : 12/12/1997

Numéro et Rue : 25 rue des Chats Huants

Code Postal : 54000

Ville : Nancy

Contraintes : 2 étudiants

Pré-requis :

- ❖ Concevoir une interface utilisateur
- ❖ Extraire et modifier les données d'une base de données
- ❖ Programmer à l'aide d'un langage de programmation structurée
- ❖ Interpréter un schéma de base de données

PPE 2	Option SLAM	Maison des Ligues (M2L)	4/9
--------------	--------------------	--------------------------------	------------

Activités associées :

Code activité	Libellé activité
<i>A 1.1.1</i>	<i>Analyse d'un cahier des charges</i>
<i>A 4.1.1</i>	<i>Proposition d'une solution applicative</i>
<i>A 4.1.2</i>	<i>Conception ou adaptation de l'interface utilisateur</i>
<i>A 4.1.6</i>	<i>Gestion d'environnements de développement et de test</i>
<i>A 4.1.8</i>	<i>Réalisation des tests nécessaires à la validation d'éléments développés ou adaptés</i>
<i>A 4.1.10</i>	<i>Rédaction d'une documentation d'utilisation</i>

Présentation des situations professionnelles

Mission 2

Objectifs : Réalisation des tâches suivantes : T1.2, T1.5, menu général.

- T1.2 **Gestion des clubs** : Cette tâche doit permettre la création, la modification et la suppression d'un club à partir d'un formulaire. Il faudra réaliser la maquette de ce formulaire, le faire valider par le chef de projet avant de commencer le codage.
- T1.5 **Consultation pour chaque club de la liste de ses adhérents triés par année de naissance et par ordre alphabétique** : Pour chaque club, on souhaite l'affichage d'un tableau dans lequel figureront pour chaque membre le numéro de licence, le nom, le prénom, la date de naissance, l'adresse. Là aussi, il est conseillé de proposer une maquette au chef de projet avant de commencer le codage.
- **Menu général** : Concevoir le menu général de l'application. Ce menu doit être conforme à la maquette conçue par l'équipe au complet au début de ce projet.

Contraintes : 2 étudiants

Pré-requis :

- ❖ Concevoir une interface utilisateur
- ❖ Extraire et modifier les données d'une base de données
- ❖ Programmer à l'aide d'un langage de programmation structurée
- ❖ Interpréter un schéma de base de données

Activités associées :

Code activité	Libellé activité
A 1.1.1	Analyse d'un cahier des charges
A 4.1.1	Proposition d'une solution applicative
A 4.1.2	Conception ou adaptation de l'interface utilisateur
A 4.1.6	Gestion d'environnements de développement et de test
A 4.1.8	Réalisation des tests nécessaires à la validation d'éléments développés ou adaptés
A 4.1.10	Rédaction d'une documentation d'utilisation

PPE 2	Option SLAM	Maison des Ligues (M2L)	6/9
--------------	--------------------	--------------------------------	------------

Ma mission : Réalisation des tâches suivantes : T1.1, T1.4.

Mission 1

- T1.1 **Gestion des membres** : Cette tâche doit permettre la création, la modification et la suppression d'un membre à partir d'un formulaire. Il faudra réaliser la maquette de ce formulaire, le faire valider par le chef de projet avant de commencer le codage.
- T1.4 **Consultation des licences** : Cette tâche doit permettre l'affichage de la licence d'un membre donné sous le format suivant :

Numéro de licence : 1234567890

Nom : Menvusa

Prénom : Gérard

PHOTO

Date de naissance : 12/12/1997

Numéro et Rue : 25 rue des Chats Huants

Code Postal : 54000

Ville : Nancy

T1.1:

Menu :

maquette du menu

Ajouter	Modifier
Consultation	Supprimer

	
Ajouter	Modifier
	
Consultation des licences	Supprimer

Bouton ajouter :

Gestion des membres [Ajouter]

N°licence	<input type="text"/>	} label + TextBox
N°club	<input type="text"/>	
Nom	<input type="text"/>	
Prénom	<input type="text"/>	
Date N.	<input type="text"/>	
Adresse	<input type="text"/>	
Cde Postal	<input type="text"/>	
Ville	<input type="text"/>	

Ajouter	Fermer
---------	--------

boutons

PPE 2	Option SLAM	Maison des Ligues (M2L)	8/9
--------------	--------------------	--------------------------------	------------

Code du bouton ajouter :

```

Private Sub ButtonAjouter_Click(sender As Object, e As EventArgs) Handles
ButtonAjouter.Click

    'On écrit une requête de type INSERT

    Dim req As String

    req = "insert into MEMBRE values (@NUM_LICENCE, @NUM_CLUB, @NOM_MEMBRE,
@PRENOM_MEMBRE, @DATE_NAISSANCE, @ADR_RUE_MEMBRE, @CODE_POST_MEMBRE,
@ADR_VILLE_MEMBRE)"

    'On déclare une variable de type objet "Command" qui exécute une commande
(requête SQL) sur la base de données

    Dim cmdInsert As New OleDbCommand(req, maConnexion)

    'Passage des paramètres

    cmdInsert.Parameters.AddWithValue("@NUM_LICENCE", TextLicence.Text)

    cmdInsert.Parameters.AddWithValue("@NUM_CLUB", TextClub.Text)

    cmdInsert.Parameters.AddWithValue("@NOM_MEMBRE", TextNom.Text)

    cmdInsert.Parameters.AddWithValue("@PRENOM_MEMBRE", TextPrénom.Text)

    cmdInsert.Parameters.AddWithValue("@DATE_NAISSANCE", TextDN.Text)

    cmdInsert.Parameters.AddWithValue("@ADR_RUE_MEMBRE", TextAdr.Text)

    cmdInsert.Parameters.AddWithValue("@CODE_POST_MEMBRE", TextCP.Text)

    cmdInsert.Parameters.AddWithValue("@ADR_VILLE_MEMBRE", TextVN.Text)

    'On exécute la requête dans la base de données

    cmdInsert.ExecuteNonQuery()

    MsgBox("Licence créée...")

    Me.Close()

End Sub

```


GESTION DES MEMBRES [AJOUTER]

N°LICENCE:

N°CLUB:

NOM:

PRENOM:

DATE NAISSANCE:

ADRESSE:

CODE POSTAL:

VILLE:

AJOUTER

FERMER

Bouton modifier :

Gestion des membres [Modifier]

N°club

Nom

Prénom

Date N.

Adresse

Cde Postal

Ville

N°licence

ListBox

Label + TextBox

Rechercher

Modifier

Fermer

Boutons

PPE 2	Option SLAM	Maison des Ligues (M2L)	10/9
--------------	--------------------	--------------------------------	-------------

Code du bouton modifier :

```

Private Sub ButtonModifier_Click(sender As Object, e As EventArgs) Handles
ButtonModifier.Click

    Dim req As String

    req = "update MEMBRE set NUM_CLUB = @NUM_CLUB , NOM_MEMBRE = @NOM_MEMBRE
,PRENOM_MEMBRE = @PRENOM_MEMBRE ,DATE_NAISSANCE = @DATE_NAISSANCE, ADR_RUE_MEMBRE =
@ADR_RUE_MEMBRE, CODE_POST_MEMBRE = @CODE_POST_MEMBRE, ADR_VILLE_MEMBRE =
@ADR_VILLE_MEMBRE where NUM_LICENCE=@NUM_LICENCE "

    Dim cmd As New OleDbCommand(req, maConnexion)

    Dim NUM_LICENCE = ListBox1.SelectedItem

    'Passage des paramètres

    cmd.Parameters.AddWithValue("@NUM_CLUB", TextClub.Text)

    cmd.Parameters.AddWithValue("@NOM_MEMBRE", TextNom.Text)

    cmd.Parameters.AddWithValue("@PRENOM_MEMBRE", TextPrénom.Text)

    cmd.Parameters.AddWithValue("@DATE_NAISSANCE", TextDN.Text)

    cmd.Parameters.AddWithValue("@ADR_RUE_MEMBRE", TextAdr.Text)

    cmd.Parameters.AddWithValue("@CODE_POST_MEMBRE", TextCP.Text)

    cmd.Parameters.AddWithValue("@ADR_VILLE_MEMBRE", TextVN.Text)

    cmd.Parameters.AddWithValue("@NUM_LICENCE", ListBox1.Text)

    cmd.ExecuteNonQuery()

    MsgBox("Licence modifiée...")

End Sub

```

PPE 2	Option SLAM	Maison des Liges (M2L)	11/9
--------------	--------------------	-------------------------------	-------------

Code du la liste déroulante :

```
Private Sub Frm_GestionEntraîneur_MDF_Load(sender As Object, e As EventArgs) Handles MyBase.Load
```

```
    connexion("bdKarate.accdb")
```

```
    Dim req As String
```

```
    req = "select NUM_LICENCE from MEMBRE"
```

```
    Me.ListBox1.Items.Clear()
```

```
    Dim cmd As New OleDbCommand(req, maConnexion)
```

```
    Dim rdr As OleDbDataReader = cmd.ExecuteReader()
```

```
    Dim ligne As String
```

```
    While rdr.Read()
```

```
        ligne = rdr.Item("NUM_LICENCE").ToString().PadRight(15)
```

```
        Me.ListBox1.Items.Add(ligne)
```

```
    End While
```

```
End Sub
```

PPE 2	Option SLAM	Maison des Ligues (M2L)	12/9
-------	-------------	-------------------------	------

Bouton supprimer :

Gestion des membres [Supprimer]

N°club	<input type="text"/>	N°licence	<input type="text"/>
Nom	<input type="text"/>		
Prénom	<input type="text"/>		
Date N.	<input type="text"/>		
Adresse	<input type="text"/>		
Cde Postal	<input type="text"/>		
Ville	<input type="text"/>		

Label + TextBox

ListBox

Rechercher Supprimer Fermer

Boutons

PPE 2	Option SLAM	Maison des Ligues (M2L)	13/9
--------------	--------------------	--------------------------------	-------------

Code du bouton supprimer :

```
Private Sub ButtonSupprimer_Click(sender As Object, e As EventArgs) Handles ButtonSupprimer.Click
```

```
    Dim req As String
```

```
    Dim requ As String
```

```
    Dim reque As String
```

```
    req = "delete from [MEMBRE] where NUM_LICENCE = @NUM_LICENCE"
```

```
    requ = "delete from [INSCRIPTION] where NUM_LICENCE = @NUM_LICENCE"
```

```
    reque = "delete from [NOTE] where NUM_LICENCE = @NUM_LICENCE"
```

```
    Dim cmddelete As New OleDbCommand(req, maConnexion)
```

```
    Dim inscripdelete As New OleDbCommand(requ, maConnexion)
```

```
    Dim notedelete As New OleDbCommand(reque, maConnexion)
```

```
    cmddelete.Parameters.AddWithValue("@NUM_LICENCE", ListBox1.Text)
```

```
    inscripdelete.Parameters.AddWithValue("@NUM_LICENCE", ListBox1.Text)
```

```
    notedelete.Parameters.AddWithValue("@NUM_LICENCE", ListBox1.Text)
```

```
    inscripdelete.ExecuteNonQuery()
```

```
    notedelete.ExecuteNonQuery()
```

```
    cmddelete.ExecuteNonQuery()
```

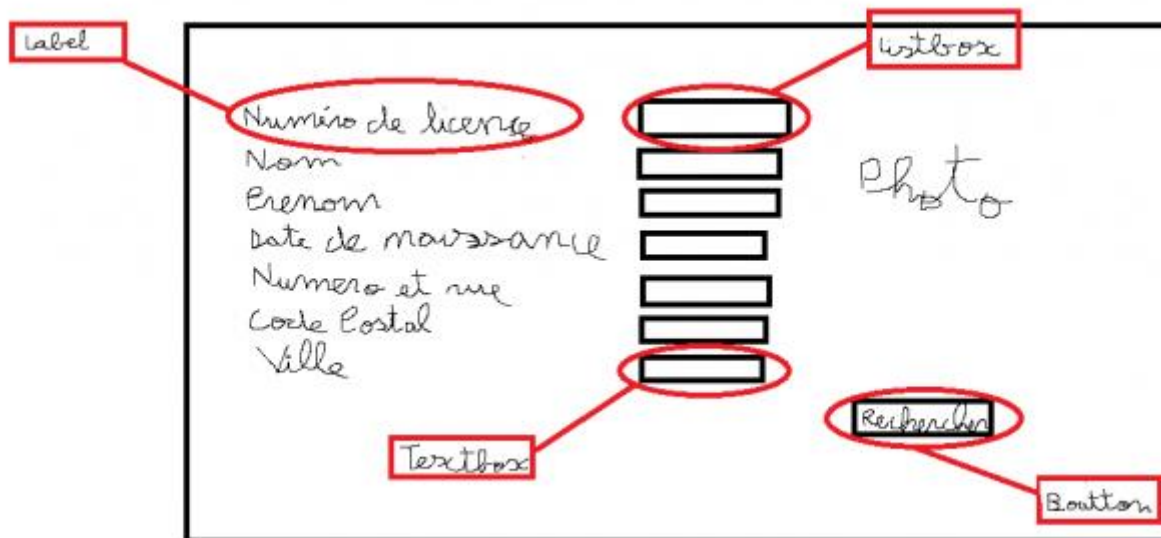
```
    MsgBox("Licence supprimée...")
```

```
    Me.Close()
```

```
End Sub
```

T1.4 :

Maquette :



Formulaire complet:

A screenshot of the completed software interface, titled "Consultation_des_licences". The form contains the following elements:

- Numéro de licence:** A label followed by a "ListBox1" control.
- Nom:** A label followed by a text input field.
- Prénom:** A label followed by a text input field.
- Date de naissance:** A label followed by a text input field.
- Numéro et Rue:** A label followed by a text input field.
- Code Postal:** A label followed by a text input field.
- Ville:** A label followed by a text input field.
- photo:** A label followed by a large "X" icon.
- Rechercher:** A button labeled "Rechercher".

Label :

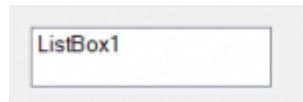
Le Label est utilisé pour ajouter du texte descriptif pour un TextBox contrôle afin d'informer l'utilisateur sur le type de données attendu dans le formulaire.



PPE 2	Option SLAM	Maison des Liges (M2L)	15/9
--------------	--------------------	-------------------------------	-------------


Liste déroulante :

La liste déroulante permet à l'utilisateur de choisir un élément d'une collection. Dans notre cas, la liste déroulante affiche les numéros des licences.



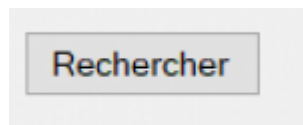
TextBox :

Le TextBox affiche les données des licenciés dans fonction de leur numéro de licences. Ces textbox ont une saisie bloqué car l'utilisateur ne peut pas les modifier.



Bouton :

Avec le bouton on recherche un licencié dont la valeur de l'identifiant sera sélectionné dans la liste déroulante des numéro de licences et afficher automatiquement son nom et son prénom dans les TextBox.



PPE 2	Option SLAM	Maison des Ligues (M2L)	16/9
--------------	--------------------	--------------------------------	-------------

Coder le bouton :

```

Private Sub Button1_Click(sender As Object, e As EventArgs) Handles Button1.Click

    'On écrit une requête de type SELECT

    Dim req As String

    req = "select * from MEMBRE where NUM_LICENCE=@NUM_LICENCE"

    'On déclare une variable de type objet "Command" qui exécute une commande
    (requête SQL) sur la base de données

    Dim cmdRech As New OleDbCommand(req, maConnexion)

    cmdRech.Parameters.AddWithValue("@NUM_LICENCE", ListBox1.Text)

    'On déclare une variable de type objet "DataReader" qui récupère les
    enregistrements de la requête de type SELECT

    Dim rdrRech As OleDbDataReader = cmdRech.ExecuteReader()

    rdrRech.Read()

    TextBox2.Text = rdrRech.Item("NOM_MEMBRE")

    TextBox3.Text = rdrRech.Item("PRENOM_MEMBRE")

    TextBox4.Text = rdrRech.Item("DATE_NAISSANCE")

    TextBox5.Text = rdrRech.Item("ADR_RUE_MEMBRE")

    TextBox6.Text = rdrRech.Item("CODE_POST_MEMBRE")

    TextBox7.Text = rdrRech.Item("ADR_VILLE_MEMBRE")

End Sub

```