

Semestre : 1 ☐ 2 ☒

Session : Principale ☒ Rattrapage ☐

Module : Architecture N-tiers .NET

Enseignante : Equipe DotNet

Classe : 4SIM1-4SIM2-4SIM3-4SIM4

Documents autorisés : OUI ☒ NON ☐

Nombre de pages : 3

Date: 20/05/2019

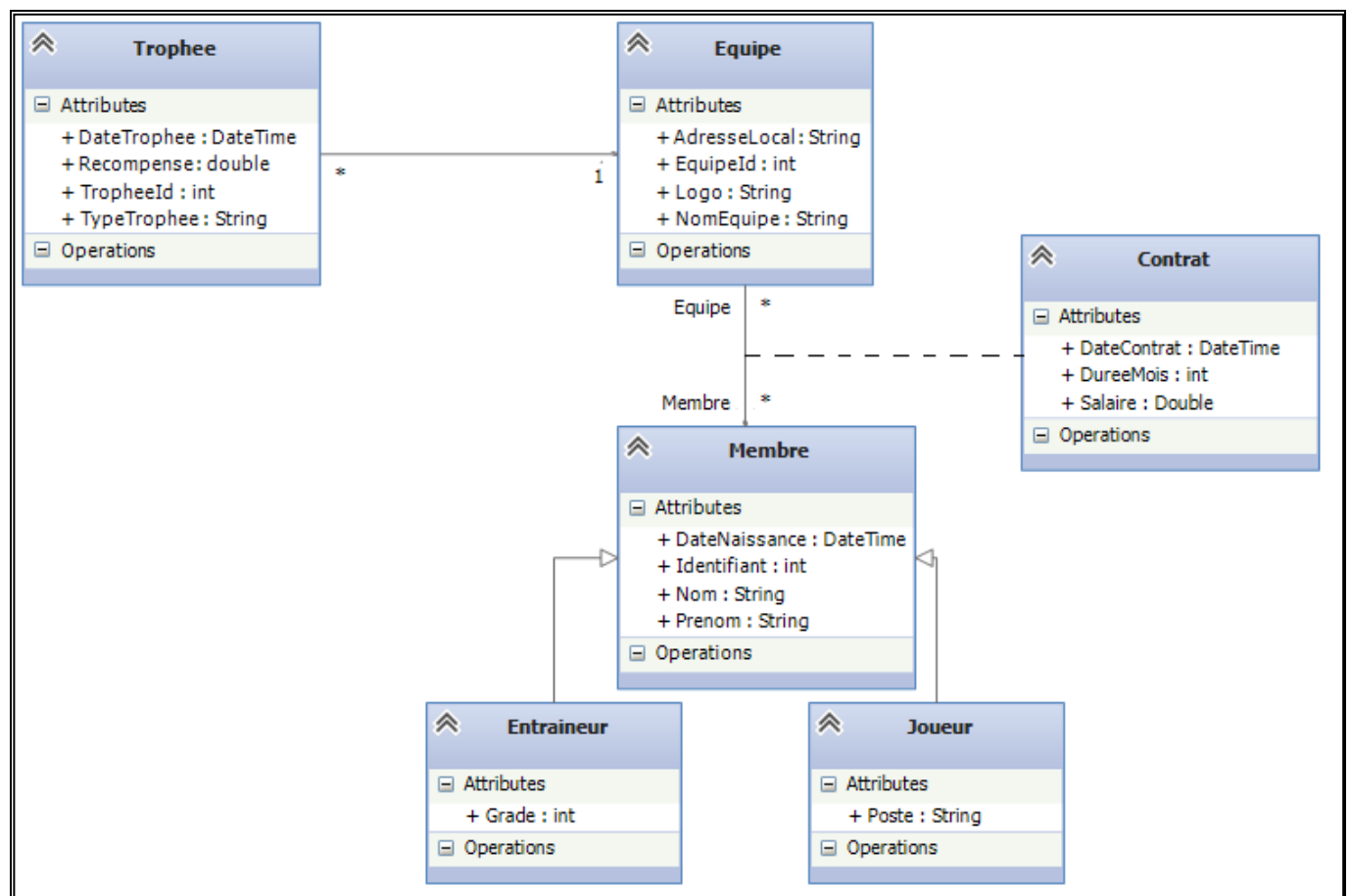
Heure : 8h30

Durée : 1h 30min

**NB : -Toute carte Wifi active est une tentative de fraude
-Respectez l'architecture vue en cours et les patrons de conceptions étudiés.**

La fédération Tunisienne de football souhaite informatiser et historiser les activités des équipes de la ligue 1, en particulier les trophées remportés et la composition des équipes.

Le diagramme de classes suivant représente cette situation.



On vous demande d'aider la fédération afin de réaliser cette application.

Partie 1: Entity Framework (8 points)

1- Implémenter toutes les classes. (2 pts)

2- En utilisant les annotations, configurer les propriétés suivantes : (2.5 pts)

a- Mettre l'annotation de clé primaire là où il faut.

- b- Dans la classe **Membre**:
 - **Nom** et **Prénom** obligatoires avec message d'erreur
 - **DateNaissance** de type Date
 - c- Dans la classe **Trophée** :
 - **DateTrophée** de type Date
 - **Recompense** de Type Monnaie
 - d- Dans la classe **Contrat**
 - **DureeMois** entier positif qui ne dépasse pas la valeur 24.
 - e- Faites le nécessaire pour configurer la relation entre **Equipe**, **Membre** et **Contrat**.
- 3- En utilisant le Fluent API : (2.5 pts)
- a- Configurer la relation d'héritage des classes **Entraîneur** et **Joueur** par rapport à la classe **Membre** en précisant que la colonne Type est la colonne de discrimination et qu'elle aura la valeur « E » pour les enregistrements de type entraîneur et « J » pour les joueurs.
 - b- Configurer la propriété **EquipeFK** comme étant la clé étrangère de la relation Equipe-Trophée
- 4- Faites le nécessaire pour générer la base de données **FederationBD**. (1 pts)

Partie 2: Les Services (6 pts)

- 1- Calculer la somme des Récompenses qu'a récolté une équipe à travers ses trophées. (1.5 pt)
- 2- Retourner la liste des joueurs ayant participé à un trophée passé en paramètre, c'est-à-dire les joueurs qui ont fait partie de l'équipe qui a remporté le trophée pendant la date du trophée. (2 pts)
- 3- Retourner tous les entraîneurs d'une équipe (1 pt)
- 4- Retourner la date du premier championnat d'une équipe (1.5 pt)

Partie 3 : Présentation (6 pts)

- 1- Alimenter manuellement la base de données par deux équipes (0.5pt)
- 2- Ajouter une vue qui permet de créer une équipe comme le montre la figure suivante (1.5 pt)

Create

Equipe

Adresse

Beb Jedid

Nom de l'équipe

Club Africain

Logo

Choisir un fichier

Aucun fichier choisi


Create

- 3- Rediriger cette vue vers une vue Index, qui contient un champ de recherche par nom du club, comme l'indique la figure: **(2.5 pts)**

Index

Nom du club :

[Create New](#)

Nom de l'équipe	Adresse	Logo	
Club Africain	Beb Jedid		Edit Details Delete

- 4- Ajouter une vue qui permet d'ajouter un trophée en sélectionnant l'équipe qui l'a remporté dans une liste déroulante **(1.5 pts)**

Create

TropheeModel

DateTrophee	<input type="text" value="30/06/2019"/>
Recompense	<input type="text" value="200000"/>
TypeTrophee	<input type="text" value="Coupe de Tunisie"/>
EquipeFK	<div><div>Club Africain ▼</div><div><div>Club Africain</div><div>Club Sfaxien</div><div>Espérance de Tunis</div></div></div>

[Back to List](#)

Bon Courage ☺