**Auteur** : Ludovick Delorme (2262789)

**Nom du cours** : Applications Web

**Projet** : TP3

A picture containing tableware, plate, cup, drawing

Description automatically generated

Table des matières

[Nature du projet 2](#_Toc135660020)

[Modèle de données logique 3](#_Toc135660021)

[Clés de lecture du modèle de données 3](#_Toc135660022)

[Croquis d’écrans 4](#_Toc135660023)

[Captures git reflog 7](#_Toc135660024)

[Références 7](#_Toc135660025)

# Nature du projet

J’ai décidé de créer un site sur le jeu d’échecs pour permettre aux gens de se rassembler et de participer à nouveau à des activités sociales après avoir passé beaucoup de temps isolé suite à la COVID-19. En effet, ce site permettra aux gens d’apprendre l’amusant jeu d’échecs à l’aide de cours en ligne offerts gratuitement, de trouver des clubs près de chez eux et de participer à des tournois entre clubs.

Il y aura une page d’accueil qui dirigera l’utilisateur vers les différents services offerts à l’aide d’un menu de navigation qui contiendra les liens vers les autres pages. Il y aura une page montrant à l’utilisateur les cours offerts. Il y aura une page montrant à l’utilisateur les clubs disponibles. Il y aura également une page montrant à l’utilisateur les tournois en cours et futurs.

# Modèle de données logique

A picture containing text, screenshot, diagram, rectangle

Description automatically generated

L’entité Membre représente les informations de base de chaque membre (pointage = pointage de la Fédération Internationale des Échecs, si applicable). L’entité Club représente les informations de base de chaque club auquel appartiennent les membres. L’entité Tournoi représente les informations de base de chaque tournoi auquel participent les clubs. L’entité Cours représente les informations de base des cours auxquels les membres s’inscrivent.

# Clés de lecture du modèle de données

1. Membre – Cours
   1. Chaque membre peut s’inscrire à un ou plusieurs cours.
   2. Chaque cours peut être suivi par un ou plusieurs membres.
2. Membre – Club
   1. Chaque membre peut appartenir à un et un seul club.
   2. Chaque club doit contenir un ou plusieurs membres.
3. Club – Tournoi
   1. Chaque club peut participer à un et un seul tournoi à la fois.
   2. Chaque tournoi doit regrouper un (2 en réalité car il faut au moins 2 équipes dans un tournoi) ou plusieurs clubs.

# Croquis d’écrans

\*\*\* Les croquis ont été réalisés à partir de l’outil Figma

Page d’accueil :

A screenshot of a computer screen

Description automatically generated with low confidence

La page d’accueil présentera les différents liens vers les autres pages sous forme de liste verticale. Chaque élément de la liste sera cliquable pour afficher la page html correspondante. L’image appropriée sera une simple image représentant le jeu d’échecs.

Page des cours :

A screenshot of a computer

Description automatically generated with low confidence

La page des cours présentera les différents cours disponibles en affichant toutes les insertions de la base de données dans un tableau à l’aide du DOM et Javascript. L’image appropriée sera une image de format GIF montrant le déroulement d’une partie d’échecs. Dans le pied-de-page, sous le logo, il y aura un bouton pour revenir à l’écran d’accueil.

Page des clubs :

A screenshot of a web page

Description automatically generated with low confidence

La page des clubs présentera les différents clubs d’échecs existants en affichant toutes les insertions de la base de données dans un tableau à l’aide du DOM et Javascript. L’image appropriée sera une image montrant un club d’échecs. Dans le pied-de-page, sous le logo, il y aura un bouton pour revenir à l’écran d’accueil.

Page des tournois :

A screenshot of a computer

Description automatically generated with low confidence

La page des tournois présentera les différents tournois en cours et à venir en affichant toutes les insertions de la base de données dans un tableau à l’aide du DOM et Javascript. L’image appropriée sera une image montrant un tournoi d’échecs. Dans le pied-de-page, sous le logo, il y aura un bouton pour revenir à l’écran d’accueil.

# Captures git reflog

# Références

Inspiration : <https://www.chess.com/home>

Dépôt git : <https://github.com/LudoDelo/TP3_ApplicationsWeb>