

# Cahier technique

## Rappel bref du contexte

Association de tennis. Application de prévision de résultats des tournois. Contient une base de données des joueurs et de leur historique ainsi que leurs caractéristiques. L'algorithme calculera le pourcentage de chance de victoire de chaque joueur pour chaque match ainsi que du tournoi en fonction de ses matchs précédents. Plus de précisions sont disponibles dans le README.md

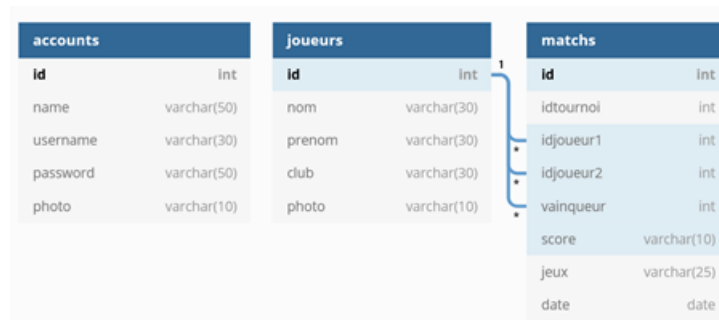
## Contraintes techniques

Langage : Java 14.0.2, Python (gestion de la base de données)

Outils : IntelliJ, MySQL Workbench 8.0 (gestion de la base de données), Adminer 4.7.1 (gestion de la base de données)

Librairies : JavaFX 14.0.2, Commons Net 3.7.2, MySQL Connector Java 8.0.22

## Modèle relationnel



## Organisation du code

Packages	
Package	Description
main	Le paquet principal de l'application - Lancement de l'application et configuration basique de la fenêtre.
main.connexion	Gestion des connexions.
main.dao	Objets d'accès aux données (matches, joueurs et comptes).
main.rootpanels	Création des différents panneaux.
main.rootpanels.windows	Création du contenu du panneau central.
main.rootpanels.windows.dialog	Création des boîtes de dialogue.
main.variables	Variables générales de l'application.

## Class Hierarchy

- java.lang.Object
  - main.dao.**AccountsDAO**
  - main.rootpanels.windows.**AjoutJoueur**
  - main.rootpanels.windows.**AjoutTournoi**
  - javafx.application.Application
    - main.**Main**
  - main.connexion.**Connexion**
  - main.connexion.**ConnexionFTP**
  - main.rootpanels.windows.dialog.**InformationDialog**
  - main.dao.**JoueursDAO**
  - main.rootpanels.**LeftVBox**
  - main.rootpanels.windows.**Login**
  - main.rootpanels.**MainWindow**
  - main.rootpanels.windows.**Match**
  - main.dao.**MatchesDAO**
  - javafx.scene.Node (implements javafx.event.EventTarget, javafx.css.Styleable)
    - javafx.scene.Parent
      - javafx.scene.layout.Region
        - javafx.scene.control.Control (implements javafx.scene.control.Skinnable)
          - javafx.scene.control.TextInputControl
            - javafx.scene.control.TextField
              - main.rootpanels.windows.**AutoCompletionTextField**
  - main.rootpanels.windows.**PredictionJoueur**
  - main.rootpanels.windows.**PrintJoueur**
  - main.rootpanels.windows.**SetDraggableWindow**
  - main.rootpanels.**TopHBox**
  - main.variables.**Variables**

## Interface Hierarchy

- main.**Main.InitCompletionHandler**

Plus de détails sont disponibles dans la documentation technique.

Lefevre Alex  
Bukudjian Damien  
05/01/2021