Litwinczuk Guillaume 2ème année de BTS SIO

Loic Douchet

**RAPPORT DE PROJET**

Maison des ligues : projet ARBIMATCH pour la FFF

Lycée raymond poincaré

Année universitaire 2013-2014

**Sommaire**

**INTRODUCTION                                                                                                                        3**

* **Présentation du contexte – Maison des ligues**

**ETUDE DU PROJET / PRESENTATION DES OBJECTIFS GENERAUX DU PROJET 4**

* **Outils utilisés dans le cadre du projet Maison des ligues** :
* **Elaboration du cahier des charges :**
* **Objectifs à réaliser**

**ELABORATION DU PROJET 5**

* **Les différentes phases du projet**

**CREATION DES PRINCIPALES FONCTIONNALITES 6**

**LES DIFFERENTS SCREENS 7**

**DIFFICULTES RENCONTREES 9**

**CONCLUSION 10**

***Introduction :***

Présentation du contexte :

* Qu’est ce que la maison des ligues ?

La Maison des Ligues de Lorraine (M2L) a pour mission de fournir des espaces et des services aux différentes ligues sportives régionales et à d’autres structures hébergées. La M2L est une structure financée par le Conseil Régional de Lorraine dont l’administration est déléguée au Comité Régional Olympique et Sportif de Lorraine (CROSL).

Étude du Projet / Présentation et objectifs généraux du projet

* **Outils utilisés dans le cadre du projet Maison des ligues** :
* AndroidStudio
* Firefox - SQLite
* GitHub
* Google Chrome
* **Elaboration du cahier des charges :**
* Etude des fonctionnalités proposées par l’application
* Mise en place d’un diagramme UML
* Elaboration d’une application fonctionnelle comportant :
* Un chronomètre
* Des listes de joueurs
* Des listes de clubs
* Effectuer des remplacements
* Attribuer des cartons
* Attribuer des buts
* **Objectifs à réaliser**

Réalisation d’une application simple d’accès permettant après insertion d'un code FFF :

- Insérer une équipe

- Insérer des joueurs

- Chronomètre avec 1ère et 2ème mi temps

- Stopper le chrono

- Donner un carton à un joueur

- Attribuer un but à un joueur

- Effectuer un remplacement

- Afficher un récapitulatif avec toutes les données du match

Élaboration du projet

* Les différentes phases et aspects du travail

Avant toute chose, notre projet a été découpé en différentes phases de travail , afin de planifier et se répartir le travail au mieux. Notre axe de travail est donc découpé en quatre grandes phases qui sont les suivantes :

Phase 1 : Etude du projet.

Phase 2 : Réalisation du diagramme UML

Phase 3 : Création des vues de l'application

Phase 4 : Coder l'application

Phase 5 : Régler les derniers différents problèmes de l’application.

**Création des fonctionnalités principales**

La première phase a été d'étudier le projet , de prendre en compte la demande .

La deuxième a été de réaliser un diagramme UML avec toutes les fonctionnalités et données que l'application devra comporter.

Suite à ça , la création des vues pour avoir un aspect global du rendu que devra donner l'application .

Suivi du codage des fonctionnalités liées à ces vues .

En dernière étape le réglage des soucis d'ergonomie et des dernières problèmes restants.

Voici les différentes captures d’écran des fonctionnalités de l’application :

L'écran d'accueil de l'application

On saisit le code FFF

Ensuite débute le match :

On peut séléctionner l'équipe désirée pour lui attribuer un carton et un but .

On peut aussi effectuer des remplacements .

A la fin du match un récapitulatif apparait avec toutes les données du match .

**Difficulté rencontrées :**

Une manque d’ordre et de cohérence qui nous a posé problèmes , qui a causé des retards dans le début du projet et donc un grand manque d’organisation .

**Conclusion :**

Dans le cadre de notre projet, nous devions réaliser une application permettant de gérer un match en Android .

De nombreux problèmes nous ont ralenti, en parti organisationnel , mais l’application à quand même été réalisé et elle permet de faire tout ce qui était demandé . Ce projet nous ayant appris à mieux utiliser la programmation en Java a été d’une grande aide dans la compréhension de l’utilisation d’Android.

L’application n’étant pas optimisé au maximum surtout au niveau ergonomique, beaucoup de modification pourrait encore être apportée pour lui apporter plus de fonctionnalités, malgré cela elle reste viable dans le cadre de la Maison des ligues .