# Composition

3 parties – toutes doivent être présentes

* Cahier des charges
* Base de données
* Programme

# Inscription

Remise de l’ensemble dans un devoir

Examen est une discussion sur ce qu’on a fait.

Apporter analyse version papier et une machine qui tourne avec notre programme.

Temps 15-20 minutes

Utiliser un gestionnaire de source et mettre actif dans ce gestionnaire Monsieur Fievez.

Affiliation

Objectif gérer un championnat de Soccer… Un championnat est basé sur une année civile et est divisé en 2 temps …. Q1 et Q2

Chaque championnat (par année) est composé de x équipe… c’est une variable pour chaque année.

Une équipe est composée au minimum de 5 joueurs et maximum de 10 joueurs.

Je dois pouvoir retrouver l’historique des championnats et match et résultats d’un joueur.

Dans un championnat, le joueur ne peut pas changer d’équipe sauf entre Q1 et Q2. Mais il peut changer d’équipe. Quand c’est un autre championnat, pas de limite de changement. Mais intersaison (entre Q1/Q2) : il ne peut changer que dans les 3 dernières équipes du classement.

Si équipe a 5 joueurs, pas de sortie possible.

Un match possède un résultat :

* Gagné : 3 points
* Perdu : 0 points
* Nul : 1 point

Un match est organisé avec 5 joueurs au minimum et 7 joueurs maximum. Il faut donc une feuille de match.

Si lors de ce match un joueur reçoit un carton jaune, exclusion de 1 match durant le Q en cours.

Si carton rouge : exclusion de 3 matchs dès le match suivant.

Les cartons s’annulent après l’intersaison

Si carton jaune ou rouge au dernier match on annule tout. Puisqu’on redémarre le semestre suivant.

Si on reçoit des cartes dans des matchs différents, les absences s’additionnent.

On doit aussi encoder qui marque les goals

Si à cause des cartes, une équipe n’a pas assez de joueurs, elle perd d’office.

Lors d’une inscription d’un joueur dans la feuille de match, il doit y avoir une vérification de la possibilité d’inscrire le joueur

Les matchs ne se jouent que les samedi et dimanche. Un planning des matchs doit être généré automatiquement et modifiable… Si des matchs ne peuvent pas être insérés automatiquement, ils doivent être insérés dans les autres jours de la semaine manuellement.

Q : C’est 5 semaines

Intersaison : 6 mois.

2 programmes à faire : pas de gestion des droits

Le premier « back end » permet de gérer les championnats, équipes, horaire…

Le deuxième programme « match management » permet uniquement de gérer les feuilles de matchs… Joueurs et qui a gagné et les cartons.

Une équipe joue par week end (pas 2x), plusieurs équipes peuvent jouer le même jour.

Point de vue technique

* Des tables sans accès par personne sauf sa
* Des stored procedures et views avec schémas
* Sécurité au niveau des schémas
  + 2 schémas : Backend / MatchManagement\*
* Découpe obligatoire en BL, Dal, Modèles et Erreur
* Back end doit utiliser Entity Framework / match management ADO.NET
* 2 users SQL, le premier Backend / le deuxième MatchManagement

Fonctionnalités obligatoires dans le backend

* Inscrire des joueurs dans une équipe et les limites Q1 et Q2 // pas de création de joueur + transferts
* Génération des horaires des matchs et la possibilité de les modifier.
* Possibilité de voir les résultats et les modifier ainsi que visualiser les cartes et les inscriptions des joueurs au match.
* Visualiser le classement

Fonctionnalités obligatoires du matchManagement

* Inscrire les joueurs pour le match + controle
* Donner le résultat et les cartes et les goals

Le cahier des charges

* L’énoncé du projet compris par nous
* Analyse des cas business (par exemple avec des mookup d’écrans avec description complète de ce que cela fait) (minimum pour les fonctionnalités)
* Liste des règles et contrôles du projet : par exemple règle 1 : un joueur ne peut être inscrit dans une équipe par Q
  + Ces règles sont les erreurs qui doivent être gérées par votre gestion d’erreur
* Un schéma E-A
* Lister où sont implémentées les erreurs business
  + R1 est implémenter dans le trigger x et dans le code là.