

Université de Cergy-Pontoise

GUIDE UTILISATEUR

pour le projet système d'exploitation

Licence d'Informatique troisième année

sur le sujet

Tournoi de football

rédigé par

Omar CHAKER / Cylia BELKACEMI / Feriel MALEK

2022/2023

Présentation du projet :

Ce projet a pour but de réaliser une simulation de tournoi de football où plusieurs équipes s'affrontent dans des matchs aléatoires jusqu'à ce qu'il ne reste plus que deux équipes pour la finale, Le tour N+1 démarre lorsque le tour N est terminé.

Et pour se faire un logiciel de simulation de tournoi sportif a été développé en C. Ce guide utilisateur fournit des instructions détaillées pour utiliser le programme via la ligne de commande.

Afin d'utiliser ce programme nous vous invitons à respecter les étapes ci dessous :

Prérequis :

Le programme a été développé pour fonctionner sur les systèmes d'exploitation Linux. Il nécessite un compilateur C pour construire le programme et un environnement d'exécution pour exécuter le programme.

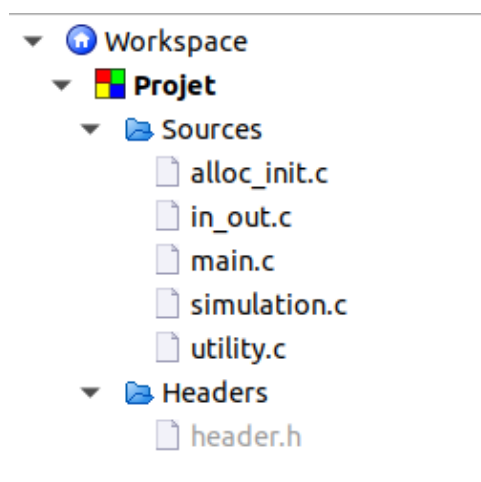
Le programme a été testé avec succès sur les versions Linux suivantes : Ubuntu 18.04, Debian 10.0, CentOS 7.6.

Si vous ne disposez pas de ce qui a été mentionné ci-dessus, il est primordial de télécharger et installer les prérequis nécessaires à l'exécution du programme, comme un compilateur C.

Installation du programme :

Pour installer le programme suivez ces instruction suivante :

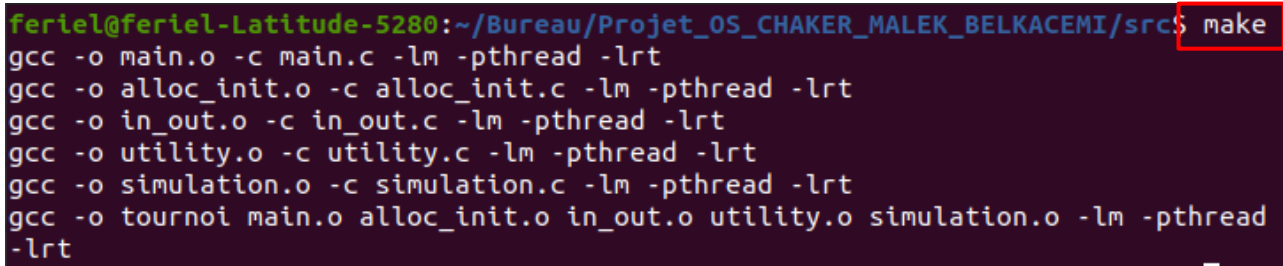
- Téléchargez le code source du programme qui a une archivé.
- Extrayez le contenu de l'archive téléchargée dans un répertoire sur votre système.
- Assurez-vous que les fichiers nécessaires sont présents dans le dossier racine du projet à savoir **les sources** et **les headers** et que ces derniers ont bien été formaté.



Compilation et exécution :

Ouvrez une fenêtre de terminal sur le dossier de votre projet (**ProjetOs**) ou bien dans un terminal de votre système d'exploitation en tapant la commande : **cd Nom_du_dossier**.

Ensuite, vous tapez la commande **make**



```
feriel@feriel-Latitude-5280:~/Bureau/Projet_OS_CHAKER_MALEK_BELKACEMI/src$ make
gcc -o main.o -c main.c -lm -pthread -lrt
gcc -o alloc_init.o -c alloc_init.c -lm -pthread -lrt
gcc -o in_out.o -c in_out.c -lm -pthread -lrt
gcc -o utility.o -c utility.c -lm -pthread -lrt
gcc -o simulation.o -c simulation.c -lm -pthread -lrt
gcc -o tournoi main.o alloc_init.o in_out.o utility.o simulation.o -lm -pthread -lrt
```

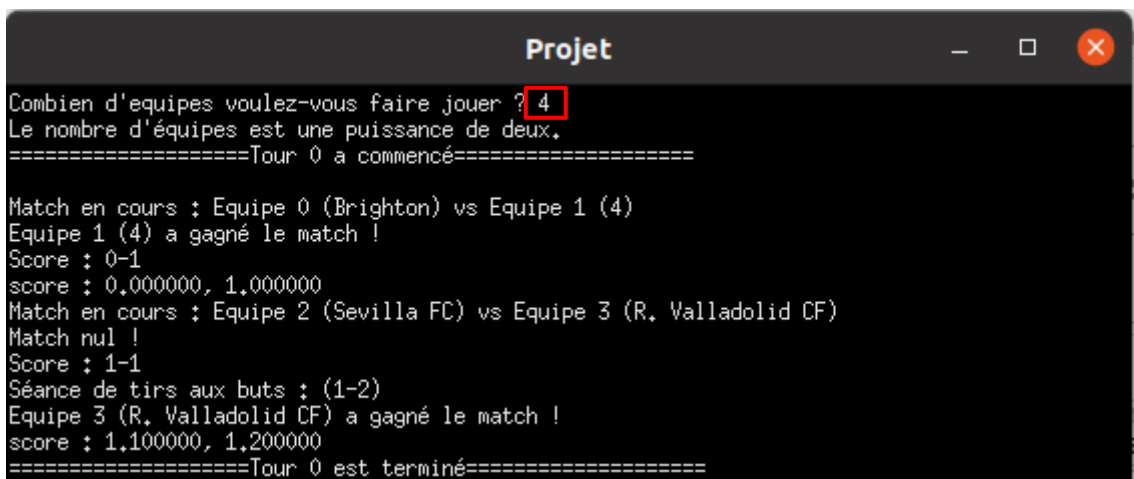
Une fois vous avez ce qui est affiché dans la capture ci-dessous , vous tapez **./tournoi** pour exécuter le programme.

- Au moment de la saisie de la ligne de commande d'exécution du programme :

./tournoi

le passage d'un argument d'un fichier csv est possible sinon un fichier par défaut est déjà prévu(squads_test.csv). (exemple : **./tournoi fichier.csv**)

- Lorsque le fichier executable est exécuté, l'utilisateur doit saisir le nombre d'équipes en ligne de commande qui doit être de puissance de 2.



```
Projet
Combien d'equipes voulez-vous faire jouer ? 4
Le nombre d'équipes est une puissance de deux.
=====Tour 0 a commencé=====
Match en cours : Equipe 0 (Brighton) vs Equipe 1 (4)
Equipe 1 (4) a gagné le match !
Score : 0-1
score : 0.000000, 1.000000
Match en cours : Equipe 2 (Sevilla FC) vs Equipe 3 (R. Valladolid CF)
Match nul !
Score : 1-1
Séance de tirs aux buts : (1-2)
Equipe 3 (R. Valladolid CF) a gagné le match !
score : 1.100000, 1.200000
=====Tour 0 est terminé=====
```

Résultat :

Le déroulement du match est affiché sur la console, avec les noms des équipes dans chaque match, le score, et le vainqueur.

A la fin du tournoi, les résultats sont écrits dans un fichier texte de sortie qui contiendra les scores de chaque match et le vainqueur.

Conclusion :

Assurez-vous de suivre les instructions ci-dessus pour une utilisation correcte du programme.

Si vous avez des questions ou des problèmes, n'hésitez pas à consulter le guide développeur ou à nous contacter.