

<b>DESCRIPTION D'UNE RÉALISATION PROFESSIONNELLE</b>		<b>N° réalisation : 2</b>
Nom, prénom : MEGNET Noah		N° candidat : 01848863679
Épreuve ponctuelle <input checked="" type="checkbox"/>	Contrôle en cours de formation <input type="checkbox"/>	Date : 26 / 04 / 2024
Organisation support de la réalisation professionnelle ESNL		
Intitulé de la réalisation professionnelle Simulateur de Match		
Période de réalisation : 2023/2024 Lieu : Mont De Marsan		
Modalité : <input checked="" type="checkbox"/> Seul(e) <input type="checkbox"/> En équipe		
<b>Compétences travaillées</b> <input checked="" type="checkbox"/> Concevoir et développer une solution applicative <input checked="" type="checkbox"/> Assurer la maintenance corrective ou évolutive d'une solution applicative <input checked="" type="checkbox"/> Gérer les données		
<b>Conditions de réalisation<sup>5</sup> (ressources fournies, résultats attendus)</b>  <u>Ressources fournies</u> : Accès à l'application de la FFVB (table de marque numérique) comme modèle pour en faire une version simplifiée pour les tournois de volley de mon club.  <u>Résultat attendu</u> : Création d'une application web permettant la retranscription de match avec les fonctionnalités suivantes : - jouer un match déjà dans la base de données ou alors créer un nouveau match - il indique quelle équipe sert ainsi que le nombre de points qu'a chaque équipe		
<b>Description des ressources documentaires, matérielles et logicielles utilisées<sup>6</sup></b>  - Framework : flask (python) - ORM : SQLAlchemy - SGBD : Postgresql - PGAdmin		
<b>Modalités d'accès aux productions<sup>7</sup> et à leur documentation<sup>8</sup></b>  Portfolio : <a href="https://megnet-noah.vercel.app">https://megnet-noah.vercel.app</a>		

<sup>5</sup> En référence aux *conditions de réalisation et ressources nécessaires* du bloc « Conception et développement d'applications » prévues dans le référentiel de certification du BTS SIO.

<sup>6</sup> Les réalisations professionnelles sont élaborées dans un environnement technologique conforme à l'annexe II.E du référentiel du BTS SIO.

<sup>7</sup> Conformément au référentiel du BTS SIO « Dans tous les cas, les candidats doivent se munir des outils et ressources techniques nécessaires au déroulement de l'épreuve. Ils sont seuls responsables de la disponibilité et de la mise en œuvre de ces outils et ressources. La circulaire nationale d'organisation précise les conditions matérielles de déroulement des interrogations et les pénalités à appliquer aux candidats qui ne se seraient pas munis des éléments nécessaires au déroulement de l'épreuve. ». Les éléments peuvent être un identifiant, un mot de passe, une adresse réticulaire (URL) d'un espace de stockage et de la présentation de l'organisation du stockage.

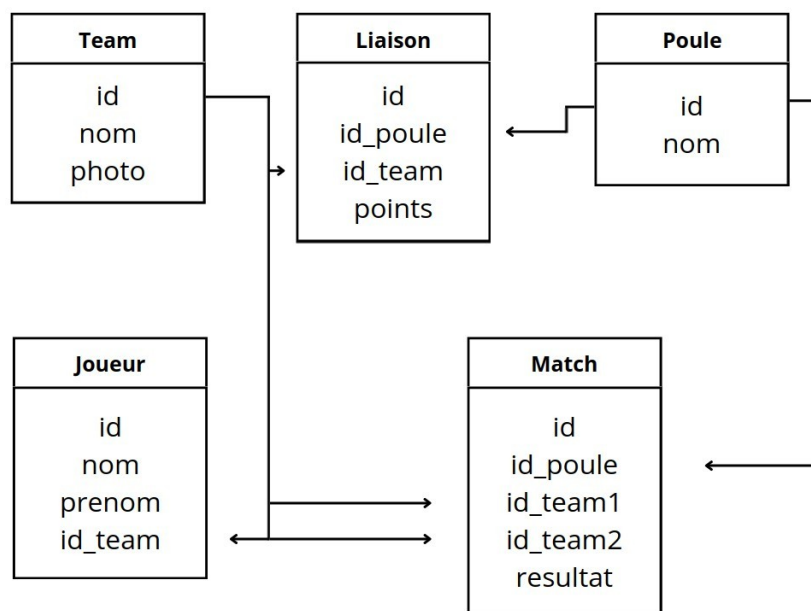
<sup>8</sup> Lien vers la documentation complète, précisant et décrivant, si cela n'a été fait au verso de la fiche, la réalisation professionnelle, par exemples service fourni par la réalisation, interfaces utilisateurs, description des classes ou de la base de données.

## Épreuve E5 - Conception et développement d'applications (option SLAM)

ANNEXE 7-1-B : Fiche descriptive de réalisation professionnelle  
(verso, éventuellement pages suivantes)

## Descriptif de la réalisation professionnelle, y compris les productions réalisées et schémas explicatifs

Dans le cadre de mon projet visant à créer une application web pour retranscrire des matchs de volley, j'ai pris en compte plusieurs éléments essentiels. Une attention particulière a été portée à la conception de la base de données, avec une décision stratégique d'utiliser la même structure que mon autre projet. Cette approche me permet de tirer parti des synergies entre les deux applications, tout en offrant la possibilité d'utiliser cette nouvelle application de manière indépendante, notamment pour la création de matchs spontanés.



La base de données comprend plusieurs tables clés. Tout d'abord, la table "Team" enregistre les équipes participant aux matchs, avec des champs pour leur nom et l'URL de leur logo. Ensuite, la table "Poule" sert à organiser les équipes en groupes de compétition distincts, avec un champ pour le nom de la poule.

La table "Liaison" est cruciale pour établir les liens entre les équipes et les poules. Elle enregistre les points accumulés par chaque équipe dans chaque poule, permettant ainsi à une équipe de participer à plusieurs groupes si nécessaire. Parallèlement, la table "Joueur" enregistre les membres de chaque équipe, avec des champs pour leur nom et prénom, ainsi qu'une référence à l'équipe à laquelle ils appartiennent.

Enfin, la table "Match" enregistre les rencontres entre les équipes. Elle contient des champs pour l'ID de la poule, ainsi que les ID des deux équipes impliquées dans chaque match, accompagnés d'un champ pour le résultat. Ce dernier peut être "0" si le match n'a pas encore eu lieu, "1" si l'équipe 1 a gagné et "2" si c'est l'équipe 2 qui l'emporte.

Dans le cadre du développement de l'interface utilisateur, j'ai mis un accent particulier sur la convivialité et la praticité. L'objectif était de fournir aux utilisateurs une expérience intuitive et efficace, leur permettant de gérer les matchs de volley de manière fluide et sans tracas.

L'interface permet aux utilisateurs d'accéder rapidement aux matchs déjà créés et de créer de nouveaux matchs sur le moment, offrant ainsi une flexibilité totale dans la planification et l'organisation des rencontres. Une fois sur la page de création de match, les utilisateurs peuvent aisément sélectionner les équipes qui s'affrontent, déterminer l'équipe qui commence, et choisir leur position sur le terrain.

Pendant le déroulement du match, l'interface reste simple et intuitive. Les utilisateurs peuvent facilement

indiquer quelle équipe marque un point et mettre à jour le score en temps réel. De plus, ils ont la possibilité de spécifier quelle équipe est en train de servir, assurant ainsi un suivi précis du déroulement du match.

À la fin de la rencontre, une fois que le résultat est déterminé, l'interface automatiquement enregistre le score dans la base de données, conformément aux spécifications préalablement définies. Cela permet aux utilisateurs de garder un historique précis de tous les matchs disputés, avec les résultats correctement enregistrés pour référence future.

En résumé, l'interface utilisateur développée pour cette application de retranscription de match de volley offre une expérience utilisateur fluide et intuitive, tout en offrant un contrôle complet sur la planification, le déroulement et l'enregistrement des matchs. Cela garantit une gestion efficace et sans tracas des rencontres sportives, offrant aux utilisateurs une expérience optimale à chaque étape du processus.