



# **PROJET WEB M1**

-

## **GESTION DE CLUB EN LIGNE**

## Table des matières

Table des matières	2
Le sujet	3
L'objectif	3
Les démarches à suivre	4
Les technologies et contraintes	4
Contraintes techniques	4
Les fonctionnalités attendues	5
1. Trois interfaces, utilisateurs, maître d'armes et administration	5
2. Gestion des tireurs	5
3. Gestion des objectifs	5
4. Indice de performance	5
5. Pages web	5
Les consignes	6
1. Interface administrateur	6
2. Interface utilisateur	6
3. Côté API	6
4. Sécurité	6
Notation	7
Rendu	7
Le programme	7
La soutenance	7

## Le sujet

Le cercle d'escrime de Melun Val de Seine (CEMVS) est un des plus ancien et plus titré des clubs d'escrime de France. Pour faciliter les relations avec ses adhérents, améliorer les performances de ses tireurs en compétition et donner aux plus jeunes l'envie de mieux s'entraîner, ils ont pensé à une webapp permettant de répondre à leurs besoins.

Cette Webapp permettra entre autre aux jeunes tireurs de réserver une leçon avec un maître d'armes, de suivre les performances des tireurs et les leçons données, dresser la liste des compétitions afin de connaître les participants ...

### **Pour la version V1**

Pour la version 1 de ce projet, ils souhaitent démarrer avec des fonctionnalités simples mais fonctionnelles pour pouvoir sortir une version le plus tôt possible.

Pour cela, ils vous laissent libre choix sur l'interface de la version 1, mais ils vous donnent la liste des fonctionnalités de base nécessaire :

*À vous de voir ce qui vous semble le plus adapter pour démarrer le projet et sortir une version 1 fonctionnelle.*

## L'objectif

L'objectif de ce projet est de réaliser une webapp de gestion de club afin de permettre à un club de mieux suivre ses adhérents en leur facilitant l'accès à leur sport et aux compétitions tout en ayant des statistiques administratives et sur leurs performances. Comme il s'agit d'une association le club souhaite que l'application soit sous licence GPL afin de pouvoir être utilisée par d'autres clubs et pouvoir continuer de se développer grâce à une communauté.

***L'objectif est de créer une sorte de doctolib pour club de sport***

## Les démarches à suivre

Le club veut avoir une version bêta pour vendredi, car il a prévu utiliser les congés d'été pour mettre en place la version de test pour la rentrée sportive. Pour cela:

- Vous devez prendre connaissance auprès du Jury du projet
- Choisir un thème particulier
- Mise en place de l'architecture technique selon votre choix
- Développement de l'interface adhérent et administrateur
- Mise en place des fonctionnalités

## Les technologies et contraintes

Le club ne connaît rien en technologie Web, son objectif est claire, avoir cette plateforme pour vendredi fin de journée pour que ses adhérents puissent l'utiliser dès la rentrée !

### Technologies au choix

- Libre à vous d'utiliser la technologie que vous souhaitez (JavaScript, PHP, Python, Java etc...)
- Une base de données de votre choix (MySQL, PostgreSQL, MongoDB etc..)

### Contraintes techniques

Comme c'est un gros club le comité directeur à parmi ses bénévoles un informaticien (développeur) qui sera présent dans le Jury, ce dernier leur a conseillé les contraintes suivantes afin d'avoir un code réutilisable et scindé pour la suite de son projet.

- Une séparation nette entre le frontend et backend
- Utilisation de moteur de templating côté front (Angular, Vue, React etc...)

## Les fonctionnalités attendues

Pour la version 1 de son projet, le club souhaite au moins avoir les fonctionnalités suivantes pour présenter à ces membres vendredi en fin de journée !

### 1. Trois interfaces, utilisateurs, maître d'armes et administration

- a. Interface tireur/maîtres d'armes pour suivre des les entraînements et les leçons, inscription aux compétitions
- b. Interface maîtres d'armes/ tireurs pour renseigner des objectifs
- c. Interface admin pour gérer les compétitions, les tireurs, maîtres d'armes, ...
- d. **BONUS: statistiques sur les résultats avec graphiques**
- e. **BONUS: Rapport en PDF sur la fiche du tireur (leçons, présences,...)**

### 2. Gestion des tireurs

- a. La version 1 doit permettre à un tireur de valider sa présence aux entraînements en se connectant via une tablette de façon simple
- b. Edition d'une liste des présences
- c. Modifier la présence d'un tireur depuis l'interface administrateur
- d. Inscription aux compétitions

### 3. Gestion des objectifs

- a. Visualisation des objectifs côté tireur
- b. Visualisation des objectifs classés par tireur côté maître d'armes

### 4. Indice de performance

- a. Côté tireur, suivre sa performance selon les objectifs fixés (compétences validées).
- b. Côté maître d'armes, ajouter des commentaires sur un objectif ou une leçon
- c. L'indice de performance est calculé en fonction des compétences acquises et de la progression sur les compétitions ainsi que le nombre de compétitions

### 5. Pages web

- a. Page authentification, administrateur, maîtres d'armes , et tireur /login ou /
- b. Page logout /logout
- c. Page des objectifs /objectifs
- d. Page de présences d'un utilisateur présences/:id
- e. Page des leçons /leçons
- f. Page d'une leçon /leçon/:id
- g. Page de profil d'un utilisateur avec performance /profil
- h. **Autres pages selon votre besoin**

# Les consignes

Le club est conscient que vous avez une semaine pour réaliser le projet, aussi son représentant, vous conseille de suivre les pistes suivantes:

## 1. Interface administrateur

- Utiliser une CRUD en ligne basique de type React-admin, Vue-admin, NG-admin etc...
- Création d'un formulaire simple pour la réservation des leçons
- Gestion des listes simples

## 2. Interface utilisateur

- Le club n'est pas contre l'utilisation des moteurs de génération d'interface côté front (react-admin, vue-admin, ng-admin)

## 3. Côté API

- Simplifiez-vous la vie avec une framework Web en PHP ou JavaScript de type Symfony ou ExpressJS
- Pour la partie CRUD, utilisation d'un ORM simple Doctrine, Sequelize en NodeJS etc...

## 4. Sécurité

- Les données doivent être sécurisées par authentification pour des raisons de confidentialité, attention aux contraintes liées au RGPD
- Authentification doit être inspirée des notions vue en cours.

Annexes statistiques :

Perf compétition = Nb tireurs / place obtenue

Engagement = Compétition réalisées / nb compétitions catégorie

Assiduité = présence / nb cours

Perf globale = perf compétition × engagement

Potentiel = Perf globale / assiduité

## Notation

L'investisseur ne sera pas présent durant la soutenance, il laisse le jury examiner la demande et l'envoyer un retour par email et de vous soumettre une notation.

- Gestion des réservations de leçon (6pts)
- Gestion des compétitions (6pts)
- Gestion des performance (4pts)
- Sécurité (2pts)
- Qualité du code (2pts)

## Rendu

**L'intégralité de votre code source devra être sur Github ou Gitlab.**

Pensez à découper votre travail en plusieurs tâches et vous répartir ces tâches dès le début du projet, n'hésitez pas à utiliser des outils comme Trello.

Votre plateforme aura peut-être la chance d'être mise en place pour le club et servira ainsi à améliorer le quotidien de jeunes passionnés par leur sport si elle comporte toutes les fonctionnalités demandées.

## Le programme

Suite au planning chargé du club, il laisse la responsabilité au jury de faire le lien et suivre l'avancement du projet.

- Lundi matin:
  - i. **Présentation du projet**
  - ii. Démarrage des projets
  - iii. **Création des équipes ( NB, TIRAGE AU Sort...)**
- Mardi fin de journée:
  - iv. Présentation du concept au jury
  - v. Base et architecture mise en place.
- Jeudi matin:
  - vi. **Présoutenance d'avancement**
  - vii. Aides et directions
- Vendredi après-midi:
  - viii. **Soutenance et présentation de l'appli**
  - ix. Rendu final

## La soutenance

Pour la soutenance, vous devez avoir un diaporama clair et lisible pour le représentant du club !

Il va se servir de ce diaporama pour présenter au comité directeur **ainsi qu'une démonstration de votre appli**

**Le diaporama pour la soutenance devra contenir :**

- Présentation du projet
- Démonstration de l'application
  - x. Partie maîtres d'armes
  - xi. Partie adhérents/tireurs
- Présentation rapide du code source
- Évolutions futures et potentiel de la plateforme

***Le CEMVS et le jury vous souhaitent bon courage et bonne chance !***



