

Le projet de formulaire.

Nous sommes une entreprise de fourniture d'équipement de sport destinés aux clubs de soccer et associations sportives. Chaque entité peut regrouper jusqu'à 6000 joueurs. Nous fournissons principalement de l'équipement de soccer. Maillots de match, shorts de match, chaussettes de match, maillot d'entraînement, shorts d'entraînement, chaussettes d'entraînement. Parfois les maillots de matchs existent en deux versions : Local et Visiteur.

Nous fournissons également le outwear pour les joueurs et pour le personnel entraîneur. Ça peut être des hoodies (pull à capuche), des vestes de survêtement, des pantalons de survêtement, des vestes qzip, des vestes full zip, des polos, des chaussettes, des casquettes... L'offre varie en fonction des ententes passées avec les club.

Les vêtements, principalement les maillots de match, parfois les shorts de match, le outwear sont personnalisables. Le niveau de personnalisation varie en fonction des ententes avec les clubs et associations. La personnalisation varie aussi en fonction du calibre de jeu. Il y aura donc un formulaire par club ou association et le calibre de jeu déterminera le type de formulaire à remplir.

Jusqu'à maintenant, nous recevons les commandes par différents mediums. Certains envoient leur propre feuille excel, d'autres passe la commande par téléphone, d'autre par e-mail, d'autres par word. Chacun y va de sa manière. Nous aimerions implanter un modèle standard qui nous parvient formaté à notre souhait. Par la même occasion, si la quantité peut être automatiquement soustraite de notre inventaire ça serait idéal. C'est une étape subséquente.

Dans les clubs ou association, chaque entraîneur de son équipe (ou ses équipes) passe la commande pour ses joueurs. Il donne sa commande au responsable du club ou de l'association. Celui-ci se doit de vérifier la commande pour être certains que l'entraîneur n'aura pas sous-évalué ou surévalué les besoins. Le responsable ou coordonnateur nous envoie par la suite la commande finale de chacune des équipes.

J'ai élaboré une architecture de formulaire. Je pourrais t'en faire part et te donner la description des champs page par page. Une architecture sur 5 ou 6 pages pour laquelle tu pourras y aller de tes propositions ou ton aide pour la coder en python/django. Je connais bien l'html et le css.

Je vais te donner l'arborescence générale du processus de commande. Après j'irai plus en détail. Le formulaire est tout d'abord identifié à un club. Le client voit le logo de son club. Il ouvre une session. Dans la session il peut passer une nouvelle commande, modifier une commande en cours, ou relire une commande passée. Si le client passe une nouvelle commande, il entre le nom de l'équipe et son calibre de jeu. Le calibre de jeu est dans un menu déroulant que nous aurons déterminé. C'est ce calibre de jeu qui va dire de quoi se compose la suite du formulaire.

Nous avons un inventaire de tous les articles dans odoo mais rien qui concerne la personnalisation. Pour le moment je pourrais entrer manuellement dans le formulaire, les articles à choisir pour chaque club. Il y a environ 20 clubs ou association au total. Pour l'instant nous essaierons avec deux ou trois clubs.

Pour l'exemple et pour nous donner une base de travail, disons qu'il existe 4 calibres de jeu dans le club FC CERISE. Le nombre de calibres varie en fonction des clubs. On doit pouvoir les créer. Dans FC Cerise, le calibre 1 est le niveau local. L'entraîneur doit fournir le nombre de maillot par taille et la séquence de numéros qu'il souhaite qu'on imprime sur chaque maillot. Par exemple. 5 maillots XS, numéros de 2 à 6. 4 maillots Small, numéros 7 à 10 et 1 maillot XL, numéro 14. Après il doit donner le nombre de paires de shorts par taille (sans numéro) puis le nombre de paires de chaussettes par taille. Il y a trois tailles (35-38, 39-42, 43-47). Ça c'est le calibre le plus simple.

Le calibre deux est un peu plus complexe. L'entraîneur doit commander une version locale et une version visiteur de chaque maillots, shorts et chaussettes. Pour simplifier l'entrée des données, il doit pouvoir recopier les données du maillot local pour le maillot visiteur. Idem pour les shorts et chaussettes.

Le calibre 3 ressemble au calibre 2 puisqu'il y a l'équipement local et visiteur. Cette fois l'entraîneur peut personnaliser chaque maillot par taille d'un nom et d'un numéro. Exemple: 1 maillot XS, numéro 3, nom DUPONT. Les shorts portent également un numéro. Exemple: 1 shorts XS, numéro 3.

En plus du calibre 3, le calibre 4 implique la commande de outwear personnalisable. Le niveau de personnalisation varie en fonction des clubs. Pour chaque joueur, l'entraîneur devra fournir taille, numéro, et nom pour chaque maillot de match, taille et numéro pour les shorts, Taille et initiales du joueur pour chaque veste hoodie. Tailles et poste occupé par chaque entraîneur pour personnaliser les polos.

J'ai oublié de parler des gardiens. Il y en a dans tous les calibres. Pour chaque calibre, l'entraîneur doit choisir l'équipement de gardien selon les options possibles suivantes: Taille, Couleur (menu déroulant), numéro, manches courtes OU manches longues (menu déroulant)

Il y a aussi la notion de shorts (taille et couleur) et chaussettes (taille et couleur) pour les gardiens.

J'ai pensé qu'effectivement pour que l'entraîneur s'y retrouve plus facilement, il pourrait y avoir une carte ou une simple indication d'où il se trouve par

rapport à la séquence à suivre. Ça serait indiqué en haut du formulaire de commande. La séquence se décomposerait comme suit: Joueur de champ, Gardiens, Personnel, Outwear, Résumé de la commande, Envoi.

Les questions du formulaire varient en fonction des clubs et du calibre de jeu. Dans certains clubs, il n'y a pas de outwear sauf pour le calibre le plus élevé. Dans d'autres calibres, il n'y a qu'un maillot local et rien d'autres. Je dois pouvoir adapter le formulaire en fonction de chaque club, chaque calibre dans le tableau de bord.
