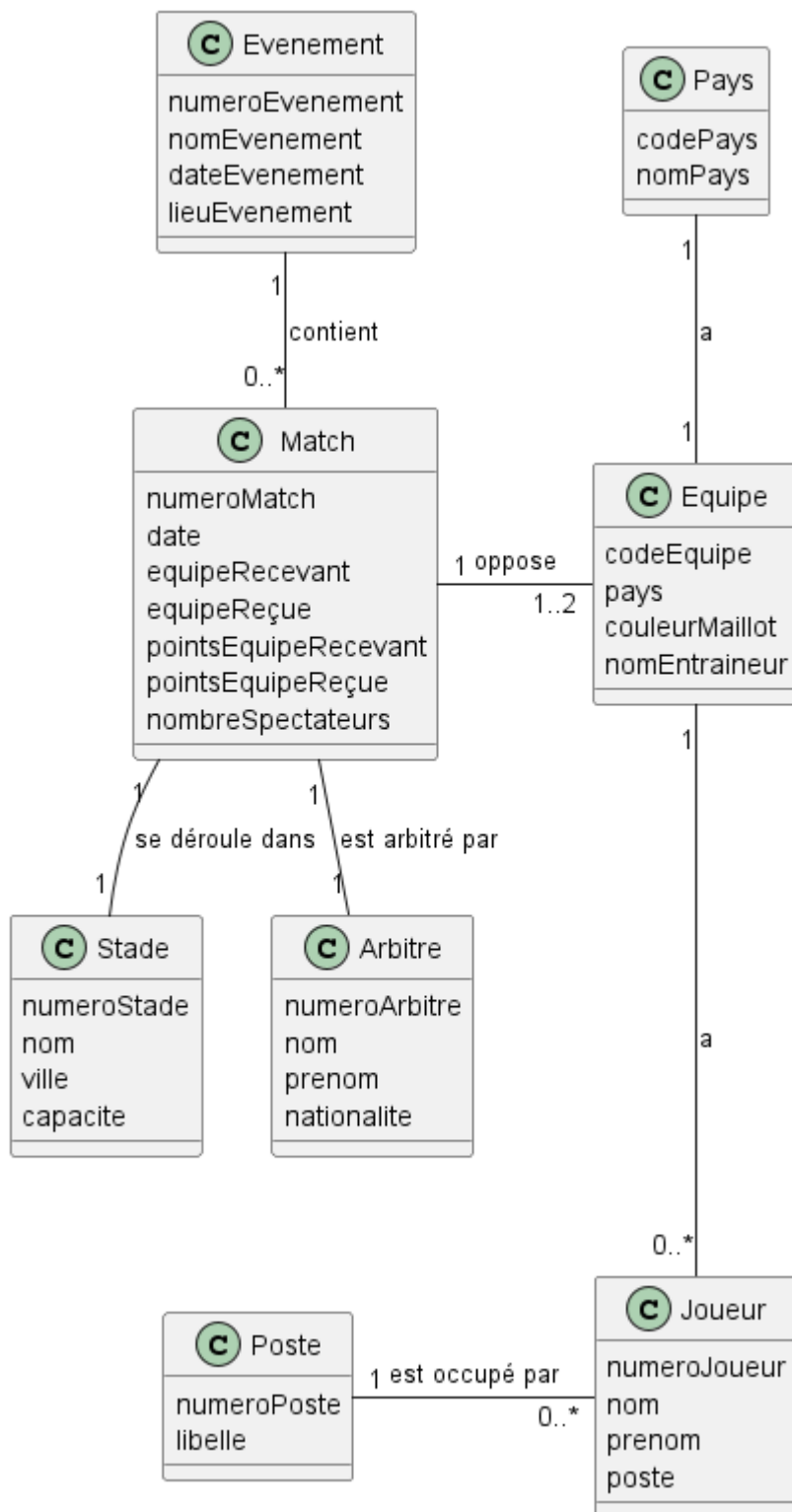


Modélisation NoSQL de la coupe du monde de Rugby

I.	Diagramme UML.....	2
II.	Structures	3
a.	Orienté matches :	3
b.	Orienté équipes :	4
III.	Informations utiles.....	5
a.	Création de la base de données	5
b.	Lancement et utilisation du programme Java	5

I. Diagramme UML



II. Structures

a. Orienté matchs :

```
{
  "numeroMatch": "integer",
  "date": "date",
  "evenement": {
    "numeroEvenement": "integer",
    "nomEvenement": "string",
    "dateEvenement": "date",
    "lieuEvenement": "string"
  },
  "stade": {
    "numeroStade": "integer",
    "nom": "string",
    "ville": "string",
    "capacite": "integer"
  },
  "equipeRecevant": {
    "codeEquipe": "string",
    "nombrePoints": "integer",
    "nombreEssais": "integer"
  },
  "equipeReçue": {
    "codeEquipe": "string",
    "nombrePoints": "integer",
    "nombreEssais": "integer"
  },
  "arbitre": {
    "numeroArbitre": "integer",
    "nom": "string",
    "prenom": "string",
    "nationalite": "string"
  },
  "nombreSpectateurs": "integer",
  "joueurs": [
    {
      "numeroJoueur": "integer",
      "nom": "string",
      "prenom": "string",
      "poste": {
        "numeroPoste": "integer",
        "libelle": "string"
      }
    }
  ],
  "pays": {
    "codePays": "string",
    "nomPays": "string"
  }
}
```

b. Orienté équipes :

```
{
  "codeEquipe": "string",
  "pays": {
    "codePays": "string",
    "nomPays": "string"
  },
  "couleurMaillot": "string",
  "nomEntraîneur": "string",
  "joueurs": [
    {
      "numeroJoueur": "integer",
      "nom": "string",
      "prenom": "string",
      "poste": {
        "numeroPoste": "integer",
        "libelle": "string"
      }
    }
  ],
  "matches": [
    {
      "numeroMatch": "integer",
      "date": "date",
      "evenement": {
        "numeroEvenement": "integer",
        "nomEvenement": "string",
        "dateEvenement": "date",
        "lieuEvenement": "string"
      },
      "stade": {
        "numeroStade": "integer",
        "nom": "string",
        "ville": "string",
        "capacite": "integer"
      },
      "equipeRecevant": "string",
      "equipeReçue": "string",
      "nombrePoints": "integer",
      "nombreEssais": "integer",
      "arbitre": {
        "numeroArbitre": "integer",
        "nom": "string",
        "prenom": "string",
        "nationalite": "string"
      },
      "nombreSpectateurs": "integer",
      "performances": [
        {
          "numeroJoueur": "integer",
          "tempsDeJeu": "integer",
          "essaisMarques": "integer",
          "pointsMarques": "integer",
          "debutMatch": "boolean"
        }
      ]
    }
  ]
}
```

III. Informations utiles

a. Création de la base de données

1. Créer la base de données avec les commandes suivantes :

```
// Se connecter à MongoDB
mongo

// Créer la base de données ProjetRugby
use ProjetRugby
```

2. Créer une collection `equipes` dans la base de données et y importer les données du fichier `dataEquipes.json`.

b. Lancement et utilisation du programme Java

1. Importer le pilote MongoDB vu en cours.
2. Compiler les trois classes Java `ProjetRugby`, `DisplayData` et `UserInput`.
3. Exécuter la classe `ProjetRugby.java`. Le programme se lance dans le terminal. Un menu permet de sélectionner la question souhaitée.