



# Projet application objet eSports

Prepared for: Bachelor 2 17-18

Prepared by: Maxime Crost

1 December 2017

---

# CAHIER DES CHARGES

## Présentation

La société ESL souhaite faire appel à vos services afin de développer une application de gestion de compétitions eSports. ESL vous propose de montrer l'étendue de vos talents de développeur en s'appuyant sur un jeu vidéo donné.

## But

L'objectif de votre application sera de :

- Créer une compétition (dans un jeu donné)
- Inscrire des participants, ainsi que leurs équipes
- Récupérer les résultats durant la compétition
- Générer une feuille de résultats

## Environnement

L'application devra donc prendre en compte :

- Des compétitions
- Des équipes
- Des joueurs
- Des matches
- Des résultats

Elle pourra prendre en compte d'autres paramètres variables en fonction du jeu retenu pour l'appel d'offre :

- Des pénalités
- Des scores
- Des temps
- Des ELO
- ...

## Contraintes

Vous devrez utiliser un environnement de développement utilisant un langage de programmation orienté objet. Un environnement web est envisageable, à partir du moment où vous suivez un design pattern ainsi que les normes objet de ce langage (exemple : développement PHP 5 ou 7 avec Symfony en suivant le design pattern MVC).

Un projet WPF avec l'IDE Visual Studio est recommandé.

L'utilisation d'une base de données locale (XML, JSON etc...) est possible, bien que l'appui d'une base MySQL ou SQL Server s'avèrera plus souple pour une utilisation plus souple.

Il faudra générer la feuille de résultats finaux au format PDF.

---

# DÉROULEMENT

## Planification typique

- Choix du jeu, de l'environnement et définition du besoin
- Réalisation de use cases et d'un diagramme de classes
- Écriture des classes métiers (Compétition, Joueur, Equipe, Match...)
- Implémentation des classes métiers avec la couche de données
- Réalisation de l'interface graphique
- Réalisation des tests unitaires

## Planification typique

Lien du repository Git

Diagrammes UML

Application sous format exécutable (.exe)

---