

1. Titre

Titre du projet: Simulation de tournoi en général.

2. Lien vers le projet GitLab

Lien HTTPS du projet: <https://gitlab.univ-nantes.fr/E22B121L/poo.23.24.3.git>

Lien SSH du projet: <git@gitlab.univ-nantes.fr:E22B121L/poo.23.24.3.git>

3. Composition de l'équipe

Id équipe 3

ABDELKERIM Daoud Hassan 381C daoud-hassan.abdelkerim@etu.univ-nantes.fr

AZANDOSSESSI Jaurès 381C jaures.azandosessi@etu.univ-nantes.fr

LIAMIDI Mohamed 381D mohamed-sahyf-deen.liamidi@etu.univ-nantes.fr

PALIERNE Erwan 381D erwan.palierne@etu.univ-nantes.fr

4. Compétences de l'équipe

Pour la réalisation de ce projet, nous avons besoin de :

- a.) Nos connaissances antérieurs en algorithme et programmation de la l1.
- b.) L'application et l'analyse des procédures et des fonctions.
- c.) La conceptions des algorithmes de base comme les algorithmes de calculs.
- d.) De recherches et même de tris, la conception de structures de données.
- e.) Les méthodes de vérifications de l'efficacité des algorithmes écrits comme des jeux de tests.
- f.) Les connaissances nouvelles en programmation orientées.
- g.) Les notions d'héritage, de polymorphisme entre des classes.
- h.) Les notions liées à la réalisation d'interface textuelle ou graphiques.
- i.) Les connaissances en rapport avec le codage en java.

5. Résumé du projet

Notre projet porte sur la conception d'un simulateur de tournois. L'objectif de ce projet est de créer un ensemble de code capable de simuler ou de gérer différents types de tournois préalablement choisi au début de notre programmation. Il prendra en compte plusieurs fonctionnalités tels que la création des participants aux tournois, le déroulement des matchs, le suivi des scores et la déclaration des vainqueurs de chaque matchs et du vainqueurs final de notre tournoi.

6. Positionnement du sujet par rapport aux principes

Par rapport à notre motivation, comme nous sommes tous passionnés de football, nous avons décidé de faire une simulation de tournoi de football, une idée que nous avons tous jugés dès le début comme la bonne. Maintenant pour donner une particularité a ce projet, nous avons donc convenu faire la réalisation de cette simulation sur un thème général c'est-à-dire ne pas se limiter qu'au domaine du football.

Par rapport à l'originalité de ce projet, au départ nous avons proposé trois thèmes que sont, la réalisation d'un agenda, la réalisation d'un jeu de dame et la simulation de projet. Nous avons choisi la simulation de projet, parce qu'il se rapprochait plus aux principes de la programmation orientée telles que le polymorphisme, les principes de l'héritage entre les classes, la réalisation d'interfaces textuelles comme graphiques.

Comme principales fonctionnalités on aura : la création de tournoi, la gestion des participants, l'organisation des matchs, la simulation de chaque matchs, le suivi des scores de chaque participants, la liste de vainqueurs, la gestion des phases, l'affichage des statistiques.