

Notice d'utilisation

Tournoi de tennis EENR

Présentation

Le projet consiste à réaliser l'analyse, l'implémentation et la gestion d'un tournoi de tennis, avec une partie application pour la **Planification du tournoi**, et une partie web pour la **Billetterie**.

La planification du tournoi concerne la gestion des ressources (joueurs, arbitres...) et de leurs contraintes.

L'interface de billetterie permet l'achat de billets pour assister à certains matchs selon plusieurs critères.

Une partie des recettes de la billetterie sera reversée à une association choisie avant le début du tournoi.

Technologies

Module Billetterie : codée sur un modèle MVC pour une meilleure gestion de code

- PHP : couches métier et persistance de données ; utilisé pour appliquer le modèle MVC, faire les requêtes sur la BDD et les enregistrements de nouvelles données, la gestion de connexion de l'administrateur
- HTML/CSS : couche IHM ;
- JS : utilisé pour la mise à jour d'information sur une page en fonction de la saisie de l'utilisateur (changement du prix de la commande en fonction du nombre de billet sélectionné par le client);

Ces technologies ont été choisies en raison de leur adéquation au projet et de notre maîtrise de celles-ci.

Module Planification du tournoi :

Dans un premier temps nous avons décidé de réaliser une application Java pour ce module. Mais nos lacunes en Java, ainsi que les difficultés à faire marcher les drivers, permettant la connexion à la base de données, nous ont obligés, une semaine avant cette présentation, à changer de technologie et développer un site à la place de l'application (HTML, CSS, PHP...). On retrouve donc la même architecture que pour le module de la billetterie.

Base de données :

La base de données a été créée en SQL à la main sans utiliser de générateur. Nous avons préféré éviter l'utilisation d'un générateur afin de pouvoir contrôler tous les aspects de la base de données et pouvoir la modifier plus tard si besoin. La base de données a été modifiée plusieurs fois pendant le développement en fonction des besoins de chacun pour les applications.

Installation

Le projet entier est hébergé sur un serveur public, accessible à l'adresse:

- <http://sae-s3-eenr.duckdns.org/sae-s3-EENR/sae-s3/Billetterie/> pour la billetterie.
- <http://sae-s3-eenr.duckdns.org/sae-s3-EENR/sae-s3/GestionDePlanning/Site/> pour le site de planification du tournoi (donc normalement pas accessible au grand public).

La base de données l'est aussi et on peut donc y accéder depuis les deux sites.

Pour installer le projet et développer dessus il faudrait:

- Télécharger le dépôt GIT qui contient tous les fichiers du projet et surtout un fichier SQL permettant de configurer rapidement la base de données
- Un serveur web (local ou en ligne) privé pour développer dessus
- Une base de données PhpMyAdmin, hébergée sur le même serveur déjà créé nommé "sae-s3" où il faut importer, depuis un fichier, la totalité de la base de données (disponible dans le GIT)

Les identifiants de connexion à un compte administrateur de la billetterie sont:

Login : admin

Mot de passe : p4ss4dm1n

Source et contact

Lien vers le GIT du projet : <https://forge.univ-lyon1.fr/p2102960/sae-s3>

Emrys Mesnard--Sauverzac : emrys.mesnard-sauverzac@etu.univ-lyon1.fr

Eliot Hegelbacher : eliot.hegelbacher@etu.univ-lyon1.fr

Noah Michel : noah.michel@etu.univ-lyon1.fr

Romane Turc : romane.turc@etu.univ-lyon1.fr