

Représentation d'un Événement Sportif

Dans le cadre de l'organisation des événements sportifs, il est essentiel de définir une structure claire qui englobe tous les aspects des compétitions. Ce rapport décrit la représentation d'un événement sportif, en se concentrant sur les jeux olympiques comme exemple.

Les Spécifications d'un Événement Sportif

Un événement sportif est un ensemble de compétitions qui se déroulent à une date et un lieu donnés. Cela inclut diverses epreuves et participants représentant différents pays.

Sports et epreuves

Les Jeux Olympiques sont composés de plusieurs sports, chacun ayant plusieurs epreuves. Par exemple, l'athlétisme comprend les epreuves suivantes :

- **Athlétisme :**
 - 100m
 - 200m
 - 400m
 - 800m
 - 1500m
 - 5000m
 - 10000m
 - Marathon
 - 110m haies
 - 400m haies
 - 3000m steeple

Chaque epreuve peut avoir ses propres règles et formats de compétition.

Participants

Les participants aux Jeux Olympiques incluent des pays qui, à leur tour, sont représentés par des équipes ou des athlètes. Chaque participant possède plusieurs attributs, tels que :

- **Nom** : Le nom de l'athlète ou de l'équipe.
- **Pays représenté** : Le pays d'origine de l'athlète ou de l'équipe.
- **Date de naissance** : La date de naissance de l'athlète.
- **Sexe** : Le sexe de l'athlète.

Résultats

Les Jeux Olympiques impliquent la collecte et la gestion des résultats pour chaque compétition, epreuve, sport, équipe et athlète. Ces résultats sont cruciaux pour établir des classements et des records.

Fichiers Turtle

Pour représenter ces concepts, je vais créer deux fichiers Turtle :

- **se_schema.ttl** : Ce fichier définira les classes et les propriétés utilisées pour modéliser l'événement sportif.
- **og24_data.ttl** : Ce fichier contiendra les instances spécifiques des classes définies.

Détail du Schéma

Classes

Les classes utilisées dans la modélisation d'un événement sportif sont les suivantes :

1. **Athlète** : Représente les individus participant aux epreuves sportives.
2. **Équipe** : Représente des groupes d'athlètes.
3. **Sport** : Définit les catégories de sports.
4. **epreuve** : Se réfère aux compétitions spécifiques au sein d'un sport.
5. **Lieu** : Indique l'endroit où se déroulent les compétitions.
6. **Résultat** : Capture les résultats des compétitions.
7. **Record du Monde** : Représente la meilleure performance dans une epreuve.
8. **Pays** : Représente les nations participant aux événements.
9. **Podium** : Représente les trois premières places d'une compétition.

Propriétés

Voici les principales propriétés définies pour chaque classe :

1. **athlète** : L'athlète participant à une epreuve.
2. **venue** : Le lieu où se déroule une compétition.
3. **results** : Le résultat d'une épreuve.

4. **team** : L'équipe participant à une epreuve.
5. **name** : Le nom d'une entité.
6. **athleteOfResult** : L'athlète qui a réalisé un résultat.
7. **worldRecordPerformance** : La performance du record du monde .
8. **value** : La performance d'un athlète ou d'une équipe dans une épreuve.
9. **unit** : L'unité de mesure de la performance.
10. **recordDate** : La date à laquelle le record du monde a été établi.
11. **recordHolder** : L'athlète qui détient le record du monde.
12. **worldRecord** : Le record du monde établi dans une epreuve.
13. **representsCountry** : Le pays représenté par un athlète ou une équipe.
14. **birthDate** : La date de naissance d'un athlète.
15. **sexe** : Le sexe d'un athlète.
16. **epreuveName** : Le nom d'une epreuve.
17. **dateEvent** : La date à laquelle une épreuve a lieu.
18. **ticketAvailable** : Le nombre de billets disponibles pour une épreuve.
19. **competitionStage** : Le stade de la compétition (qualifications ou finales).
20. **firstPlace** : Le premier athlète ou équipe d'une compétition.
21. **secondPlace** : Le deuxième athlète ou équipe d'une compétition.
22. **thirdPlace** : Le troisième athlète ou équipe d'une compétition.