

TP 8 et 9 : Gestion d'un tournoi de pelote

Cette étude porte sur une application informatique permettant de gérer un tournoi de pelote via internet.

Les parties de pelote se déroulent entre deux équipes de deux joueurs sous l'arbitrage d'un juge. Le tournoi comporte plusieurs séries en fonction du niveau et plusieurs poules dans chaque série. Lors de la phase de poule, une équipe joue contre toutes les équipes de sa poule. La phase finale à élimination directe n'est pas gérée dans cette étude.

Le logiciel permet l'inscription des participants et le déroulement de la phase de poule. Le site internet est destiné aux organisateurs, aux joueurs, aux juges. Il est géré par des administrateurs. Les juges et les administrateurs peuvent être également joueurs du tournoi.

Toute personne peut se connecter au site et s'inscrire en tant que visiteur pour pouvoir consulter l'état du tournoi : inscrits, planning, avancement, scores... Les organisateurs valident alors ces inscriptions. Les joueurs et les juges peuvent alors s'inscrire au tournoi dans une série et préciser leurs dates d'indisponibilité. Les organisateurs confirment les inscriptions, créent les poules et proposent des dates pour les parties en précisant les équipes et les juges concernés. Puis les joueurs et les juges confirment les dates des parties. A la fin des parties, les juges enregistrent les scores. En cas d'erreur, les juges et les organisateurs peuvent modifier ces scores. A la fin du tournoi, le logiciel fournit un classement par poule.

Les organisateurs, les joueurs et les juges ont également la possibilité de proposer des modifications de date concernant leurs parties ou celles des autres (de manière à permettre de proposer des échanges de dates ou des échanges de parties entre juges). Ces propositions doivent être validées par les joueurs et les juges. Les administrateurs, les organisateurs, les joueurs et les juges peuvent utiliser le site pour communiquer par mail. Les administrateurs ont accès aux profils des autres utilisateurs.

1. Identifiez les acteurs du système.
2. Représentez par un diagramme des classes décrivant le contexte les liens entre ces acteurs.
3. Identifiez pour chaque acteur son cas d'utilisation principal.
4. Représentez le site internet par un diagramme des cas d'utilisation.
5. Définissez le scénario nominal lié au cas d'utilisation qui permet à un juge d'accepter de juger une partie, le scénario alternatif où le juge refuse d'arbitrer et le scénario alternatif où le juge échange l'arbitrage d'une partie avec un autre juge.
6. Représentez par un unique diagramme de séquence ces scénarios.
7. Représentez le diagramme état-transition de l'objet partie en complétant les états apparaissant à la question précédente.
8. Représentez le diagramme des classes décrivant le système en veillant à faire apparaître les attributs et méthodes les plus significatifs sans oublier les cardinalités.