

BALZAN Samuel

BONJOUR William

Projet SLAM M2L : Gestion de Manifestations Sportives



Sommaire :

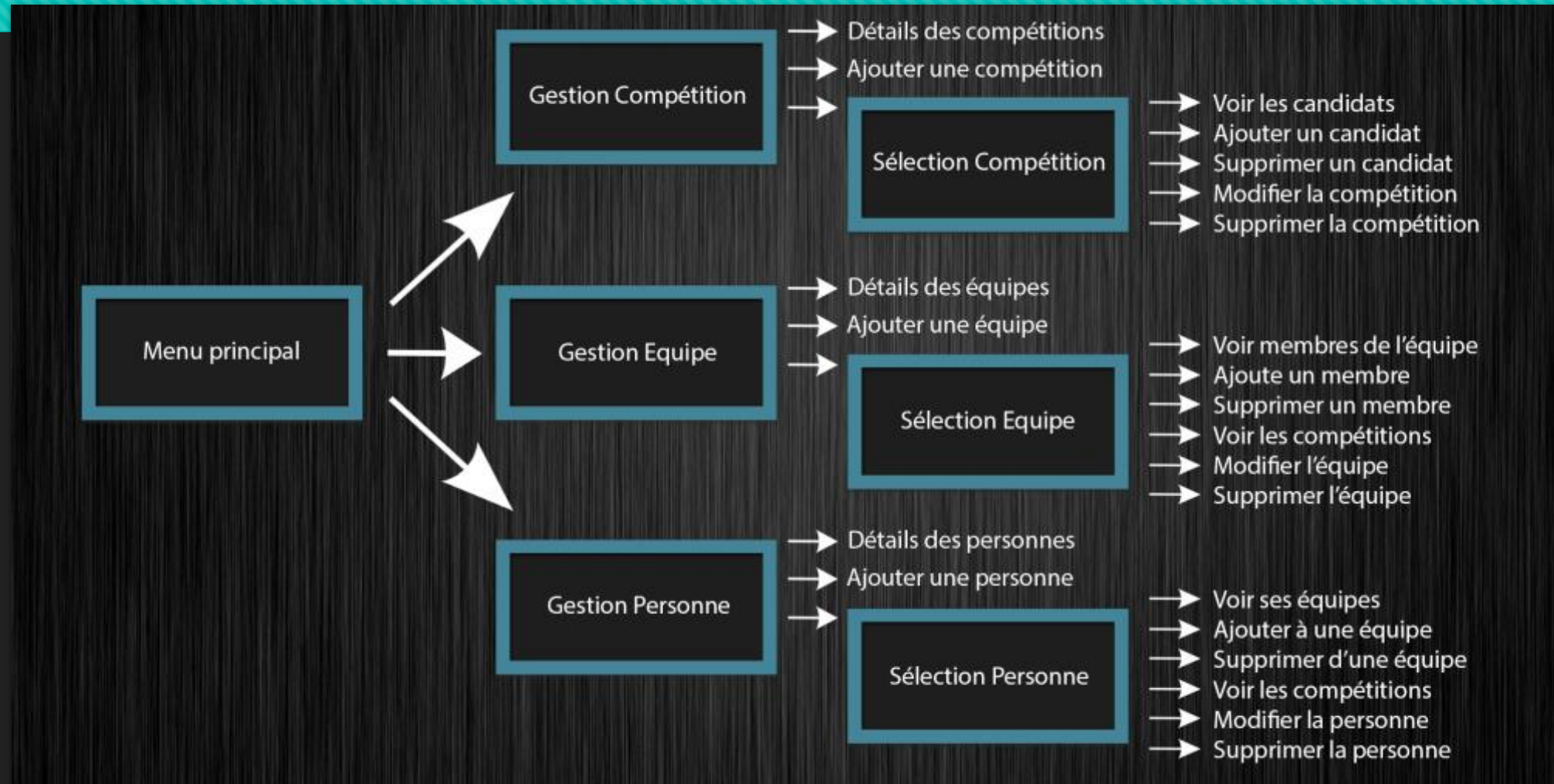
- 1) Présentation du projet**
- 2) Réflexion sur les tâches du projet**
- 3) Répartition des tâches**
- 4) Jeux d'essais**
- 5) Mise en place de l'interface graphique**
- 6) Création de la base de données**
- 7) Conclusion & Ressentis**

Présentation du projet :

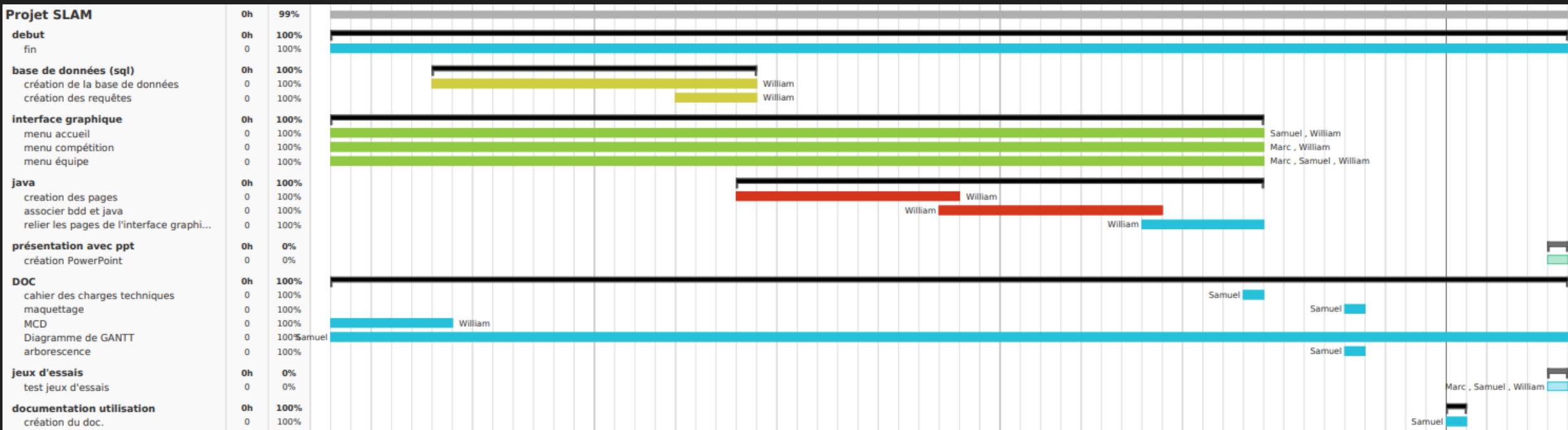
L'objectif de ce projet était de créer une application capable de gérer un ensemble de compétitions, d'équipes, et d'affecter ces équipes à des compétitions (individuelles ou en équipes). Il est possible que certaines compétitions soient réservées à des équipes et qu'il soit impossible à une personne seule de s'inscrire. Dans ce cas, tous les membres de l'équipe doivent être enregistrés.



Réflexion sur les tâches du projet :



Répartition des tâches :



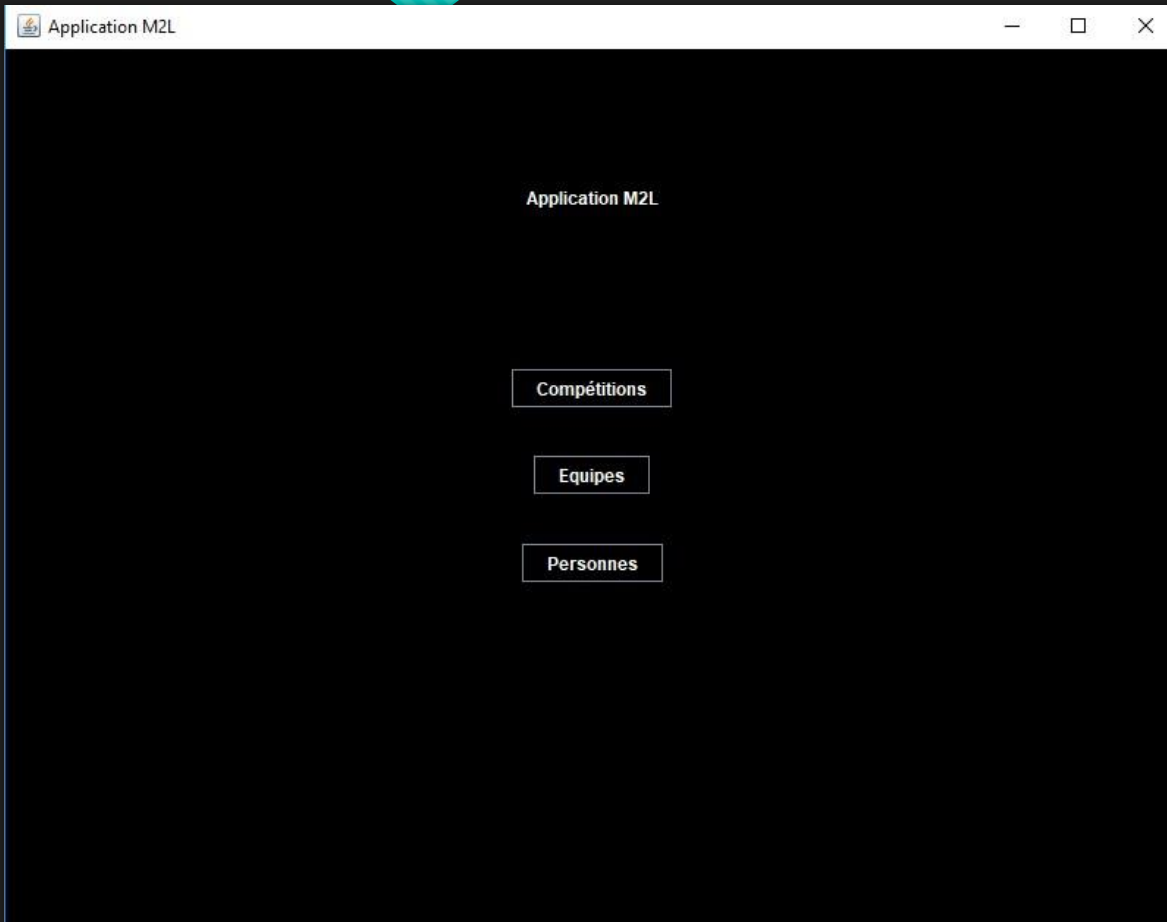
Jeux d'essais :

Mise en place de l'interface graphique sous Java :

(Architecture MVC)



Mise en place de l'interface graphique sous Java :



```
//region INIT
jFrame = new JFrame( title: "Application M2L");
cl = new CardLayout();
panelCont.setLayout(cl);
panelCont.add(mainPanel, constraints: "1");
panelCont.add(competitionPanel, constraints: "2");
panelCont.add(equipePanel, constraints: "3");
panelCont.add(personnePanel, constraints: "4");
panelCont.add(ajoutCompetitionPanel, constraints: "5");
panelCont.add(ajoutPersonnePanel, constraints: "6");
panelCont.add(editPersonnePanel, constraints: "7");
panelCont.add(editCompetitionPanel, constraints: "8");
panelCont.add(ajoutCandidatPanel, constraints: "9");
panelCont.add(ajoutEquipePanel, constraints: "10");
panelCont.add(editEquipePanel, constraints: "11");
panelCont.add(ajoutMembrePanel, constraints: "12");
panelCont.add(ajoutEquipeInCompetitionPanel, constraints: "13");
panelCont.add(viewAllCandidatsPanel, constraints: "14");
panelCont.add(viewAllEquipesPanel, constraints: "15");
panelCont.add(viewAllMembresPanel, constraints: "16");
panelCont.add(loginPanel, constraints: "17");
jFrame.add(panelCont);
jFrame.setDefaultCloseOperation(JFrame.EXIT_ON_CLOSE);
jFrame.pack();
jFrame.setVisible(true);
cl.show(panelCont, name: "17");
```


Mise en place de l'interface graphique sous Java :

accueil

Menu compétitions individuelles

Liste des compétitions :

AJOUTER COMPETITION

SUPPRIMER COMPETITION

AJOUTER CANDIDAT

SUPPRIMER CANDIDAT

Retour

accueil

Menu AJOUTER UNE COMPETITION

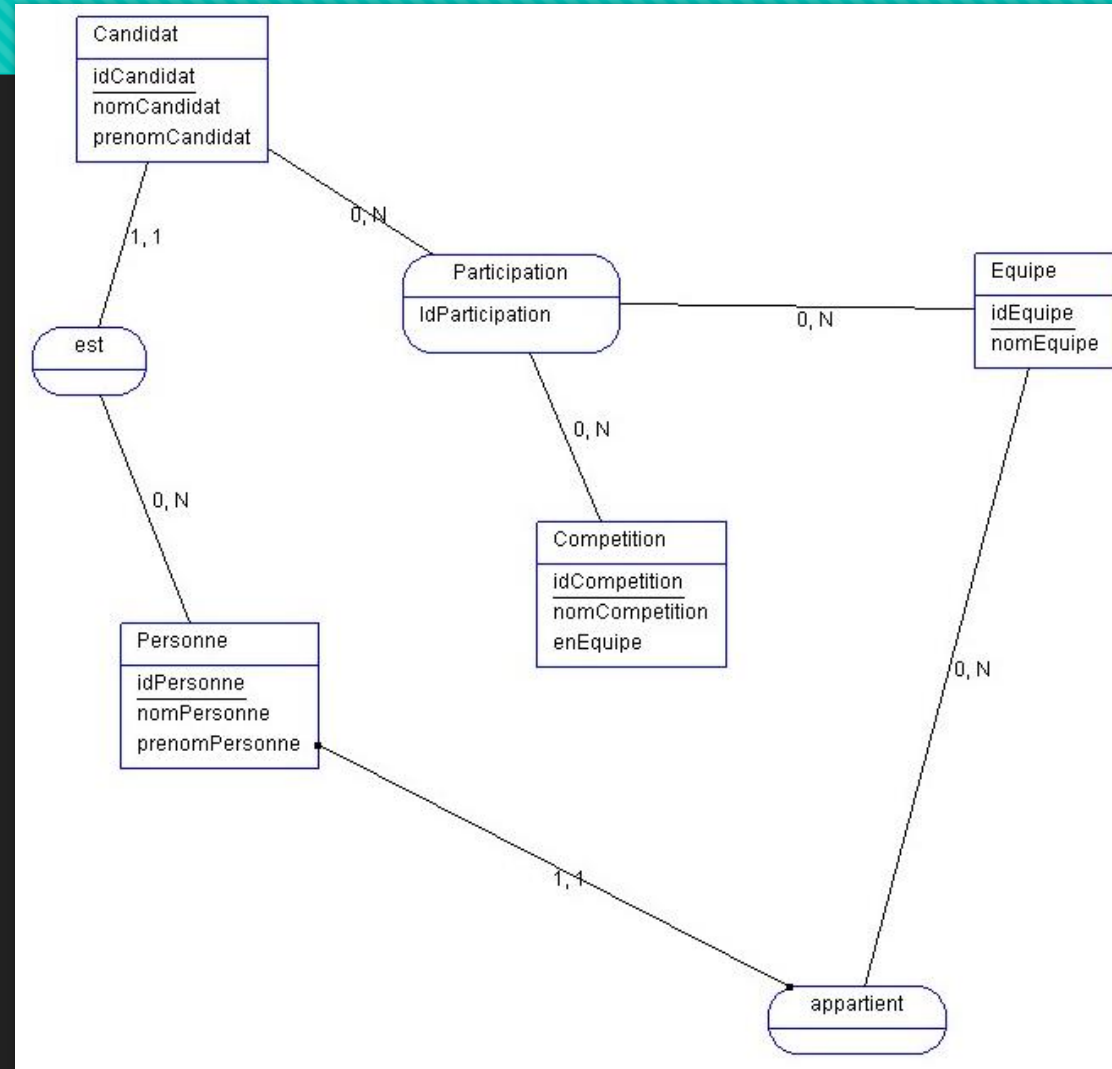
Entrez l'id de la compétition :

Entrez le nom de la compétition :

Accepter

Retour au menu des compétitions

Création de la base de données :



Création de la base de données :

Lien entre le code et la base de données :

- Utilisation du framework : Hibernate (framework gérant la persistance des objets en base de données relationnelle)
- Lien entre le programme et la base de données plus rapide : on utilise les méthodes de Hibernate pour insérer un enregistrement dans la base de données (« .persist() ») au lieu d'utiliser une requête SQL (« Insert into ») par exemple.

```
public void create(Candidat candidat){  
  
    Session session = null;  
    Transaction tx = null;  
  
    try{  
        session = HibernateUtil.getSessionFactory().openSession();  
        tx = session.beginTransaction();  
        session.persist(candidat);  
        tx.commit();  
    }catch (Exception e){  
        if(tx!=null){  
            tx.rollback();  
        }  
        e.printStackTrace();  
    }  
    finally {  
        if (session != null){  
            session.close();  
        }  
    }  
}
```

Conclusion & Ressentis :