

FootClub - Partie 1

1) Objectifs du TP

Mise en place de la structure du projet, création des différentes classes du projet avec leurs relations.

2) Description du projet

L'objectif de ce projet est de créer un site internet de gestion de son club de foot. Cette application doit permettre, à terme, de gérer les différents joueurs du club, ses équipes ainsi que les matchs effectués avec les équipes adverses.

3) Spécifications fonctionnelles

Un joueur est caractérisé par un nom, un prénom, une date de naissance ainsi qu'une photo.

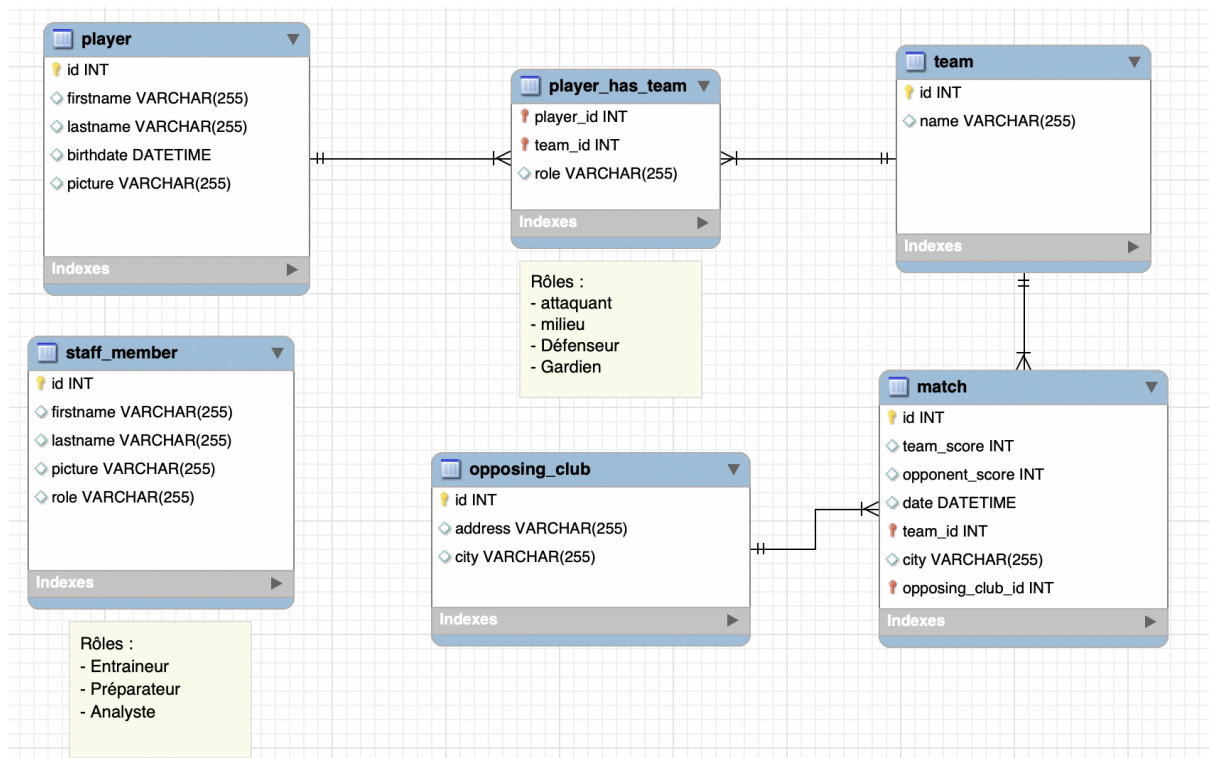
Un joueur peut être inscrit dans 1 à plusieurs équipes et avoir un rôle différent dans chaque équipe. Il peut par exemple être attaquant dans une équipe et être milieu dans une autre.

Une équipe peut effectuer une multitude de matchs contre des clubs adverses. On enregistrera uniquement le nom du club ainsi que ses informations de localisation en base de données.

Un match est effectué dans une ville, à une date précise. On stockera également le score des 2 équipes.

Les membres du staff devront être renseignés sur l'application. On enregistrera pour chacun des membres leur prénom, nom, photo et rôle au sein du club.

4) Modélisation



5) Etapes de réalisation

A. Création des différentes classes

- Après avoir réfléchi à la structure de données, vous devrez créer les différentes classes répondant au besoin du projet.
- Vous veillerez à prendre en considération les relations entre chaque objet : exemple pour la liaison entre une équipe et un match.
- Vous veillerez à utiliser les différents mécanismes étudiés en cours et à bon escient.

B. Jeu d'essais

- Création d'un script permettant de créer dynamiquement des données pour l'ensemble des classes réalisées à l'étape 1.

C. Création de la base de données

- Vous devez concevoir une base de données MySQL avec des tables pour les joueurs, les équipes, les matchs, les équipes adverses, les membres du club.
- Les tables doivent avoir des relations appropriées.