

## Journée Portes Ouvertes des associations sportives

### 1. Contexte.

La M2L (Maison des Ligues de Lorraine) organise tous les ans, au cours du mois de mars, 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 ligues d'informer sur leurs clubs, leurs horaires, leurs infrastructures et d'enregistrer éventuellement de nouveaux adhérents.

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 et les membres des ligues souhaitant participer à cette manifestation. Elle procède donc à l'inscription des ligues et de leurs membres participants.

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. La secrétaire se chargera 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 (*par exemples : présentoir, panneau d'affichage, table, chaise, comptoir, alimentation électrique, etc...*) dont elle veut disposer.

Il serait souhaitable, sur l'interface de l'enregistrement de l'inscription d'une ligue, de visualiser les ligues déjà inscrites, et celles qui ne le sont pas.

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 (ou les) créneau(x) de son choix (matin, après-midi), ainsi que l'activité qu'il souhaite effectuer sur le créneau choisi.

*Exemples d'activités réalisables : animation, démonstration, accueil, Stand Restauration, ...*

Il serait souhaitable, sur l'interface de l'enregistrement d'une participation des membres, de visualiser, pour un créneau donné, les membres déjà inscrits, et ceux qui ne le sont pas.

Il doit, bien entendu, être également possible de consulter, modifier et supprimer les informations relatives à la participation d'un membre (choix de créneau(x) et de l'activité).

## 3. Contraintes techniques.

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

La base de données sera complétée 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.

Le projet devra être créé, partagé et fusionné sous GitLab.

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

Tâches	Mode de travail	Durée conseillée	Livrables
Répartition des tâches	Groupe	3 h	- Maquettes des interfaces. (à faire valider par un professeur)
Mise en place du projet sur GitLab			- Document suivi du travail de groupe.  - Charte graphique
Finition de la BDD			
<b>Conception des interfaces</b> Définition de la charte graphique			
Développement des fonctionnalités de l'application	Individuel	8 h	
Mise en commun, harmonisation et livraison	Groupe	1 h	- Base de données - Application M2L_JPO sous GitLab - Document suivi du travail de groupe.

## 5. Livrables.

- L'application "jpo", répondant aux besoins exprimés, avec le code commenté. L'ensemble des saisies effectuées par l'utilisateur devront être vérifiées avant l'enregistrement dans la base de données.
- La base de données, avec sa structure finalisée, et 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 prévu et réalisé, et l'état de finition.
- Le délai alloué est de 12 h (3 semaines) -> échéance : **le 7 Mars 2023 à 17h.**

## 6. Ressources fournies.

- La base de données Access "jpo", à compléter (avec clefs primaires et étrangères)
- L'application jpo.sln, 1<sup>ère</sup> ébauche de l'application, contenant :
  - La fenêtre parent avec le menu principal.
  - Les formulaires secondaires vides.
  - La classe DbConnex à étudier et à compléter.

## 7. Annexe : Modèle relationnel

LIGUE (codeLigue, nom, adresse, ville, cp, discipline)

Clef primaire : codeLigue

ACTIVITE ( codeActiv, LibelleActiv)

Clef primaire : codeActiv

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

Valeurs de codeCréneau : "M"/ "A"

PARTICIPER (codeMembre, codeCréneau, CodeActivité)

Clef primaire : codeMembre, codeCréneau

Clef étrangère : codeMembre en référence à codeMembre de MEMBRE

Clef étrangère : codeCréneau en référence à codeCréneau de CRENEAU

Clef étrangère : codeActivité en référence à codeActiv de ACTIVITE