

TUNIV.

SAE S3 - BUT INFORMATIQUE

JOURNET Gael

OZIMEK Nathan

MARCOURT Jean-François



...

...



SOMMAIRE

LES POINTS ABORDÉS



- 01** • Remise en contexte
- 02** • Informations et statistiques
- 03** • Développement
- 04** • Démonstration
- 05** • Bilan

...

Énoncé

[2022/2023] SAE S3

☰ > Sessions > [2022/2023] SAE S3

Description :

SAE S3 Projets de l'année 2022/2023.

Responsables : Adrien Peytavie - Fabrice Jailet

Le calendrier est le suivant:

- 12 Septembre 2022 : Présentation des sujets et modalités
- 22 Septembre 2022 : Validation finale des sujets
- Semaine du 3 Octobre 2022 : Séance de travail
- Semaine du 7 Novembre 2022 : Séance de travail
- Semaine du 12 Décembre 2022 : Séance de travail

Membres :

👤 JEAN-FRANCOIS MARCOURT
GAEL JOURNET NATHAN OZIMEK

	COMPTE RENDUS 15 / 15
	TOTAL COMPTE RENDUS 15
	NOMBRE D'ÉTOILES 59 / 75
	NOMBRE MAXIMUM D'ÉTOILES 75

Tuteur : Lionel Buathier

Développer un site web permettant de gérer l'organisation et le déroulement d'un tournoi de sport universitaire :

- Inscription des équipes
- constitution des poules en fonction de contraintes prédéfinies (sport, nombre d'équipes, terrains disponibles, etc.)
- saisie des résultats
- affichage des résultats en temps réel sur tous supports



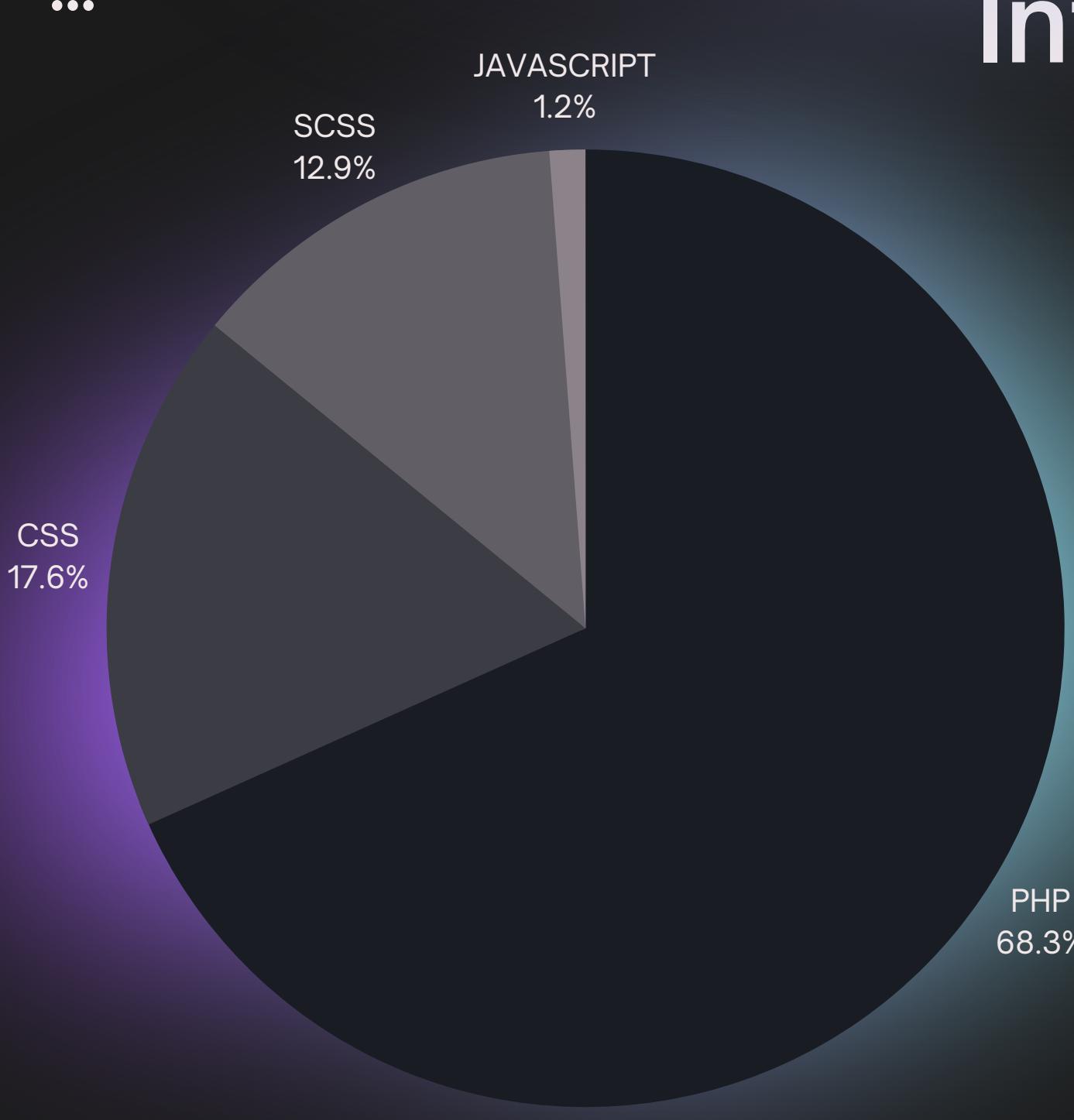
:: TUNIV.

TOURNOIS-UNIVERSITAIRES



A screenshot of a desktop web browser window showing the TUNIV website. The address bar indicates the site is running locally at 'localhost/index.php'. The header features the golden trophy icon and the word 'TUNIV.' in a bold, white, sans-serif font. To the right of the logo are two navigation links: 'Tournois' and 'A propos'. On the far right, there is a user profile icon with the text 'JOUR'. The main content area has a dark background with a light blue horizontal bar near the bottom. In the center, there is a large golden trophy icon followed by the word 'TUNIV.' in a large, white, sans-serif font.

Informations et statistiques




2494
lignes de PHP


1519
lignes de CSS

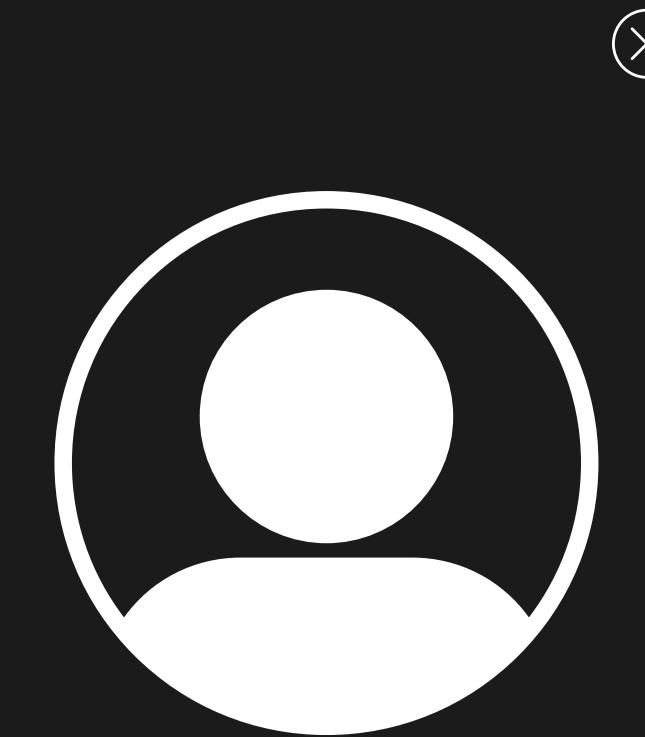

135
lignes de MYSQL

IDE : Visual Studio Code
BD : MySQL-Workbench & Heidi + XAMP
Icônes : Iconscout
Diapositive : Canva
Coworking : Github & Trello

...

TUNIV.

Répartition des rôles



NATHAN OZIMEK

BD & Backend PHP

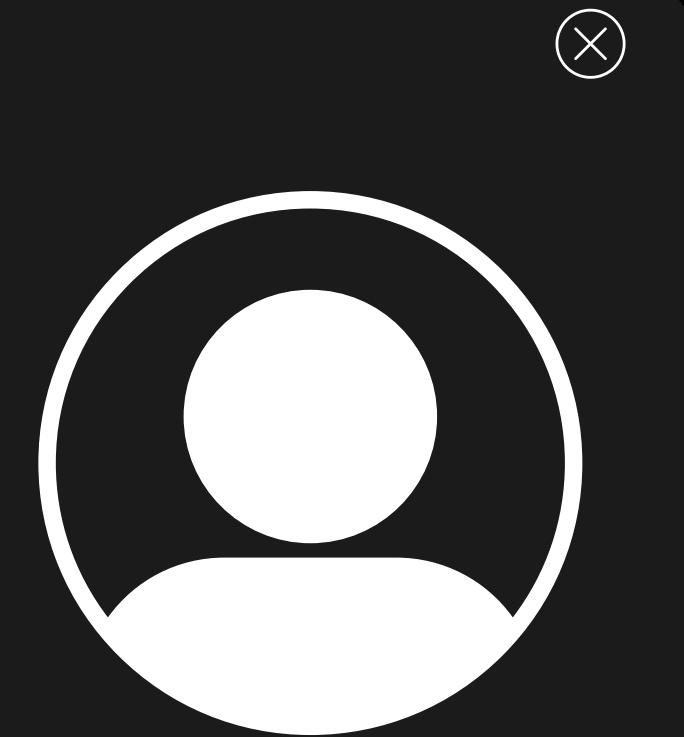
Product Owner



GAELE JOURNET

BD & Backend PHP

Product Owner



JF MARCOURT

Interface & Backend PHP

Scrum Master

Suivi du développement



PERMISSIONS
UTILISATEURS & BASE
DE DONNÉES



GESTION D'ANNONCES ET
CRÉATION D'EQUIPE



CRÉATION DE TOURNOIS
ET MODIFICATION
(TOURNOIS EQUIPES ETC)



GÉNÉRATION DES
MATCHS



Principales difficultés rencontrées



VueJS & API PHP

Début du développement



Erreur PHP

En cours de développement



Travail à domicile

En cours de développement

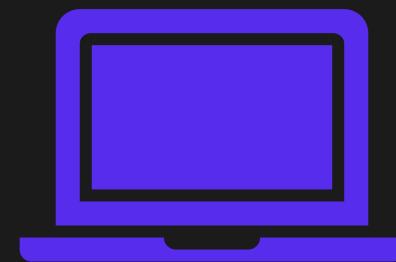


Principales difficultés rencontrées



VueJS & API PHP

Début du développement



Erreur PHP

En cours de développement



Travail à domicile

En cours de développement

Refonte du projet

Changement de technologies, reprise du projet sur des bases saines

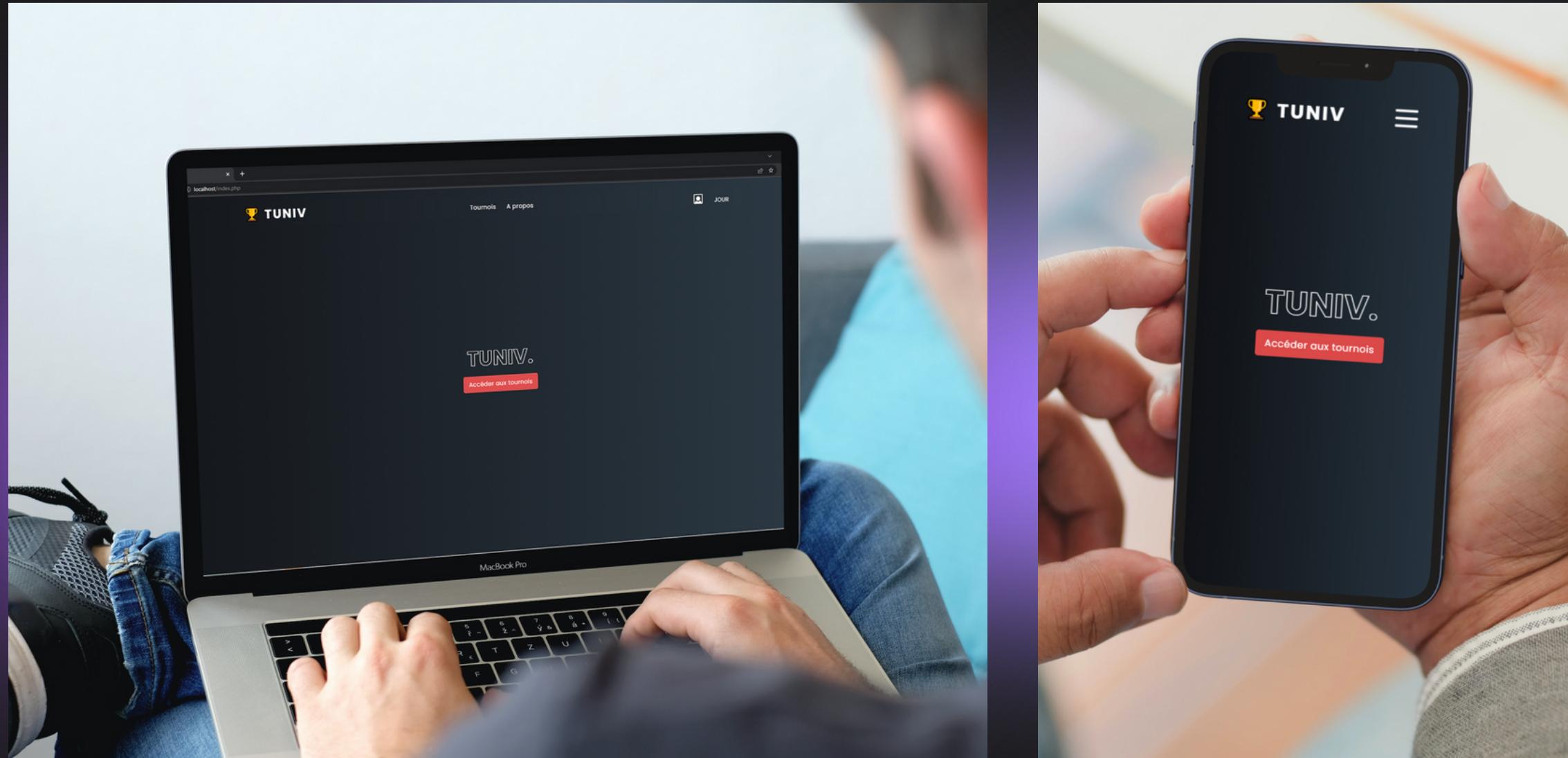
Apprendre & Communiquer

Travailler plus efficacement

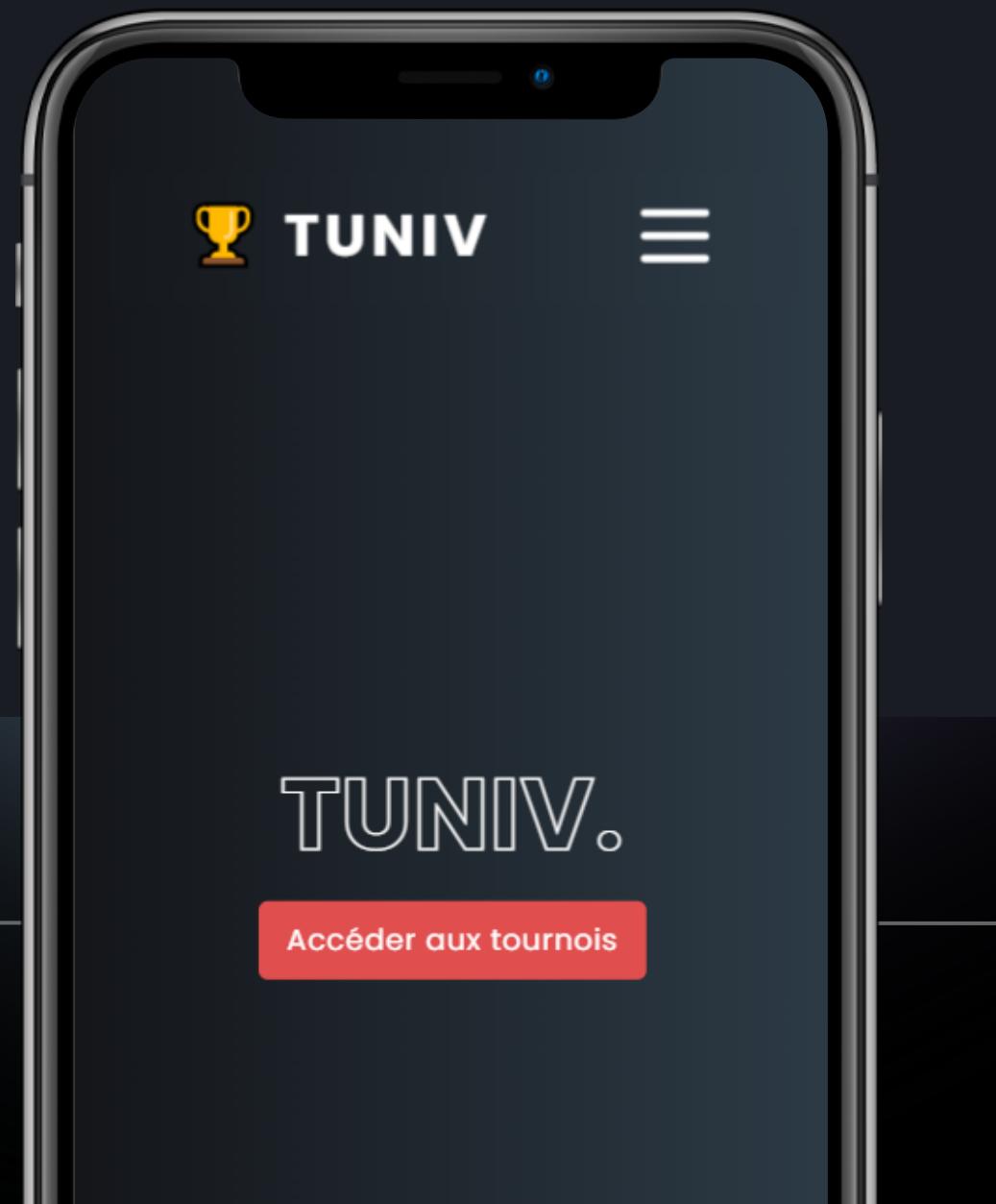
Limiter les pauses inutiles, définir des objectifs clairs

...

DÉMONSTRATION



Bilan GLOBAL



- Rattraper nos erreurs de jugement du début du développement
- Rempli la très grosse majorité des fonctionnalités attendus

- Gestion des statistiques des équipes individuellement
- Sécurité à revoir, hashage non fini, login non protégé du brute force

...

TUNIV.

Bilan

PERSONNEL

		
<p>NATHAN OZIMEK</p> <p>Game Designer</p>	<p>GAEL JOURNET</p> <p>Développeur PHP</p>	<p>JFRANCOIS MARCOURT</p> <p>Développeur Web Fullstack</p>

Répartitions des compétences



SAE S3G3.2

Répartitions des tâches



SAE S3G3.2

Tâche	Architecture du projet	Interface Design & accessibilité	Algo de poule	Base de donnée	Responsive Design	Gestion Annonces	Gestion Utilisateurs	Gestion Equipe & Tournois	Dashboard User Login (admin, capitaine, arbitre)
Jean-François MARCOURT	X	X			X	X		X	X
Gael JOURNET	X			X			X	X	X
Nathan OZIMEK			X	X		X	X	X	X

Ayant travaillé avec une cohésion importante au sein du groupe, la grosse majorité des fonctions, fonctionnalités, ou ajouts potentiels ont été développées par l'ensemble de l'équipe. Ainsi il est quelque peu difficile pour nous d'établir une répartition des tâches plus précise.