

|  |  |
| --- | --- |
|  | **Édition 2024**  **DOSSIER DE CANDIDATURE**  **PRÉSENTATION DU PROJET** |

|  |
| --- |
| **INSÉREZ VOTRE IMAGE ICI** |

|  |  |
| --- | --- |
| nom de votre projet : | Olympic Tournament |
| membres de l’équipe : | Axel - Chavand |
| membres de l’équipe : | Antoine - nebout |
| membres de l’équipe : | Lucas - sertelon |
| membres de l’équipe : | Mattéo - delin |
| membres de l’équipe : | Titouan - dorier |
| NIveau d’étude : | terminale |
| établissement scolaire : | Notre-Dame de mongre – Villefranche-sur-Saône |
| enseignante/enseignant de NSI : | Monsieur oLivier alves |

**> PRÉSENTATION GÉNÉRALE :**

*Pouvez-vous présenter en quelques mots votre projet ?*

*Comment est né ce projet ? Quelle était la problématique de départ ?*

*Quels sont les objectifs ? À quels besoins répondez-vous ?*

Notre projet se nomme "Olympic Tournament", il s'agit d'un logiciel collaboratif et communautaire de gestion et de visualisation de tournois.

Cette idée de projet est née de la simplification d'une idée plus complexe, celle de réaliser un logiciel dédié à l'organisation et la gestion d'un ensemble de compétitions sportives comme les Jeux Olympiques. Cependant, la tâche étant trop importante, nous avons décidé de réaliser uniquement la partie gestion et visualisation de tournois pour se concentrer dessus et obtenir un résultat plus soigné que si nous avions gardé l'idée de départ.

Ainsi la problématique de départ était de réaliser un logiciel de gestion et de visualisation de tournois mais que l'on voulait collaboratif et communautaire. En effet, nous souhaitions que notre logiciel puisse permettre de faire découvrir des activités sportives ou non de manière simple ou encore qu'il permette à chaque utilisateur de partager sa compétition ou son tournoi et faire découvrir une discipline peu connue ou méconnue.

Pour la partie collaborative, cela vient du fait que notre projet est sous licence libre ce qui laisse à n'importe quelle personne la possibilité de modifier et d'améliorer notre projet initial.

Les principaux objectifs sont de permettre à l'utilisateur de créer et partager sa propre compétition ou de seulement visualiser et suivre un ou plusieurs tournois de manière simplifiée. De plus, nous avons pour objectif de rester transparent au maximum par rapport aux données que nous enregistrons, c'est pourquoi notre projet est en open-source et que la fonctionnalité de téléchargement des données renvoie les données enregistrées de manières complète.

Nous sommes conscients que des services similaires existent mais nous répondons au besoin de pouvoir créer et gérer une compétition (donc de l'héberger) facilement et sans notions complexes (pour le moment) tout en étant transparent sur notre manipulation des données.

**> ORGANISATION DU TRAVAIL :**

*Pouvez-vous présenter chaque membre de l’équipe et préciser son rôle dans ce projet ?*

*Comment avez-vous réparti les tâches et pourquoi ?*

*Combien de temps avez-vous passé sur le projet ? Avez-vous travaillé en dehors de l’établissement scolaire ?*

*Quels sont les outils et/ou les logiciels utilisés pour la communication et le partage du code ?*

**Vous veillerez au bon équilibre des différentes tâches dans le groupe. Chaque membre de l’équipe doit impérativement réaliser un aspect technique du projet (hors design, gestion de projet).**

Les différents membres de l'équipe sont :

* **Axel** : COURTE PRESENTATION ; COURTE DESCRIPTION DU ROLE
* **Antoine** : j'ai 18 ans et je souhaite poursuivre mes études dans le domaine du développement de logiciels ; Mon rôle dans le projet a été de réaliser l'interface (schéma et réalisation). J'ai également eu la tâche de gérer le projet dans son ensemble. Je me suis également occupé de faire le lien entre l'interface et le fichier en programmant notamment les différentes interactions (champs de mot de passe, le tri des tournois, le téléchargement des données, la barre d'outils, la page des administrateurs, etc…). Enfin, j'ai réalisé les différents algorithmes et fonction du dossier '/tools' hormis le fichier 'hash.py'.
* **Lucas** : COURTE PRESENTATION ; COURTE DESCRIPTION DU ROLE
* **Mattéo** : COURTE PRESENTATION ; COURTE DESCRIPTION DU ROLE
* **Titouan** : COURTE PRESENTATION ; COURTE DESCRIPTION DU ROLE

En ce qui concerne la répartition des tâches, nous nous sommes mis d'accord en fonction des connaissances que nous avions avant le début du projet que nous avons comparé avec ce que nous voulions faire. C'est à partir de cela que nous avons pu répartir les rôles.

Nous travaillons sur notre projet depuis mi-janvier car nous avons appris l'existence du concours le lendemain de l'ouverture et nous avons mis à peu près 1 semaine à trouver notre première idée.

Nous avons exclusivement travaillé en dehors de notre établissement scolaire hormis les 2 premières semaines où nous échangions sur nous idées qui ont aboutit à l'écriture du premier cahier des charges. Mais tout ce qui concerne le code et la programmation ont été réalisés en dehors de l'établissement scolaire.

Les outils et logiciels que nous avons utilisés pour communiquer et partager notre code sont :

* **GitHub** sur lequel nous avons un [dépôt](https://github.com/Projet-Trophee-NSI/Projet-Trophee-NSI-2024) ("repositorie") qui contient l'ensemble de notre code.
* **GitHub Desktop** qui nous a permis de modifier directement le dépôt GitHub à partir de nos fichiers locaux et de mettre à jour ces derniers en cas de changement.
* **Discord** qui nous a permis d'échanger par rapport aux changements, d'émettre des nouvelles idées et de partager les évolutions de l'interface qui n'est pas directement visible sur le dépôt GitHub (il faut exécuter le programme).

**LES ÉTAPES DU PROJET :**

*Présenter les différentes étapes du projet (de l’idée jusqu’à la finalisation du projet)*

Les différentes étapes du projets sont :

1. Recherche de l'idée (2 semaines pour s'approcher de l'idée actuelle)
2. Identification des besoins en fonction de notre idée avec la mise en place d'un cahier des charges. (≈ 3 jours)
3. Définition de l'architecture du logiciel et nommage des différents fichiers. (≈ 3 jours)
4. Dessins et schémas de l'interface : d'abord la page de connexion puis l'application principale. (≈ 1 semaine)
5. En parallèle : mise en place de la base de données avec le fichier de communication et mise en place du système de création d'arbres de tournois. (≈ 4 jours)
6. En parallèle : création de la page de connexion et mise en place de la fonction de hachage. (≈ 1 semaine)
7. Connexion entre la page de connexion, la fonction de hachage et la base de données. (≈ 2 jours)
8. En parallèle : création de l'interface de l'application principale avec ses interactions et mise en place de la table des tournois dans la base de données. (≈ 2 semaines)
9. Programmation des fonctions qui relient l'application principale et la base de données. (≈ 2 semaines)
10. En parallèle : Finalisation des détails et derniers tests de la version actuelle. (≈ 1 semaine)
11. Relecture complète du code pour corriger le maximum d'erreurs et améliorer la lisibilité. (≈ 3 jours)
12. Envoie du projet

Total : environ 12 semaines

**> FONCTIONNEMENT ET OPÉRATIONNALITÉ :**

*Pouvez-vous présenter l’état d’avancement du projet au moment du dépôt ? (ce qui est terminé, en cours de réalisation, reste à faire)*

*Quelles approches avez-vous mis en œuvre pour vérifier l’absence de bugs et garantir une facilité d'utilisation de votre projet ?*

*Quelles sont les difficultés rencontrées et les solutions apportées ?*

AVANCEMENT DU PROJET A FAIRE

Nous avons mis en place deux approches principales pour vérifier l'absence de bugs :

* La vérification du bon fonctionnement de tout ce qui fonctionnait dans le logiciel avant le changement à chaque évolution.
* Le test du logiciel par des personnes ne faisant pas parties du projet sans indication découvrant ainsi le logiciel comme un utilisateur final pour comprendre ce qui fonctionne et ne fonctionne pas en termes de fonctionnalité et en termes d'expérience utilisateur (conception de l'interface).

Les difficultés que nous avons rencontrées sont :

|  |  |
| --- | --- |
| **Problème** | **Solution** |
| La création et l'utilisation d'une base de données nécessite un serveur pour être accessible. | L'utilisation de la bibliothèque 'sqlite3' qui permet de simuler une base de données avec des vrais requêtes. Les données sont enregistrées dans un fichier .db. |
| La bibliothèque PyQt5 ne permet pas d'afficher un arbre de tournoi de manière dynamique. | L'utilisation de la bibliothèque 'graphviz' qui permet d'afficher un arbre binaire (dans notre cas). Nous avons découvert cette bibliothèque en cours de NSI en travaillant sur les arbres binaires. |

**> OUVERTURE :**

*Quelles sont les nouvelles fonctionnalités à moyen terme ? Avez-vous des idées d’amélioration de votre projet ?*

*Pourriez-vous apporter une analyse critique de votre projet ? Si c’était à refaire, que changeriez-vous dans votre organisation, les fonctionnalités du projet et les choix techniques ?*

*Quelles compétences/appétences/connaissances avez-vous développé grâce à ce concours ?*

*En quoi votre projet favorise-t-il l’inclusion ?*

A COMPLETER

Ce document est l'un des livrables à fournir obligatoirement lors du dépôt de votre projet : 4 pages maximum. Le non-respect du modèle fourni peut impacter la notation.

La documentation technique complète est à intégrer dans le dossier technique, dans un répertoire nommé doc.

Pour accéder à la liste complète des éléments à fournir, consultez la page [**Comment participer ?**](https://trophees-nsi.fr/participation).

Vous avez des questions sur le concours ? Vous souhaitez des informations complémentaires pour déposer un projet ?

Contactez-nous à [**info@trophees-nsi.fr**](mailto:info@trophees-nsi.fr) ou consulter la page [**Foire aux questions**](https://trophees-nsi.fr/FAq).