Logo, company name

Description automatically generated

S3.01 - Développement d’application et Gestion de Projet

Enseignant tuteur : Nathalie VALLES-PARLANGEAU

Groupe n°1

**SAE du Troisième Semestre**

- Pôle Développement -

Spécifications Externes de notre problème algorithmique

Logo

Description automatically generated

Sport Track

Application Web Responsive de gestion de clubs sportifs amateurs

Matis Chabanat | Titouan Cocheril

Arthur Le Menn | Ivan Salle

- - -

TD1 | TP1

BUT Informatique

Semestre 3

- 2022 | 2023 -

Rappel du pitch de notre application

Dans le cadre de ce projet, nous avons décidé d’étudier le thème du sport et plus particulièrement de la gestion du sport amateur.

On retrouve sur internet beaucoup d’applications concernant le sport professionnel qui proposent différentes fonctionnalités telles que la visualisation des résultats ou de la composition des équipes, etc. Mais on en trouve très peu concernant le sport amateur. C’est dans le but de rendre la gestion des clubs sportifs amateur plus simple que nous avons décidé de créer “Sport Track” l’application qui centralise toute la vie du club au même endroit.

Nous souhaitons proposer un produit qui permettra de faire vivre le sport amateur en le rendant accessible à tout sportif licencié dans un club Français.

L’application prendra la forme d’un site web-responsive, c’est-à-dire que l’on pourra y accéder sur n’importe quel navigateur web et donc sur n’importe quel appareil (smartphone, ordinateur). Le produit sera également gratuit car le but est de rendre le sport amateur accessible et visible à tous.

Enfin, nous avons misé sur un style simple et épuré ce qui permettra d’éviter de perdre l’utilisateur avec des interfaces trop complexes.

**Problème Algorithmique : Encodage licence sous**

**Forme de code barre et Scanneur**

Pitch du problème:

Sur la page d’accueil le joueur trouvera un code barre nommé ST-CODE qu’il pourra venir présenter à l'entraînement et au match. Pour signifier sa présence et pour prouver son identité.

L'entraîneur trouvera sur sa page d’accueil un bouton de vérification de présence de ses joueurs qui accède à l’appareil photo toujours sur le site web et peut scanner. Il trouvera également son code barre pour signifier sa présence aux matchs.

L’idée Algorithmique : Encoder sous forme de code barre le numéro de licence (chaine de caractère) du joueur de la manière la plus optimisé possible.

Permettre aux entraineurs d'accéder au lecteur de code barre.

Le système décode le code barre grâce à l’appareil photo de l'organisateur et effectue une requête vers le serveur qui renvoie les informations correspondantes de la licence: Nom, Prénom, Age, Photo de profil, etc ..

Ce qui permet de vérifier l'identité du détenteur du joueur et de marquer sa présence à l’évènement.

(Pour comprendre le fonctionnement en détail voir Pitch2\_choisi\_Annexe !)

Maquettes / schémas illustrant le problème

Graphical user interface, application, website

Description automatically generated

Joueur

Graphical user interface, text, application, website

Description automatically generated

Entraineur

Diagram

Description automatically generated

Scénario réelle d’encodage d’un numéro de licence

Graphical user interface, application

Description automatically generated

Scénario réelle de décodage/scanne d’un ST-CODE

Informations manipulées pour traiter le problème

Pour l’encodage :

Nos données entrées seront les licences de joueurs et entraîneurs.

Le résultat sera un code barre obtenu grâce à la licence.

Pour le décodage :

Nos données entrées seront une matrice image récupéré à l’aide d’une photo prise.

Le résultat sera une licences de joueurs et entraîneurs.