

DESCRIPTION D'UNE RÉALISATION PROFESSIONNELLE		N° réalisation : 1
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 Gestionnaire de Championnat		
Période de réalisation : 2023/2024 Lieu : Mont De Marsan		
Modalité : <input checked="" type="checkbox"/> Seul(e) <input type="checkbox"/> En équipe		
Compétences travaillées <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		
Conditions de réalisation¹ (ressources fournies, résultats attendus) <u>Ressources fournies</u> : Accès au site de la FFVB comme site 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 gestion d'un tournoi de volley et comprenant les fonctionnalités suivantes : - Création de poules, joueurs et équipes - Création des planning de match automatiquement suivant les différentes poules - Classement automatique des équipes suivant leur nombre de points		
Description des ressources documentaires, matérielles et logicielles utilisées² - Framework : flask (python) - ORM : SQLAlchemy - SGBD : Postgresql - PGAdmin		
Modalités d'accès aux productions³ et à leur documentation⁴ Portfolio : https://megnet-noah.vercel.app		

¹ 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.

² Les réalisations professionnelles sont élaborées dans un environnement technologique conforme à l'annexe II.E du référentiel du BTS SIO.

³ 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.

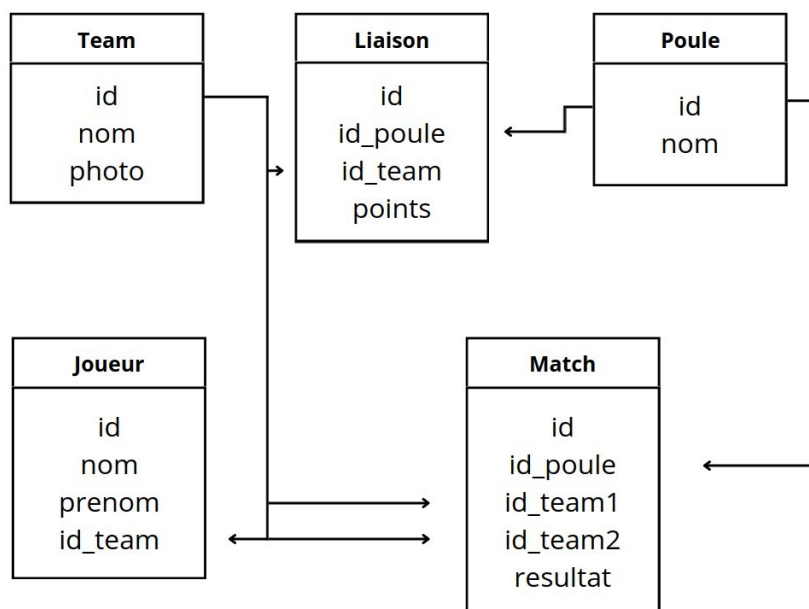
⁴ Lien vers la documentation complète, précisant et décrivant, si cela n'a été fait au verso de la fiche, la réalisation professionnelle, par exemples service fourni par la réalisation, interfaces utilisateurs, description des classes ou de la base de données.

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

Pour démarrer mon projet de gestion de tournoi de volley, j'ai pris le temps de concevoir méticuleusement la structure de ma base de données. Chaque table et chaque champ ont été soigneusement réfléchis pour répondre aux besoins spécifiques de mon application.



Je commence par la table des équipes, baptisée "Team". Chaque équipe est représentée par une entrée dans cette table, avec des champs pour le nom de l'équipe et l'URL de son logo. Cette table constitue le socle sur lequel repose l'ensemble de mon tournoi.

Ensuite, j'ai créé la table "Poule" pour gérer les différents groupes de compétition. Cette table est relativement simple, avec un champ pour le nom de la poule. Elle permet de structurer le tournoi en fonction des différents niveaux de compétition ou des catégories d'équipes.

Pour établir les liens entre les équipes et les poules, j'ai conçu la table "Liaison". Cette table est cruciale car elle permet de suivre la participation de chaque équipe dans chaque poule, ainsi que les points accumulés par chaque équipe au cours du tournoi. Elle comprend des champs pour l'ID de la poule, l'ID de l'équipe et les points accumulés.

La table des joueurs, nommée "Joueur", est également un élément essentiel de ma base de données. Chaque joueur est associé à une équipe, ce qui me permet de suivre facilement la composition de chaque équipe et de gérer les effectifs pour chaque match.

Enfin, j'ai mis en place la table "Match" pour enregistrer les résultats de chaque rencontre entre les équipes. Cette table comprend des champs pour l'ID de la poule, ainsi que les ID des deux équipes impliquées dans le match. De plus, j'ai ajouté un champ pour enregistrer le résultat de chaque match, avec des valeurs correspondant à l'équipe gagnante ou à un match non joué.

En plus de la conception détaillée de ma base de données, j'ai consacré une attention particulière au développement d'une interface utilisateur conviviale pour mon application de gestion de tournoi de volley.

J'ai conçu des formulaires interactifs pour permettre aux utilisateurs de créer et de gérer facilement les joueurs, les équipes et les poules. Ces formulaires sont intuitifs et faciles à utiliser, ce qui permet aux

utilisateurs, qu'ils soient des organisateurs de tournois ou des membres d'équipes participantes, de saisir rapidement les informations nécessaires.

Pour la création des joueurs, j'ai mis en place des formulaires permettant de saisir les noms et prénoms des joueurs, ainsi que leur équipe d'appartenance. Cela permet de constituer facilement les effectifs de chaque équipe et de suivre les performances individuelles des joueurs tout au long du tournoi.

De même, pour la gestion des équipes, j'ai développé des formulaires permettant de saisir les noms des équipes ainsi que l'URL de leur logo. Cela permet aux équipes de personnaliser leur profil et de représenter leur identité visuelle de manière efficace.

En ce qui concerne la gestion des poules, j'ai mis en place des fonctionnalités permettant de créer facilement de nouveaux groupes de compétition et d'assigner les équipes à ces poules. Cela permet d'organiser efficacement le tournoi en fonction des niveaux de compétition ou des catégories d'équipes.

En plus des fonctionnalités de création et de gestion, j'ai également développé des interfaces d'affichage pour permettre aux utilisateurs de visualiser facilement les informations sur les joueurs, les équipes et les poules. Ces interfaces sont conçues de manière ergonomique, avec des fonctionnalités de filtrage et de tri, pour faciliter la navigation et l'accès aux données pertinentes.

En résumé, le développement d'une interface utilisateur conviviale et intuitive a été un aspect essentiel de mon projet de gestion de tournoi de volley. En combinant une interface bien pensée avec une base de données solide et des fonctionnalités avancées, j'ai pu créer une application web efficace et facile à utiliser pour organiser et superviser le déroulement du tournoi.

En résumé, la conception détaillée de ma base de données, combinée à une interface utilisateur conviviale et à un algorithme de génération de matchs efficace, constitue la fondation solide de mon application de gestion de tournoi de volley.