

Samir Es safi

# **Documentation Projet Personnel**

## **Sommaire :**

- Explication du projet
- Vu du terminal
- Base de données : MCD, Script
- Arbre heuristique

## ***Explication :***

Cette application permet de gérer des ligues et des employés via une interface en ligne de commande. Elle est conçue pour permettre à un administrateur de créer et de gérer des ligues, ajouter, de modifier et de supprimer des employés dans ces ligues, ainsi que de gérer l'administrateur de chaque ligue.

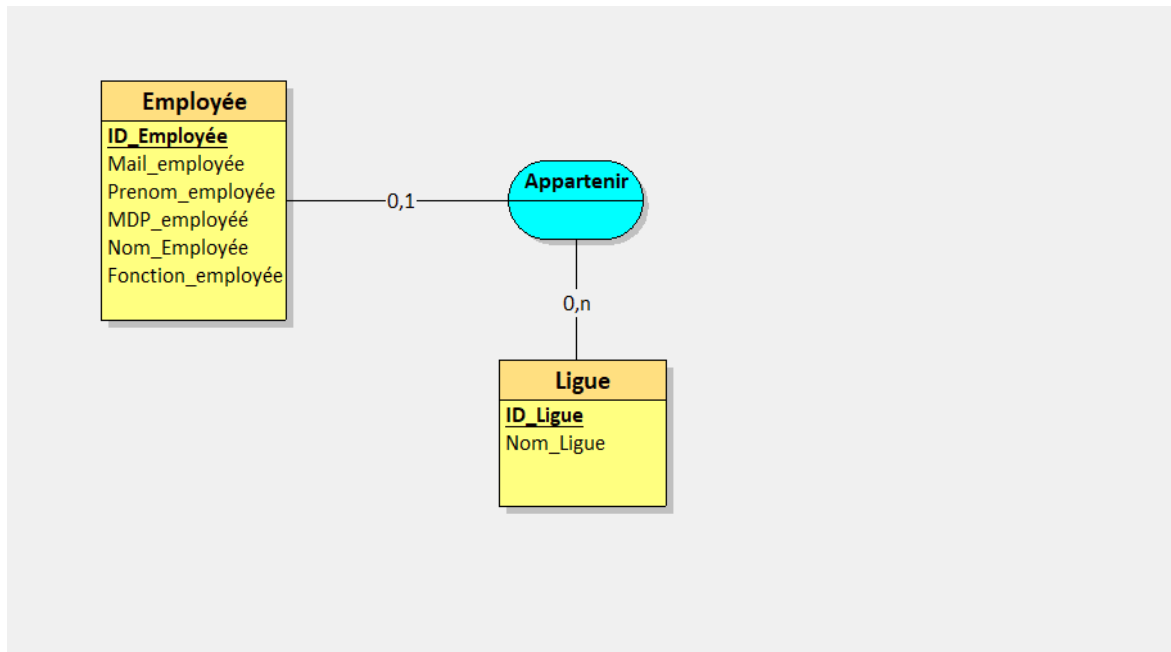
## ***Voici la vue depuis le terminal :***

```
Gestion du personnel des ligues
c : Gérer le compte root
l : Gérer les ligues
q : Quitter

Select an option :
```

## 1- Création de la base de données (mcd, script)

Le MCD :



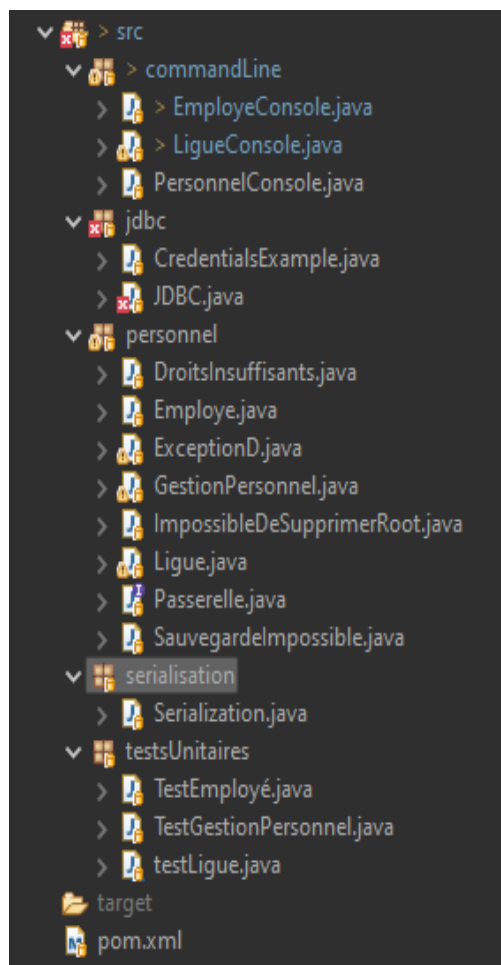
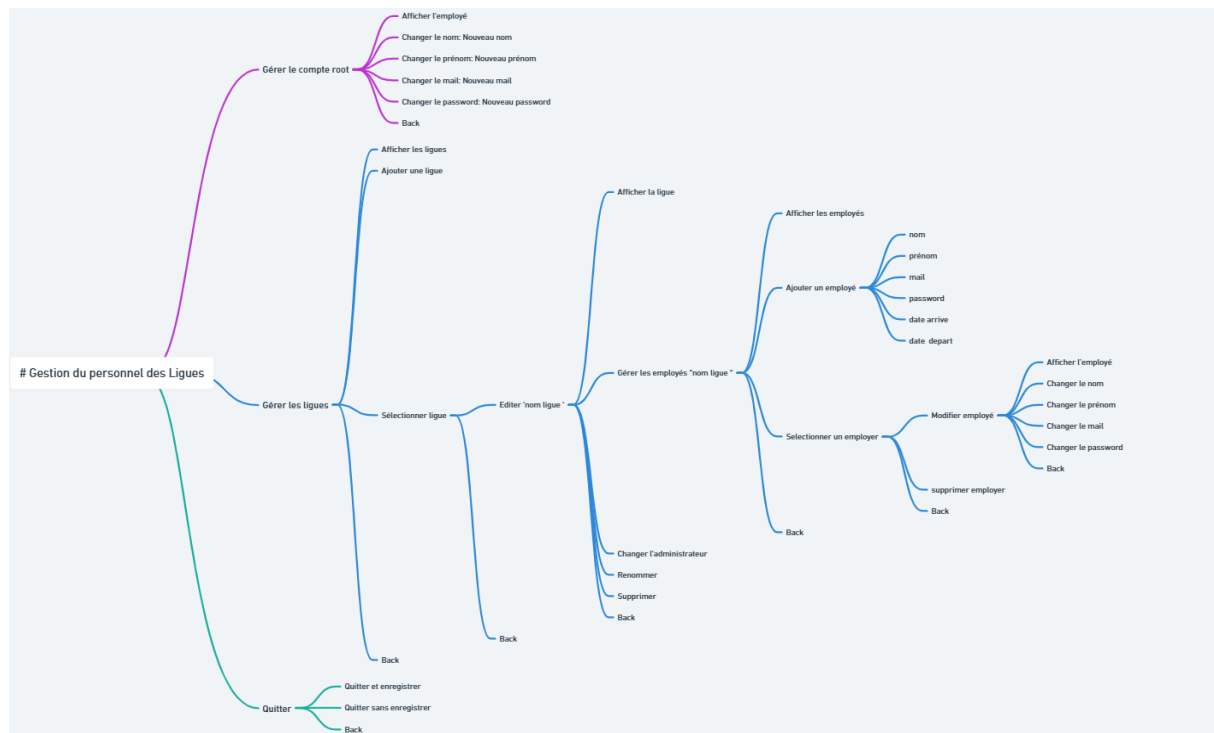
Voici le script :

```

CREATE TABLE Ligue (
    ID_Ligue INT ,
    Nom_Ligue VARCHAR(50),
    PRIMARY KEY(ID_Ligue)
);

CREATE TABLE Employé (
    ID_Employé INT ,
    Nom_Employé VARCHAR(20),
    Prenom_Employé VARCHAR(20),
    Mail_Employé VARCHAR(50),
    MDP_Employé VARCHAR(50),
    Fonction_Employé VARCHAR(50),
    Date_Depart DATE,
    Date_Arrivée DATE,
    ID_Ligue INT,
    PRIMARY KEY(ID_Employé),
    FOREIGN KEY(ID_Ligue) REFERENCES Ligue(ID_Ligue)
);
  
```

## 2- Arbre heuristique



Voici les fonctionnalités de chaque classe :

- La classe Ligue représente une ligue à laquelle les employés peuvent appartenir. Une ligue possède un nom et peut être administrée par un employé, qui a des droits spécifiques sur la gestion des employés de la ligue.
- La classe Employe représente un employé travaillant dans une ligue. Un employé a des informations personnelles telles que son nom, son prénom, son email, un mot de passe, ainsi que des dates d'arrivée et de départ dans la ligue.
- La classe EmployeConsole sert à gérer l'interface de ligne de commande pour interagir avec les employés.