

|  |
| --- |
| Application Joutes |

Table des matières

[1 Analyse préliminaire 3](#_Toc8306367)

[1.1 Introduction 3](#_Toc8306368)

[1.2 Organisation 3](#_Toc8306369)

[1.3 Objectifs 3](#_Toc8306370)

[1.4 Planification initiale 4](#_Toc8306371)

[2 Analyse / Conception 5](#_Toc8306372)

[2.1 Concept 5](#_Toc8306373)

[2.2 Stratégie de test 15](#_Toc8306374)

[2.3 Risques techniques 15](#_Toc8306375)

[2.4 Planification 15](#_Toc8306376)

[2.5 Dossier de conception 15](#_Toc8306377)

[2.5.1 Maquettes / Use cases / Scénarios 15](#_Toc8306378)

[2.5.2 Base de données 16](#_Toc8306379)

[2.5.3 (Particularité 1) Routes 17](#_Toc8306380)

[2.5.4 (Particularité 2) Connexions utilisateurs avec SAML 17](#_Toc8306381)

[3 Réalisation 17](#_Toc8306382)

[3.1 Dossier de réalisation 17](#_Toc8306383)

[3.2 Description des tests effectués 17](#_Toc8306384)

[3.3 Erreurs restantes 17](#_Toc8306385)

[3.4 Liste des documents fournis 17](#_Toc8306386)

[4 Conclusions 17](#_Toc8306387)

[5 Annexes 17](#_Toc8306388)

[5.1 Résumé du rapport du TPI / version succincte de la documentation 17](#_Toc8306389)

[5.2 Sources – Bibliographie 17](#_Toc8306390)

[5.3 Journal de bord 17](#_Toc8306391)

[5.4 Manuel d'Installation 17](#_Toc8306392)

[5.5 Manuel d'Utilisation 17](#_Toc8306393)

[5.6 Archives du projet 17](#_Toc8306394)

# Analyse préliminaire

## Introduction

Dans le cadre ma formation, je dois effectuer un travail pratique informatique. Pour m’y préparer, j’ai effectué un pré-TPI d’env. 50h.

M. Carrel, professeur au CPNV, est mon client pour ce projet. Mon travail consiste à rajouter des fonctionnalités à l’application web de gestion des Joutes du CPNV. Cette application est un site web, écrit en PHP, avec le Framework Laravel. D’autres langages sont également utilisé, comme l’HTML, CSS, JavaScript, Node.JS, SAML, etc.

Cette application a été développée par les techniciens ES de l’école. L’application est en constante évolution. Mon projet est disponible sur une branche du dépôt GitHub (CPNV-ES/Joutes), qui pourra être fusionne à la branche principale, si mes fonctionnalités sont finies et mon code de bonne qualité. Ma branche se base sur la branche master, version du 8 Février 2019 (commit « 914baf1 »).

Mon TPI sera effectué sur une durée d’environ 90 heures.

## Organisation

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Statut** | **Nom** | **Prénom** | **Adrese Email** | **Numéro de tél.** |
| Elève 1 | Germann | Niels | [Niels.germann@cpnv.ch](mailto:Niels.germann@cpnv.ch) | 079/947.14.70 |
| Expert 1 | Roy | Alain | [Alain.roy@vd.oai.ch](mailto:Alain.roy@vd.oai.ch) | 079/444.01.54 |
| Expert 2 | Bertino | Yves | [yves@bertino.ch](mailto:yves@bertino.ch) | 076 540 61 52 |
| Chef de projet | Favre | Raphaël | [Raphael.favre@cpnv.ch](mailto:Raphael.favre@cpnv.ch) | 076 427 93 59 |

## Objectifs

Tout d’abord, mes objectifs personnels sont (de continuer) d’apprendre le Framework Laravel, en particulier certains aspects, comme les routes, la création de formulaires avec Blade et la gestion de notifications.

Je souhaite également m’améliorer sur Eloquent, librairie intégrée à Laravel, permettant de créer des requêtes SQL en orienté-objet.

Je souhaite également améliorer ma gestion/compréhension des objets dans Laravel. J’avais eu quelques problèmes pour récupérer des informations contenues dans des objets lors de mon pré-TPI.

Concernant mon projet, mon premier objectif est de créer un classement général par tournoi, qui prendrait en compte le nombre de matchs joué par une équipe lors du calcul du classement. Cette fonctionnalité doit prendre en compte les particularités possibles de chaque phase de pool.

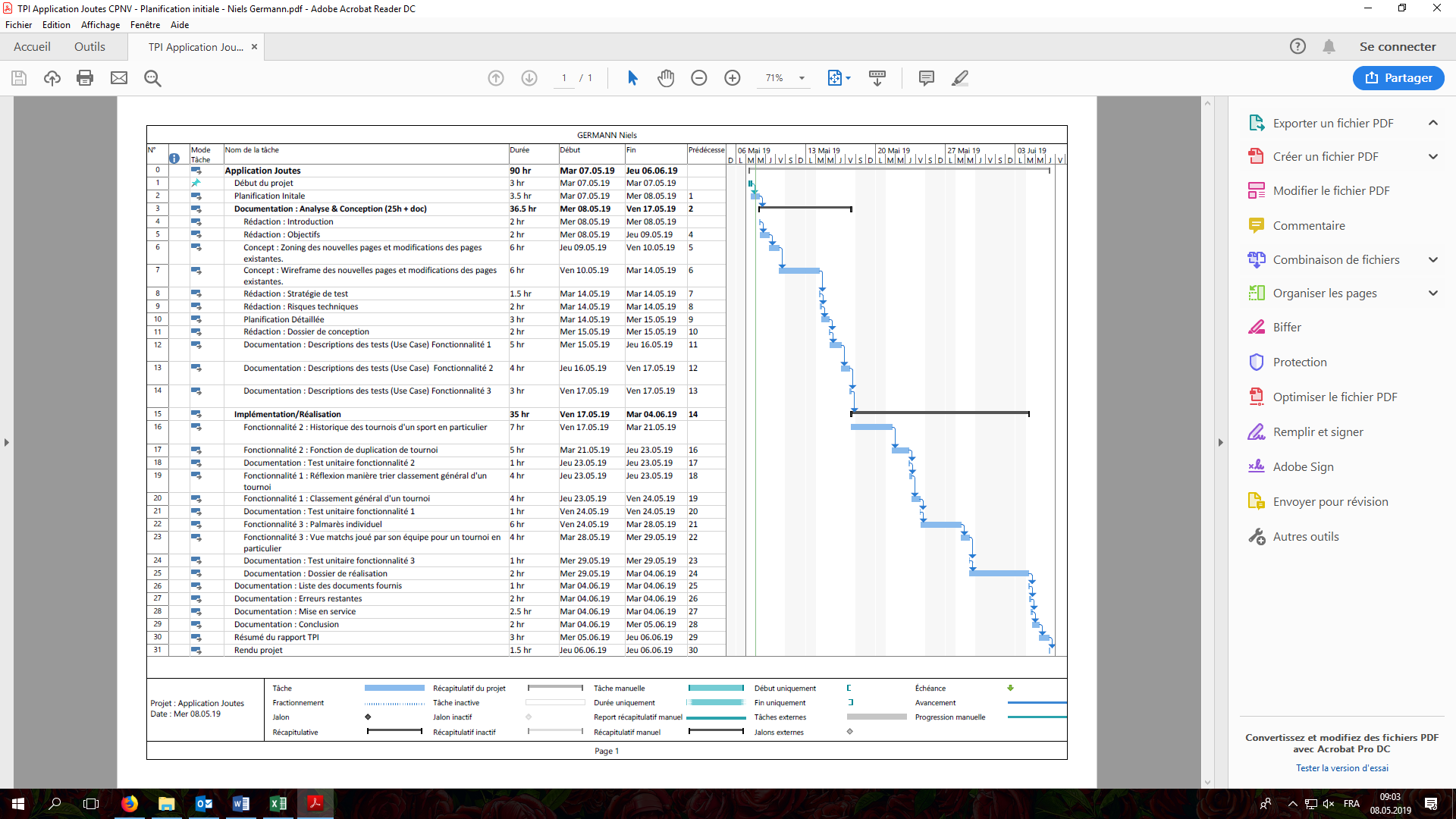
Ensuite, mon deuxième objectif est de créer un historique des tournois par sport.

Depuis cette page, un administrateur pourra dupliquer un tournoi dans un autre (paramètres généraux, pools, etc.)

Ensuite, mon troisième objectif est de créer un palmarès individuel, qui permet à chaque participant de consulter tous ses résultats dans tous les tournois auxquels il a participé au fil des années. Il pourra également voir les matchs joués par son équipe dans chaque tournoi.

Pour finir, mes objectifs généraux sont d’avoir une bonne modélisation de base de données, une utilisation correcte du framework Laravel (code propre), des commentaires dans mon code, des tests de qualités ainsi qu’un manuel de mise en service de bonne qualité.

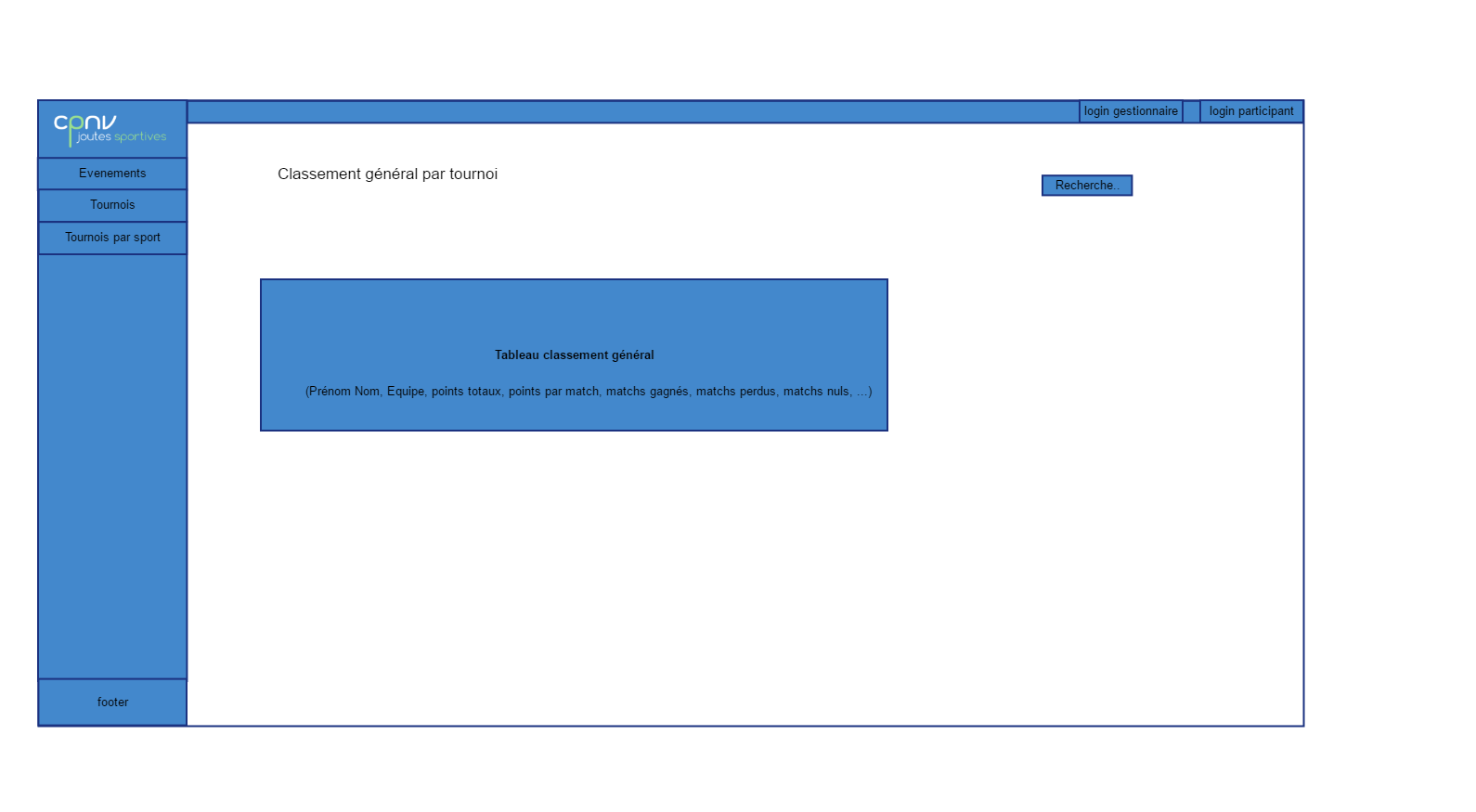
## Planification initiale



# Analyse / Conception

## Concept

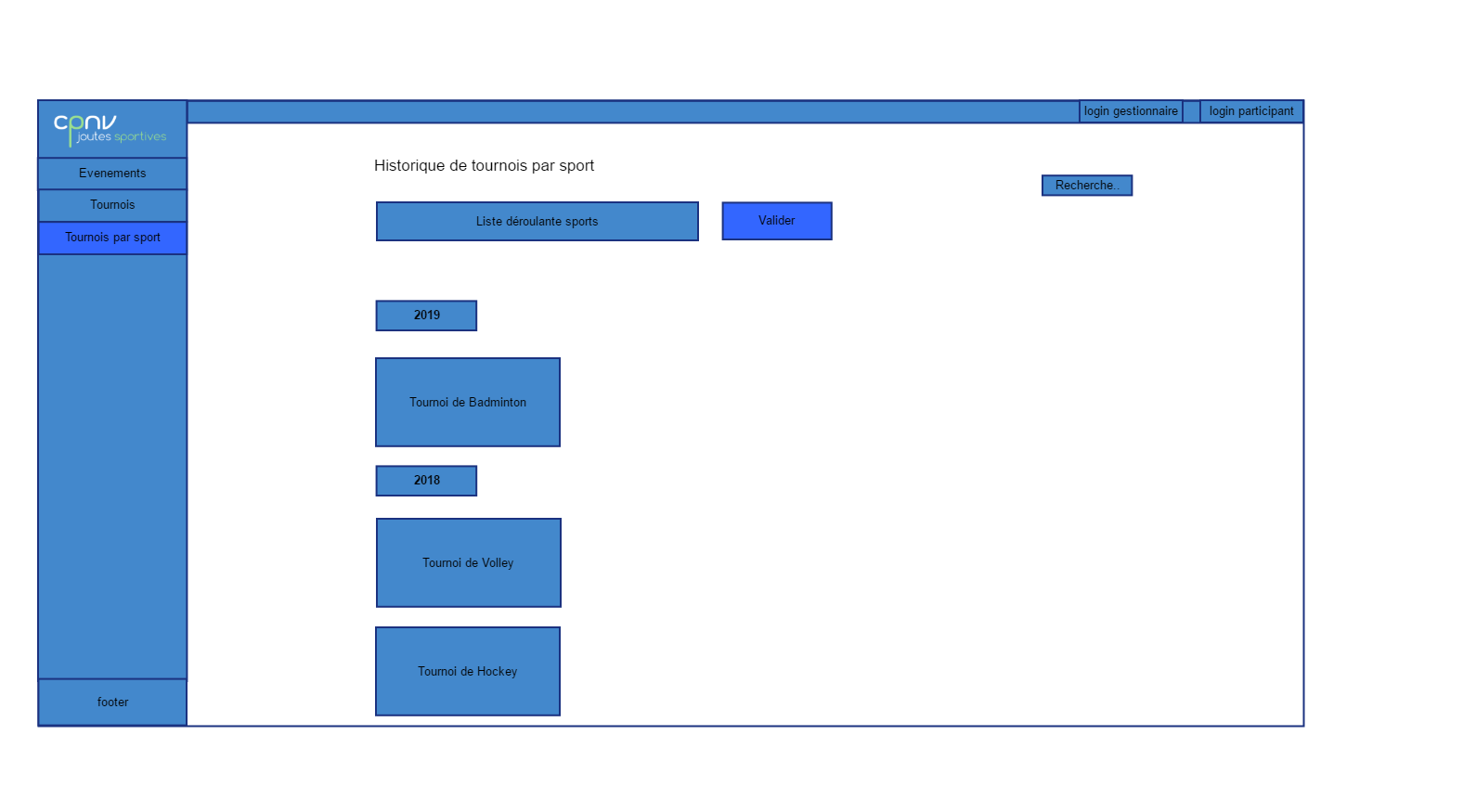
Fonctionnalité 1 : Page classement général – zoning



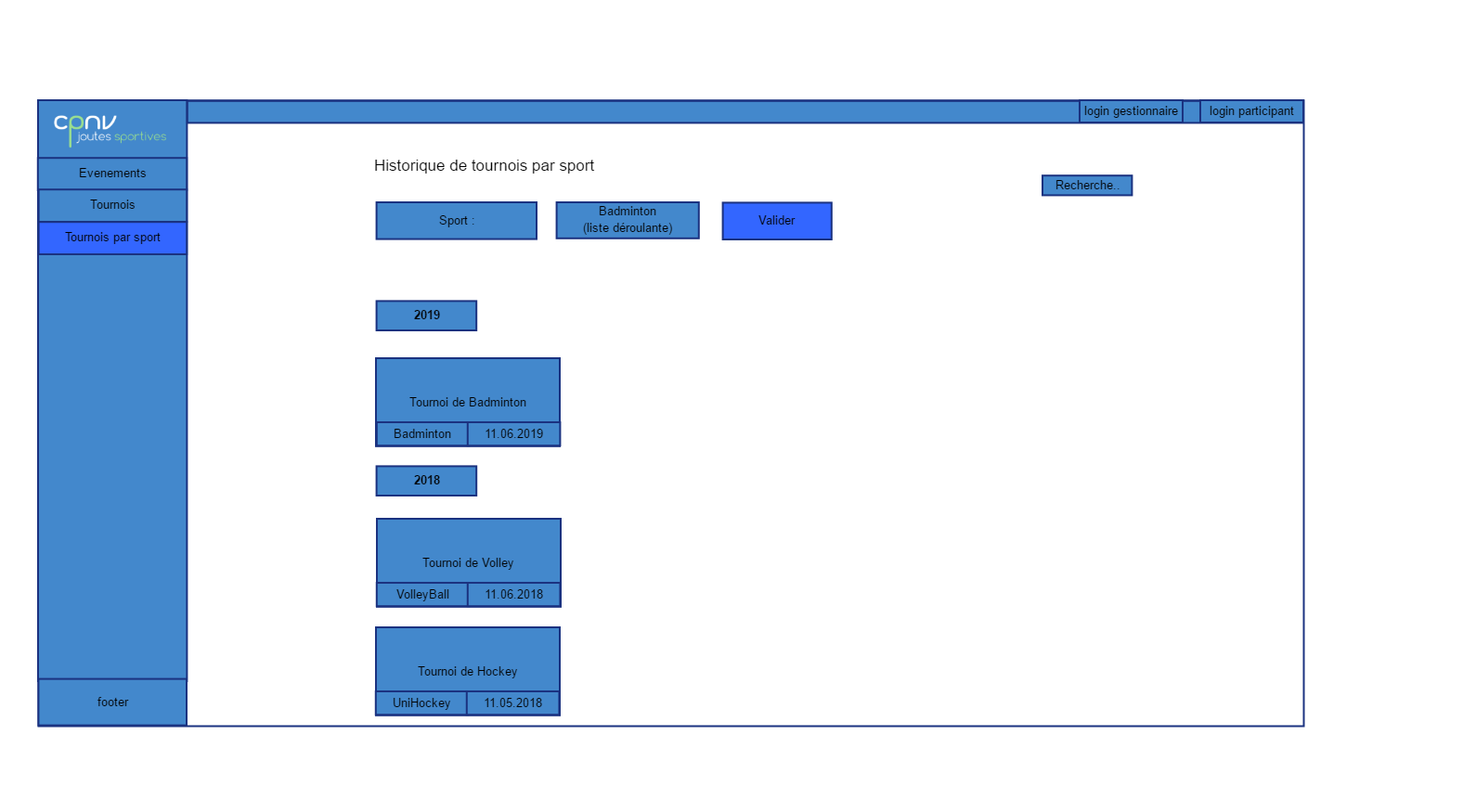
Fonctionnalité 1 : Page classement général - wireframe



Fonctionnalité 2 : Page d’historique de tournois par sport - vue participant/visiteur - zoning

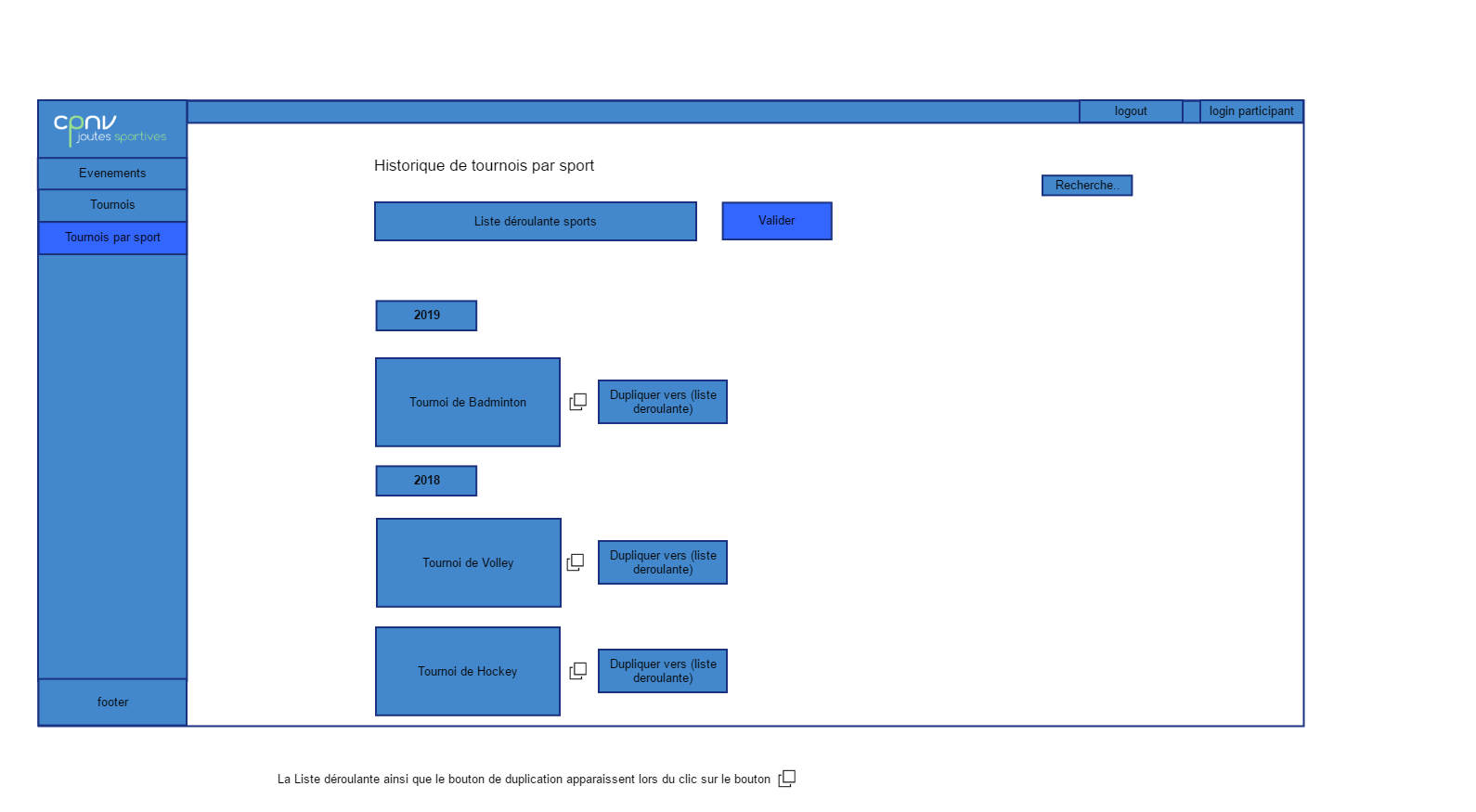


Fonctionnalité 2 : Page d’historique de tournois par sport - vue participant/visiteur - wireframe



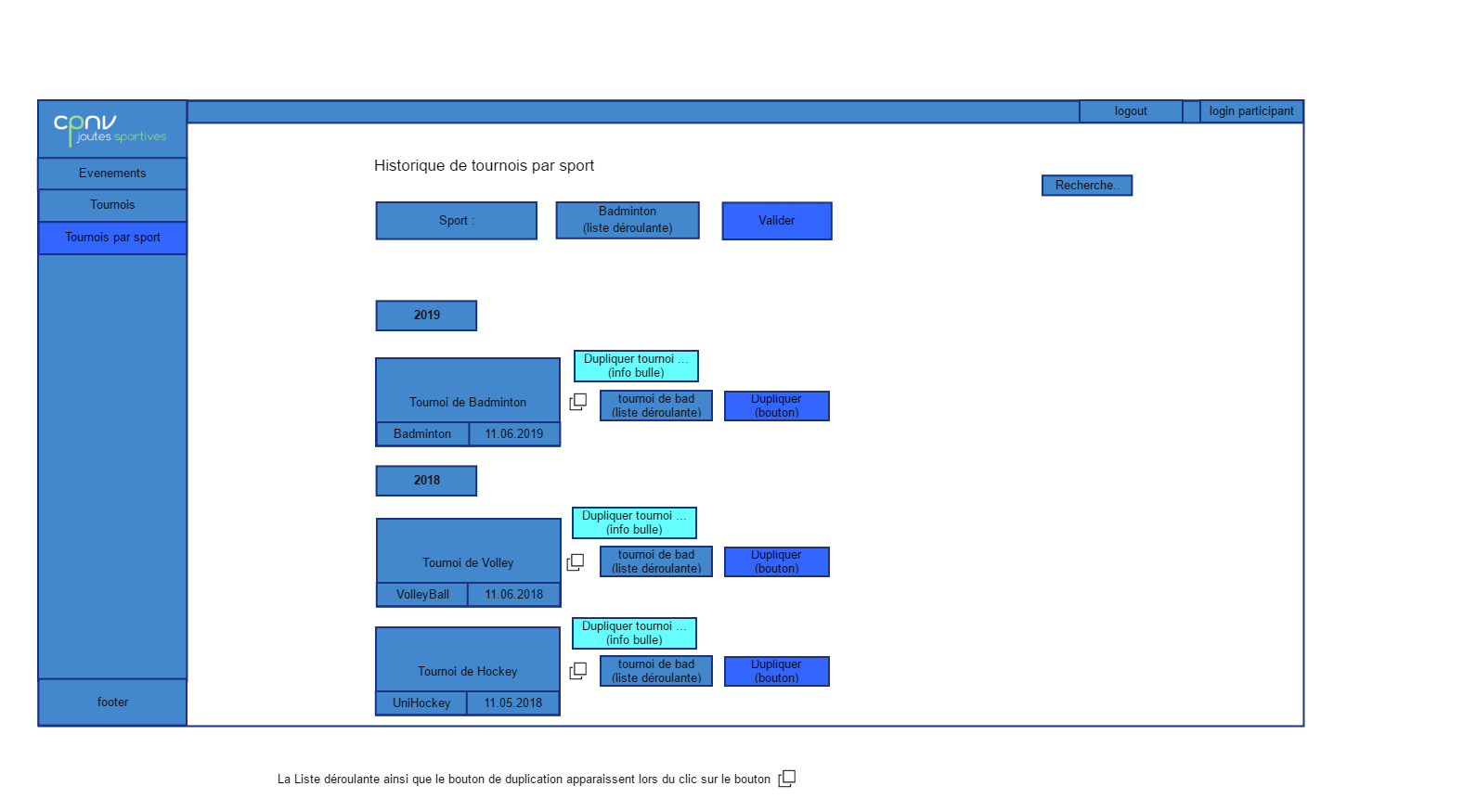
Fonctionnalité 2 : Page d’historique de tournois par sport - vue admin - zoning

(La liste déroulante qui permet de dupliquer s’affiche lorsque l’utilisateur clique sur le bouton, à gauche de la liste déroulante)

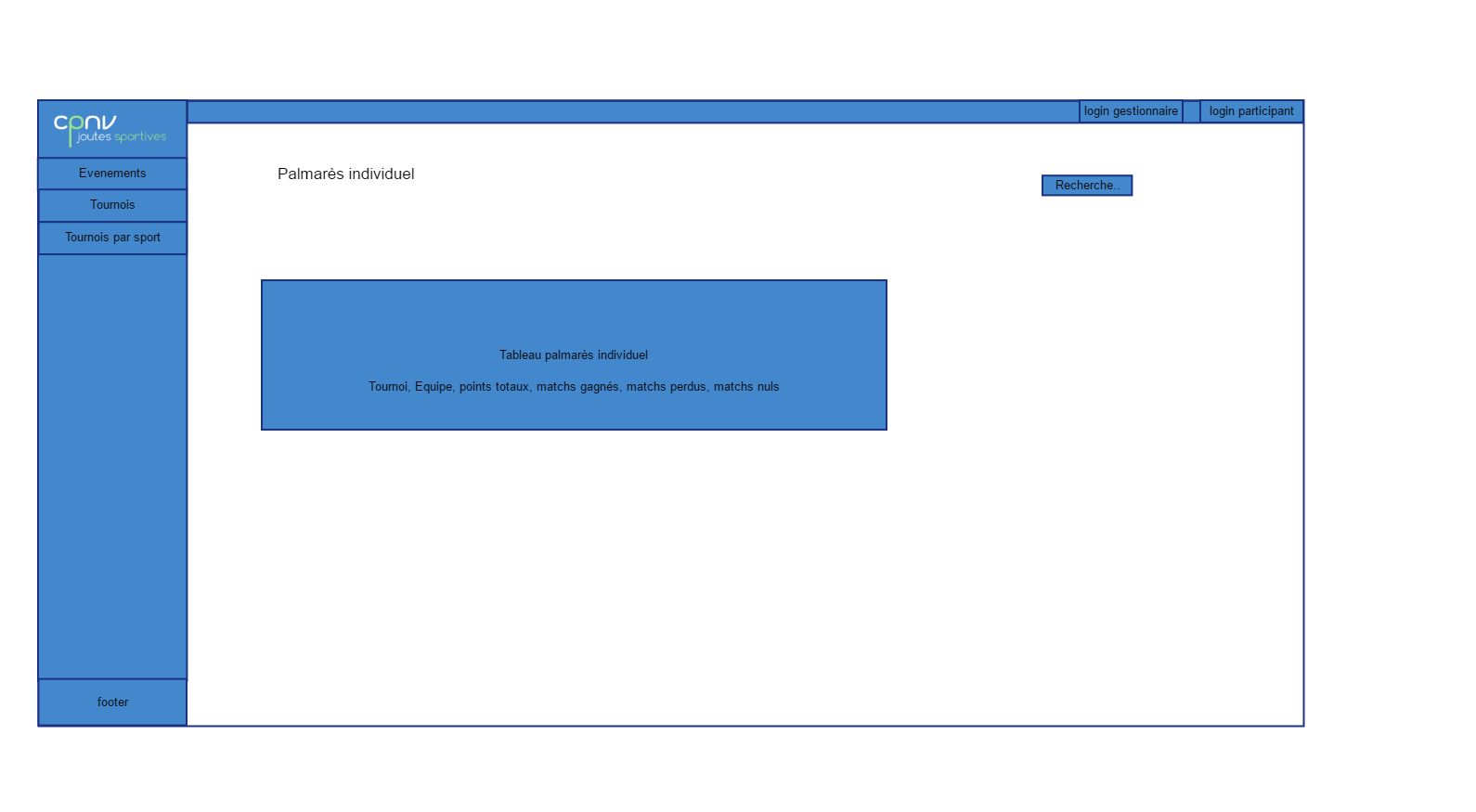


Fonctionnalité 2 : Page d’historique de tournois par sport - vue admin - wireframe

(La liste déroulante qui permet de dupliquer s’affiche lorsque l’utilisateur clique sur le bouton, à gauche de la liste déroulante)



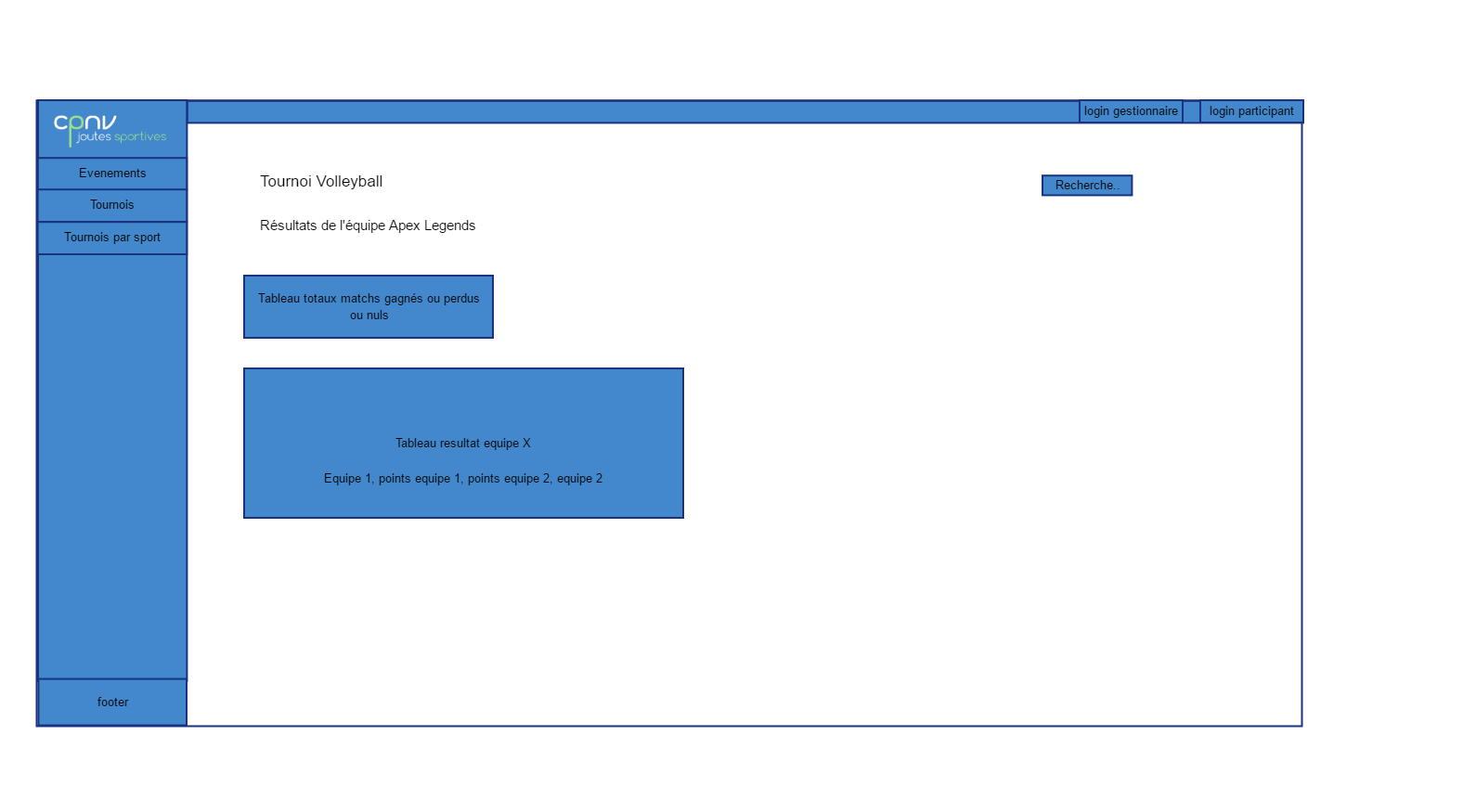
Fonctionnalité 3 : Page palmarès individuel - zoning



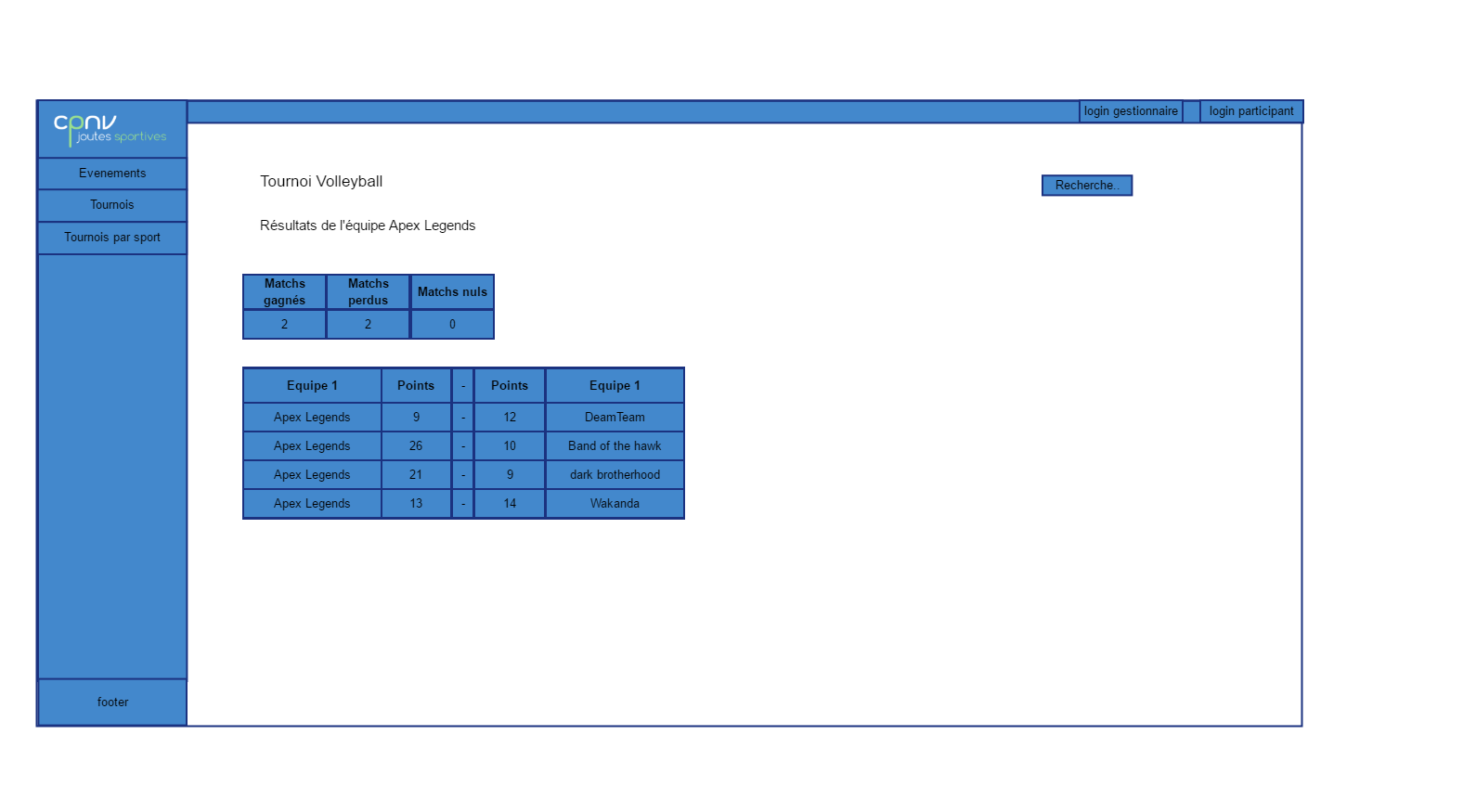
Fonctionnalité 3 : Page palmarès individuel – wireframe



Fonctionnalité 3 : Page du score de l’équipe d’un participant à un tournoi - zoning



Fonctionnalité 3 : Page du score de l’équipe d’un participant à un tournoi - wireframe



## Stratégie de test

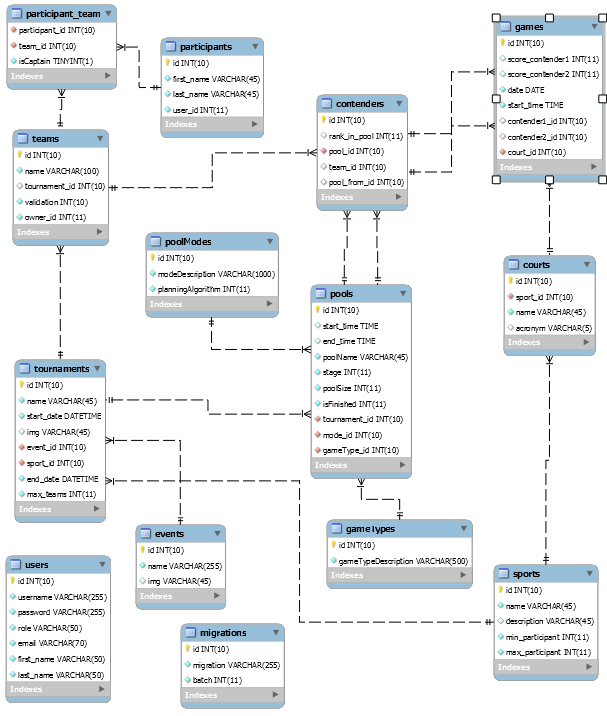
## Risques techniques

## Planification

## Dossier de conception

### Maquettes / Use cases / Scénarios

### Base de données



Voici le modèle de la base de données de mon projet.

Tout d’abord, la table participante contient les participants inscrits, qui se sont connectés par l’intranet, en utilisant SAML. Il y a également une table users, qui contient des comptes locaux (admin, writer, …).

Chaque participant peut être inscrit à une ou plusieurs équipes (une équipe par tournoi).

Chaque tournoi peut avoir aucune, une ou plusieurs équipes inscrites.

La table tournaments (tournoi) contient les infos principales des tournois, comme son nom et sa date de commencement et de fin. Chaque tournoi est relié à un évènement, qui contient simplement un nom est une image. Chaque tournoi est également relié à un sport, qui lui est relié à un court (terrain).

Chaque tournoi est également relié à des pools, qui ont un mode spécifique (table poolModes) et un type spécifique (table gametypes).

### 

### (Particularité 1) Routes

### (Particularité 2) Connexions utilisateurs avec SAML

# Réalisation

## Dossier de réalisation

## Description des tests effectués

## Erreurs restantes

## Liste des documents fournis

# Conclusions

# Annexes

## Résumé du rapport du TPI / version succincte de la documentation

## Sources – Bibliographie

## Journal de bord

## Manuel d'Installation

## Manuel d'Utilisation

## Archives du projet