

PPE 2	Option SLAM	Maison des Liges (M2L)	1/9
--------------	--------------------	-------------------------------	------------

AP 2.1	La ligue lorraine de Karaté
---------------	------------------------------------

Présentation du projet

1- Présentation et Objectifs :

La ligue De Lorraine de Karaté organise tout au long de l'année des compétitions de «Kata» dans les différents clubs qui lui sont affiliés.

Les compétitions de «Kata» sont des démonstrations où chaque compétiteur montre son talent dans un enchaînement de mouvements appelé «kata» (et non pas des combats opposant 2 compétiteurs). Pour une compétition donnée, tous les compétiteurs présentent le même « kata ».

Les responsables de cette ligue vous communiquent les informations générales :

Un "kata" est désigné par un nom. Chaque compétition de "kata" a un numéro d'ordre chronologique.

Pour participer à une compétition en tant que compétiteur, il faut être membre d'un club.

Pour être membre d'un club, il faut être titulaire d'une licence de membre. Un membre ne peut s'inscrire que dans un seul club. Chaque club possède un numéro et il exerce ses activités dans un lieu précis qui ne change pas. Les clubs sont animés et dirigés par un ou plusieurs entraîneurs.

Un entraîneur est titulaire d'une licence professionnelle d'entraîneur. Un entraîneur n'est jamais membre d'un club. Un entraîneur n'exerce son activité que dans un seul club. Un entraîneur est classé selon son niveau de compétence technique.

Les membres d'un club ne participent pas tous aux compétitions.

Le « kata » présenté par un compétiteur est noté par 5 juges, chaque juge donnant une note sur 10. Les juges sont choisis parmi les entraîneurs pour une compétition et ils sont numérotés de 1 à 5.

A la fin de la compétition chaque compétiteur est classé par rang en fonction du total corrigé. La note totale (sur 30) affectée à chaque compétiteur est calculée en éliminant des 5 notes la note la plus élevée et la note la plus basse. La note totale est donc la somme des 3 notes.

PPE 2	Option SLAM	Maison des Ligues (M2L)	2/9
--------------	--------------------	--------------------------------	------------

La ligue De Lorraine de Karaté souhaite confier aux étudiants de BTS SIO du Lycée Suzanne Valadon la réalisation d'un projet consistant à la gestion des licences et à l'organisation des compétitions avec exploitation des résultats.

L'étude des données a déjà été réalisée et le descriptif des tables et des relations entre ces tables figure en annexe 1.

Les correspondants de la ligue ont déjà détaché certains domaines importants et ont effectué le découpage de chacun en tâches :

➤ **Domaine Gestion des tables D1**

- T1.1 Gestion des membres
- T1.2 Gestion des clubs
- T1.3 Gestion des entraîneurs
- T1.4 Consultation des licences
- T1.5 Consultation pour chaque club de la liste de ses adhérents triés par année de naissance et par ordre alphabétique.

➤ **Domaine Gestion des compétitions D2**

- T2.1 Gestion des compétitions
- T2.2 Saisie de l'inscription d'un membre à une compétition
- T2.3 Affectation des entraîneurs comme membre du jury
- T2.4 Saisie des notes par un entraîneur
- T2.5 affichage des résultats finals de la compétition
- T2.6 Affichage d'un bilan global sur une saison pour un compétiteur donné.

- **Contraintes** :

Ce projet va être découpé en 5 missions. Chaque mission va être réalisée par 2 étudiants.

PPE 2	Option SLAM	Maison des Liges (M2L)	3/9
--------------	--------------------	-------------------------------	------------

Présentation des situations professionnelles

Mission 1

Objectifs : Réalisation des tâches suivantes : T1.1, T1.4.

- T1.1 **Gestion des membres** : Cette tâche doit permettre la création, la modification et la suppression d'un membre à partir d'un formulaire. Il faudra réaliser la maquette de ce formulaire, le faire valider par le chef de projet avant de commencer le codage.
- T1.4 **Consultation des licences** : Cette tâche doit permettre l'affichage de la licence d'un membre donné sous le format suivant :

Numéro de licence : 1234567890

Nom : Menvusa

Prénom : Gérard

PHOTO

Date de naissance : 12/12/1997

Numéro et Rue : 25 rue des Chats Huants

Code Postal : 54000

Ville : Nancy

Contraintes : 2 étudiants

Pré-requis :

- ❖ Concevoir une interface utilisateur
- ❖ Extraire et modifier les données d'une base de données
- ❖ Programmer à l'aide d'un langage de programmation structurée
- ❖ Interpréter un schéma de base de données

PPE 2	Option SLAM	Maison des Lignes (M2L)	4/9
--------------	--------------------	--------------------------------	------------

Activités associées :

Code activité	Libellé activité
<i>A 1.1.1</i>	<i>Analyse d'un cahier des charges</i>
<i>A 4.1.1</i>	<i>Proposition d'une solution applicative</i>
<i>A 4.1.2</i>	<i>Conception ou adaptation de l'interface utilisateur</i>
<i>A 4.1.6</i>	<i>Gestion d'environnements de développement et de test</i>
<i>A 4.1.8</i>	<i>Réalisation des tests nécessaires à la validation d'éléments développés ou adaptés</i>
<i>A 4.1.10</i>	<i>Rédaction d'une documentation d'utilisation</i>

Présentation des situations professionnelles

Mission 2

Objectifs : Réalisation des tâches suivantes : T1.2, T1.5, menu général.

- **T1.2 Gestion des clubs** : Cette tâche doit permettre la création, la modification et la suppression d'un club à partir d'un formulaire. Il faudra réaliser la maquette de ce formulaire, le faire valider par le chef de projet avant de commencer le codage.
- **T1.5 Consultation pour chaque club de la liste de ses adhérents triés par année de naissance et par ordre alphabétique** : Pour chaque club, on souhaite l'affichage d'un tableau dans lequel figureront pour chaque membre le numéro de licence, le nom, le prénom, la date de naissance, l'adresse. Là aussi, il est conseillé de proposer une maquette au chef de projet avant de commencer le codage.
- **Menu général** : Concevoir le menu général de l'application. Ce menu doit être conforme à la maquette conçue par l'équipe au complet au début de ce projet.

Contraintes : 2 étudiants

Pré-requis :

- ❖ Concevoir une interface utilisateur
- ❖ Extraire et modifier les données d'une base de données
- ❖ Programmer à l'aide d'un langage de programmation structurée
- ❖ Interpréter un schéma de base de données

Activités associées :

Code activité	Libellé activité
A 1.1.1	Analyse d'un cahier des charges
A 4.1.1	Proposition d'une solution applicative
A 4.1.2	Conception ou adaptation de l'interface utilisateur
A 4.1.6	Gestion d'environnements de développement et de test
A 4.1.8	Réalisation des tests nécessaires à la validation d'éléments développés ou adaptés
A 4.1.10	Rédaction d'une documentation d'utilisation

Présentation des situations professionnelles

Mission 3

Objectifs : Réalisation des tâches suivantes : T1.3, T2.3, T2.6.

- T1.3 **Gestion des entraîneurs** : Cette tâche doit permettre la création, la modification et la suppression d'un entraîneur à partir d'un formulaire. Il faudra réaliser la maquette de ce formulaire, le faire valider par le chef de projet avant de commencer le codage. Il faudra vérifier qu'un entraîneur ne peut être membre du club et qu'il n'entraîne qu'un seul club.
- T2.3 **Affectation des entraîneurs comme membre du jury**: Cette tâche doit permettre la création, la modification et la suppression de l'affectation d'entraîneurs à une compétition. Là aussi, il faudra proposer une maquette du formulaire au chef de projet. Prévoir tous les contrôles nécessaires au bon fonctionnement de cette tâche.
- T2.6 **Affichage d'un bilan global sur une saison pour un compétiteur donné**: Cette tâche doit permettre l'affichage d'un récapitulatif par saison pour un candidat donné. À la suite de la saisie d'un membre de la Ligue, le document doit faire apparaître dans un tableau la liste des compétitions auxquelles a participé le membre en indiquant pour chacune sa date, son lieu et la note globale obtenue.

Contraintes : 2 étudiants

Pré-requis :

- ❖ Concevoir une interface utilisateur
- ❖ Extraire et modifier les données d'une base de données
- ❖ Programmer à l'aide d'un langage de programmation structurée
- ❖ Interpréter un schéma de base de données

Activités associées :

Code activité	Libellé activité
A 1.1.1	Analyse d'un cahier des charges
A 4.1.1	Proposition d'une solution applicative
A 4.1.2	Conception ou adaptation de l'interface utilisateur
A 4.1.6	Gestion d'environnements de développement et de test
A 4.1.8	Réalisation des tests nécessaires à la validation d'éléments développés ou adaptés
A 4.1.10	Rédaction d'une documentation d'utilisation

Présentation des situations professionnelles

Mission 4

Objectifs : Réalisation des tâches suivantes : T2.1, T2.4.

- T2.1 **Gestion des compétitions** : Cette tâche doit permettre la création, la modification et la suppression d'une compétition à partir d'un formulaire. Il faudra réaliser la maquette de ce formulaire, le faire valider par le chef de projet avant de commencer le codage.
- T2.4 **Saisie des notes par un entraîneur** : Cette tâche doit permettre la saisie, la modification et la suppression des notes que met un entraîneur aux candidats participant à une compétition. Le formulaire doit permettre la connexion de l'entraîneur puis la saisie de toutes ses notes. Il faudra réaliser la maquette de ce formulaire, le faire valider par le chef de projet avant de commencer le codage. Prévoir tous les contrôles nécessaires.

Contraintes : 2 étudiants

Pré-requis :

- ❖ Concevoir une interface utilisateur
- ❖ Extraire et modifier les données d'une base de données
- ❖ Programmer à l'aide d'un langage de programmation structurée
- ❖ Interpréter un schéma de base de données

Activités associées :

Code activité	Libellé activité
A 1.1.1	Analyse d'un cahier des charges
A 4.1.1	Proposition d'une solution applicative
A 4.1.2	Conception ou adaptation de l'interface utilisateur
A 4.1.6	Gestion d'environnements de développement et de test
A 4.1.8	Réalisation des tests nécessaires à la validation d'éléments développés ou adaptés
A 4.1.10	Rédaction d'une documentation d'utilisation

Présentation des situations professionnelles

Mission 5

Objectifs : Réalisation des tâches suivantes : T2.2, T2.5.

- T2.2 **Saisie de l'inscription d'un membre à une compétition**: Cette tâche doit permettre la création, la modification et la suppression d'une inscription d'un membre à une compétition à partir d'un formulaire. Il faudra réaliser la maquette de ce formulaire, le faire valider par le chef de projet avant de commencer le codage. Prévoir tous les contrôles nécessaires.

T2.5 **Affichage des résultats finals de la compétition** : Cette tâche doit permettre l'affichage des résultats d'une compétition donnée. C'est lors de cette tâche que doit être mise à jour la note globale obtenue par chaque compétiteur. Le document souhaité devra être présenté sous forme de tableau. Les résultats seront affichés par note globale décroissante.

Pour chaque candidat, on souhaite voir figurer son classement, son nom, son prénom, le nom du club auquel il appartient ainsi que la note globale. On souhaite voir apparaître la liste des membres du jury.

Contraintes : 2 étudiants

Pré-requis :

- ❖ Concevoir une interface utilisateur
- ❖ Extraire et modifier les données d'une base de données
- ❖ Programmer à l'aide d'un langage de programmation structurée
- ❖ Interpréter un schéma de base de données

Activités associées :

Code activité	Libellé activité
A 1.1.1	Analyse d'un cahier des charges
A 4.1.1	Proposition d'une solution applicative
A 4.1.2	Conception ou adaptation de l'interface utilisateur
A 4.1.6	Gestion d'environnements de développement et de test
A 4.1.8	Réalisation des tests nécessaires à la validation d'éléments développés ou adaptés
A 4.1.10	Rédaction d'une documentation d'utilisation

