

Walid Ncir

Nader Helali



Rapport de Problème

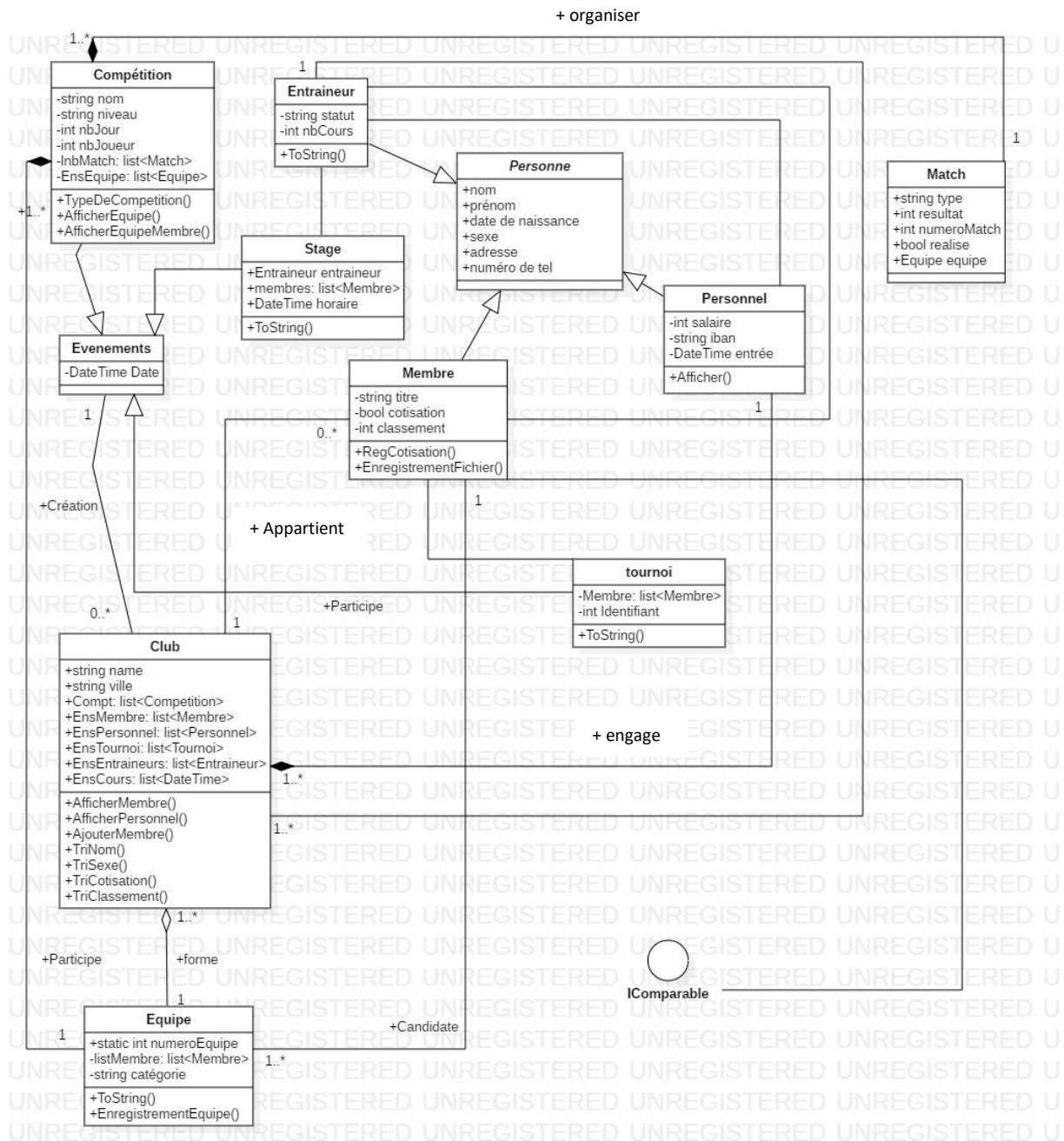
Nous avons développé un programme permettant de faire la gestion d'un club de Tennis, pour cela nous avons utilisé les logiciels StarUML et VisualStudio.

Le diagramme UML décrivant les différentes classes et joint en page 2, voici une petite description de ce dernier :

- 1) Tout d'abord nous avons commencé avec la classe Personne, classe mère de plusieurs classes, en effet elle est abstract puisqu'elle n'a aucun attribut propre à elle, ses attributs sont importants pour décrire les classes filles tel que personnel, membre ou encore entraîneur.
- 2) Ensuite, parlons de la classe Club qui est la plus grosse classe du fait de son grand nombre d'attributs et de méthode, nous avons décidé de la mettre en agrégation avec la classe équipe car en plus de la relation de subordination entre les deux classes, le couplage est très important, et en composition avec la classe personnel car l'agrégation est plus forte, de plus le cycle de vie du club est lié à celui du personnel car sans personnel, il n'y a pas de club.
- 3) Une autre classe importante est la classe Compétition, en effet, au tennis comme tout autre sport, les compétitions sont importantes, ainsi nous avons décidé de la mettre en composition avec équipe et match puisqu'il n'y a pas de compétition sans équipe et sans match.
- 4) Enfin, la classe Evènements, un évènement peut être un stage, un tournoi ou une compétition, ainsi nous avons décidé de faire de ces classes des classes filles d'Evènement. Nous aurons pu également mettre cette classe en abstract.

Diagramme UML :

Nous avons ajouté 3 verbes supplémentaire à la version photo que nous vous avons envoyé !



Description de l'interface du programme (Console) :

- ➔ Le Code commence par créer un Club au nom : « Club de Tennis Zarbi » et dans la ville de « Beyrouth » cette création est à définir dans le club
 - ➔ Ensuite les membres à partir du chemin entrer par l'utilisateur, sous les critères suivants :
Nom ; Prénom ; Date de Naissance ; Ville (comme Adresse) ; Titre ; Cotisation(bool) ; Classement (0 si titre=loisir)
 - ➔ Par la suite le Menu Principal se lance pour pouvoir utiliser les différentes gestions :
 - Fonction d'enregistrement :
 - La première méthode permet d'enregistrer les membres dans un fichier .txt permettant de sauvegarder pour un traitement extérieur ou autre utilisation par le club.
 - La seconde permet de lire les fichiers dans le répertoire entrer dans au début du membre
 - Gestion des membres :
 - Module permettant de créer et supprimer des membres sous le critère de nom et prénom
 - Création de système d'affichage selon différents critères
 - Gestion des cotisations :
 - Permet d'afficher les membres régularisés par les membres
 - Gestions du Personnel :
 - Module permettant de créer et supprimer des membres sous le critère de nom et prénom
 - Gestion des Compétitions :
 - Création de compétitions avec la création d'équipe
 - Gestion des Tournois :
 - Création et Affichage des Tournois
 - Gestions Stages :
 - Créer un stage et vérifie la présence d'un cours et d'un entraîneur
 - Possibilité d'ajouter des cours au cours
 - Gestion Entraîneur :
 - Création d'un entraîneur qui s'ajoute au Club
 - Afficher L'ensemble des entraîneurs
-