

Rapport de Projet - Site Web pour la Ligue 1

1. Expression des Besoins

1.1 Contexte, domaine, processus métier

Le projet consiste en la création d'un site web permettant la gestion et le suivi des résultats de la Ligue 1. L'objectif est de fournir une plateforme interactive et efficace pour visualiser les classements, suivre les matchs et saisir les résultats des journées. Ce projet s'inscrit dans le cadre d'un travail en groupe dans le domaine du développement web et logiciel.

1.2 Demandeur, acteurs, utilisateurs

- **Demandeur** : Le projet a été réalisé dans un cadre académique, avec pour objectif la mise en pratique des compétences en développement web.
- **Acteurs** : L'équipe de développement, composée de plusieurs membres ayant chacun une responsabilité spécifique.
- **Utilisateurs** : Administrateurs du site (gestion des matchs et des résultats), spectateurs (consultation des classements et résultats), et potentiellement les journalistes sportifs.

1.3 Étude de l'existant, diagnostic

Il existe plusieurs plateformes officielles et non officielles de suivi des résultats de la Ligue 1. Toutefois, notre projet vise une approche spécifique en intégrant une gestion simplifiée des résultats et une architecture personnalisable.

1.4 Description de la demande, objectifs, bénéfices attendus

- **Objectifs** :
 - Permettre la gestion et l'affichage des résultats des matchs.
 - Fournir une interface conviviale pour la consultation des statistiques.
 - Assurer la mise à jour en temps réel des classements.
- **Bénéfices attendus** :
 - Facilité d'utilisation et rapidité d'accès aux informations.
 - Gestion efficace des données via une base relationnelle.
 - Automatisation du calcul des classements.

1.5 Spécifications fonctionnelles

- Gestion des équipes et des joueurs.
- Gestion des matchs et résultats.

- Affichage des classements en temps réel.
- Interface utilisateur intuitive.

1.6 Contraintes ou exigences

- **Techniques** : Utilisation de C# sous Visual Studio, PHPMyAdmin pour la base de données, et localhost pour les tests.
- **Matérielles** : Hébergement en local pendant le développement.
- **Délais** : Projet réalisé dans le cadre académique avec une deadline définie.

2. Conception, Spécifications Techniques

2.1 Description de la solution

Le site web repose sur une architecture client-serveur où la base de données centralise toutes les informations relatives aux matchs et aux équipes. L'application web permet la gestion et la saisie des résultats de match, ainsi que l'affichage des classements.

2.2 Outils logiciels de la solution

- **Langage backend** : C# avec ASP.NET
- **Base de données** : MySQL via PHPMyAdmin
- **IDE** : Visual Studio
- **Serveur local** : Localhost

2.3 Architecture matérielle et logicielle de la solution

- **Serveur** : Localhost sur une machine de développement.
- **Base de données** : Stockée sur un serveur MySQL géré via PHPMyAdmin.
- **Interface utilisateur** : Développée en ASP.NET.

2.4 Besoins techniques, ressources

- **Équipe de développement** : Développement frontend, backend et base de données.
- **Ressources logicielles** : Visual Studio, PHPMyAdmin, navigateur web.
- **Coût** : Aucun coût majeur, projet développé en local.

2.5 Analyse des données

- **Modélisation des données** : Un diagramme relationnel pour structurer la base de données des matchs, équipes et classements.
- **Schéma relationnel** : Tables pour stocker les équipes, matchs, résultats, utilisateurs.

2.6 IHM (interfaces homme-machine), Maquettage

- Interfaces utilisateur pour la consultation des résultats et la saisie des scores.
- Maquettes réalisées avant implémentation pour validation.

2.7 Conduite de projet

- **Décomposition en tâches** : Conception BDD, développement back-end, développement front-end, intégration.
- **Planning** : Organisation du travail en sprints.

3. Développement

3.1 Réalisation des interfaces et programmes

Les interfaces ont été développées conformément aux spécifications fonctionnelles, avec un accès simplifié aux résultats et une gestion efficace des données via la base MySQL.

3.2 Dossier de programmation

- Code source documenté et commenté pour faciliter la maintenance.
- Utilisation de bonnes pratiques de développement.

3.3 Difficultés rencontrées

Un bug a été rencontré sur la **saisie des résultats d'une journée**, empêchant l'enregistrement correct des scores dans la base de données. Ce problème n'a pas été résolu...

4. Exploitation, Mise en production

4.1 Tests

- **Tests unitaires** : Vérification des fonctionnalités isolées.
- **Tests fonctionnels** : Vérification des interactions utilisateur.
- **Tests d'intégration** : Vérification de la communication entre les modules.

4.2 Installation, déploiement

- Déploiement prévu en local sur serveur localhost.

4.3 Rédaction notice utilisateur

- Guide d'utilisation pour la saisie des résultats et la consultation des classements.

4.4 Formation des utilisateurs

- Explication du fonctionnement aux utilisateurs administrateurs.