

GSDDM LiveScore

Documentation technique et utilisateur pour l'application web de gestion des scores en temps réel des matchs de Génie en Herbe du Groupe Scolaire David Diop Mendes.

Mission

Moderniser l'affichage des scores avec un tableau numérique temps réel accessible au staff administratif et au public.

Utilisateurs

Staff administratif via l'interface Admin et spectateurs via l'interface Display publique.

Innovation

Communication instantanée grâce à Socket.IO pour une expérience fluide et transparente.

Technologies utilisées

Backend

- **Node.js + Express.js** – Serveur web robuste
- **Socket.IO** – Communication temps réel
- **npm** – Gestion des dépendances

Frontend

- **HTML/CSS/JavaScript** – Interfaces utilisateur vanilla
- **Responsive design** – Compatible tous écrans
- **VS Code** – Environnement de développement

Architecture du projet



Interface Admin

Contrôle complet : scores, équipes, matchs, messages officiels



Serveur Node.js

Gestion temps réel avec Socket.IO, stockage en mémoire



Interface Display

Affichage public : scores live, historique, annonces

```
GSDDM-LiveScore/
|
|— server/
|   |— server.js # Serveur Node.js + Socket.IO
|
|— public/
|   |— admin.html # Interface d'administration
|   |— display.html # Interface publique
|   |— style.css # Styles communs
|   |— scripts/ # JavaScript côté client
|
|— package.json
|— README.md
```

Guide d'installation et fonctionnalités

Installation & Lancement

01

Prérequis système

Node.js \geq 18.x, npm \geq 8.x, navigateur moderne (Chrome, Edge, Firefox)

02

Cloner le projet

git clone [repository-url]

03

Installer les dépendances

npm install

04

Lancer le serveur

node server/server.js

Accessible sur <http://localhost:3000>

Fonctionnalités principales



Mise à jour temps réel

Scores et événements transmis instantanément à toutes les interfaces connectées grâce à Socket.IO.



Interface administrateur

Contrôle complet : ajustement scores, gestion équipes/matches, messages officiels, nomination Homme du Match.



Affichage public

Scores live, match en cours, historique, messages administratifs et Homme du Match visibles par tous.



Gestion des matchs

Ajout, suppression et passage automatique au match suivant avec historique complet des résultats.

Tests recommandés



Phase de validation essentielle

Effectuer ces tests avant tout déploiement pour garantir le bon fonctionnement.

- | | | |
|---|--|---|
| <ul style="list-style-type: none">• Tests de connectivité<ul style="list-style-type: none">• Connexion simultanée Admin + Display• Test de déconnexion d'un client• Test de charge (plusieurs navigateurs) | <ul style="list-style-type: none">• Tests fonctionnels<ul style="list-style-type: none">• Mise à jour du score en temps réel• Programmation/suppression d'un match• Passage au prochain match | <ul style="list-style-type: none">• Tests d'administration<ul style="list-style-type: none">• Envoi de messages administratifs• Renommage d'équipe• Sauvegarde des scores finaux |
|---|--|---|

Équipe et conclusion

Informations projet

- **Chef de projet & Développeur** : Abdou Karim Soumaré
- **Version actuelle** : v2024.2.7 (Stable)
- **Technologies principales** : Node.js, Socket.IO, HTML/CSS/JS

GSDDM LiveScore fournit un tableau d'affichage moderne et interactif qui améliore la transparence et l'expérience des spectateurs. Base solide prête à évoluer vers un système multi-plateformes plus sécurisé.

100%

Temps réel

Communication instantanée

2

Interfaces

Admin et Display