









1 INFORMATIONS GENERALES

Candidat :	Nom : Gaillard	Prénom : Alexander
	 : xyz@eduvaud.ch	 :
Lieu de travail :	<input type="checkbox"/> ETML, Rue de Sébeillon 12, 1004 Lausanne	
Orientation :	<input type="checkbox"/> 88601 Développement d'application	
Chef de projet :	Nom : Carrel	Prénom : Xavier
	 :	 :
Expert 1 :	Nom :	Prénom :
	 :	 :
Expert 2 :	Nom :	Prénom :
	 :	 :
Période de réalisation :		
Horaire de travail :		
Nombre d'heures :	88 heures	
Planning (en H ou %)	Analyse ____, Implémentation ____, Tests ____, Documentation ____	
Présentation :	Dates retenues : 10 ou 11 juin 2024 semaine 24	

2 PROCÉDURE

Le candidat réalise un travail personnel sur la base d'un cahier des charges reçu le 1er jour.

Le cahier des charges est approuvé par les deux experts. Il est en outre présenté, commenté et discuté avec le candidat. Par sa signature, le candidat accepte le travail proposé.

Le candidat a connaissance de la feuille d'appréciation avant de débiter le travail.

Le candidat est entièrement responsable de la sécurité de ses données.

En cas de problèmes graves, le candidat avertit au plus vite les deux experts et son CdP.

Le candidat a la possibilité d'obtenir de l'aide, mais doit le mentionner dans son dossier.

A la fin du délai imparti pour la réalisation du TPI, le candidat doit transmettre par courrier électronique le dossier de projet aux deux experts et au chef de projet. En parallèle, une copie papier du rapport doit être fournie sans délai en trois exemplaires (L'un des deux experts peut demander à ne recevoir que la version électronique du dossier). Cette dernière doit être en tout point identique à la version électronique.

3 TITRE

Volscore

Une application qui simplifie la gestion des résultats de matches de championnat de volleyball

4 MATÉRIEL ET LOGICIEL À DISPOSITION

1 ordinateur type ...

...

...

5 PRÉREQUIS

...

6 DESCRIPTIF DU PROJET

Reprendre le projet existant <https://github.com/XCarrel/Volscore>

Dans le processus de marquage d'un match, après avoir validé les deux listes de joueur et saisi le résultat du tirage au sort, la page de préparation d'un set permet au coach d'annoncer quel joueur va entrer sur le terrain et à quelle position. Dans la version de base du site, cela se fait au moyen de dropdown lists peu ergonomiques.

6.1 Composition des équipes

En tant que marqueur,

Je veux pouvoir saisir les positions transmises par le coach

Pour pouvoir démarrer le set

Cela doit pouvoir se faire par drag/drop à partir de la liste de joueurs précédemment validée

6.2 Changement de joueur

En tant que marqueur,

Je veux pouvoir saisir un changement de joueur demandé par un coach en cours de set

Une fois le set démarré, en plus des boutons « point », « sanction » et « temps mort », il y a un bouton « changement » pour chaque équipe. Quand on le clique, la liste des joueurs sur le banc apparaît. Il me suffit de drag/dropper un joueur du banc sur un des joueurs sur le terrain pour faire le changement.

7 LIVRABLES

Le candidat est responsable de livrer à son chef de projet et aux deux experts :

- Un rapport de projet
 - Un journal de travail
-

8 POINTS TECHNIQUES ÉVALUÉS SPÉCIFIQUES AU PROJET

La grille d'évaluation définit les critères généraux selon lesquels le travail du candidat sera évalué (documentation, journal de travail, respect des normes, qualité, ...).

En plus de cela, le travail sera évalué sur les 7 points spécifiques suivants (Point A14 à A20) :

1. La mise en œuvre des bonnes pratiques de gestion de versions (nommage des commits, gitflow)
2. La gestion des erreurs (drop sur zone interdite, nombre de joueurs incorrect, ...)
3. La tenue d'au moins une revue de code
4. L'UX proposée pour corriger les erreurs de manipulation durant la composition
5. La gestion du retour d'un joueur sur le terrain
6. La gestion du nombre de changements autorisés (max 6/set)
7. L'indication visuelle des remplaçants

Remarque :

Le recours à des outils en ligne d'intelligence artificielle (ex. : Chat GPT) doit être mentionné et ne peut servir que d'inspiration à la réalisation. En cas d'abus, l'évaluation du TPI en tiendra compte.

9 VALIDATION

	Lu et approuvé le :	Signature :
Candidat :		
Expert n°1 :		
Expert n° 2 :		
Chef de projet :		