

## Etat d'avancement 1

### Description du sujet :

Il y a quelques années j'étais membre d'un club de tennis de table et je faisais partie d'un groupe Facebook avec tous les membres. Ce groupe servait de moyen de communication (en plus des mails). Aujourd'hui, bien que ne jouant plus au sein de ce club, je fais toujours partie de leur groupe Facebook. Durant cette nouvelle saison, j'ai constaté qu'ils lançaient un concours (Pronoping) entre eux dont le but est de pronostiquer les résultats de plusieurs équipes chaque semaine. Pour gérer cela, ils définissent les équipes sur lesquelles miser chaque semaine et tiennent un document Excel pour mettre à jour le score des pronostiqueurs.

J'ai trouvé que faire ça via un groupe Facebook et un document Excel était dommage pour un si beau concept. De là m'est venu l'idée de leur créer un moyen de gestion plus simple et plus efficace pour les utilisateurs (pronostiqueurs) et les administrateurs (gestion du score, choix des équipes à pronostiquer, ...). Mon idée est de créer une application web et mobile :

La partie mobile pour les pronostiqueurs disposants d'un smartphone et voulant faire leurs pronostics via l'app.

La partie web (site internet) pour les personnes ne possédant pas de smartphone et/ou préférant faire leurs pronostics sur le site. Le site servirait d'autant plus à l'administrateur qui pourra gérer les scores, faire des annonces et choisir les équipes sur lesquelles miser chaque semaine.

### Cas pratique concret :

- Une application mobile, avec un système de connexion, permettant aux utilisateurs de participer aux pronostics.
- Une plateforme (site internet) avec un système de connexion et un compte administrateur permettant la gestion d'un système de pronostics en ligne.
- Un backend reliant l'app mobile et le site internet (DB + API) et mise en place d'un système de notifications

## Analyse :

- Point de vue légalité : il n'y aurait aucune mise d'argent et l'application serait restreinte aux membres du club de ping
- Comment restreindre l'application aux membres du club :
  - o Solution 1 : comptes prédéfinis par l'admin (mais il doit communiquer les identifiants à chaque utilisateur)
  - o Solution 2 : utilisation du matricule qu'a chaque joueur de ping pour vérifier qu'il soit membre du club lors de la création de son compte (implique que l'admin encode tous les matricules des joueurs du club)
- Téléchargement de l'application mobile :
  - o Solution 1 : mise en ligne de l'app sur les stores => points négatifs : payant + disponible pour tous
  - o Solution 2 : création d'un lien (et/ou QR code) pour la télécharger sans passer par les stores (APK / OTA) => points négatifs : complexe pour IOS
- Choix des équipes sur lesquelles miser :
  - o Solution 1 : l'admin via son interface sélectionne les équipes sur lesquelles miser chaque semaine
  - o Solution 2 : système de « roulement » où chaque semaine les équipes sur lesquelles miser changent (prévoir le cas où une équipe ne joue pas)
  - o Solution 3 : un mix des solutions 1 et 2, mise en place du système de roulement avec possibilité pour l'admin de changer les équipes
  - o Solution 4 : les mises se font sur toutes les équipes chaque semaine (prévoir le cas où une équipe ne joue pas)
- Vérification des résultats :
  - o Solution 1 : l'admin encode les résultats sur son interface quand il les a
  - o Solution 2 : récupérer les résultats via le site officiel (AFTT), ont-ils une API disponible pour les clubs ?
  - o Solution 3 : élaborer un système où les utilisateurs peuvent encoder le score eux-mêmes, cela implique des vérifications et/ou contrainte pour s'assurer que les résultats sont corrects par exemple :
    - Ne permettre qu'aux joueurs du match en question d'encoder les résultats (l'admin noterait les joueurs qui jouent le match en question dans son interface)

- Mettre le classement encodé par l'utilisateur dans un statut « non vérifié » en attendant que l'admin confirme les résultats

### **Interaction avec le client :**

Première prise de contact (14 septembre 2020) :

- Explication de l'idée de projet + mon souhait d'en faire mon tfe
- Réponse : bonne idée, d'accord si cela convient pour ton tfe
- 

### **Technologies :**

Je compte utiliser des technologies avec lesquelles j'ai déjà travaillé car je ne pense pas avoir le temps d'en apprendre des nouvelles en plus de concrétiser ce projet

Backend : PHP avec le framework Symfony

Frontend : Reactjs

DB : MariaDB

App mobile : React-native

### **Base de données :**

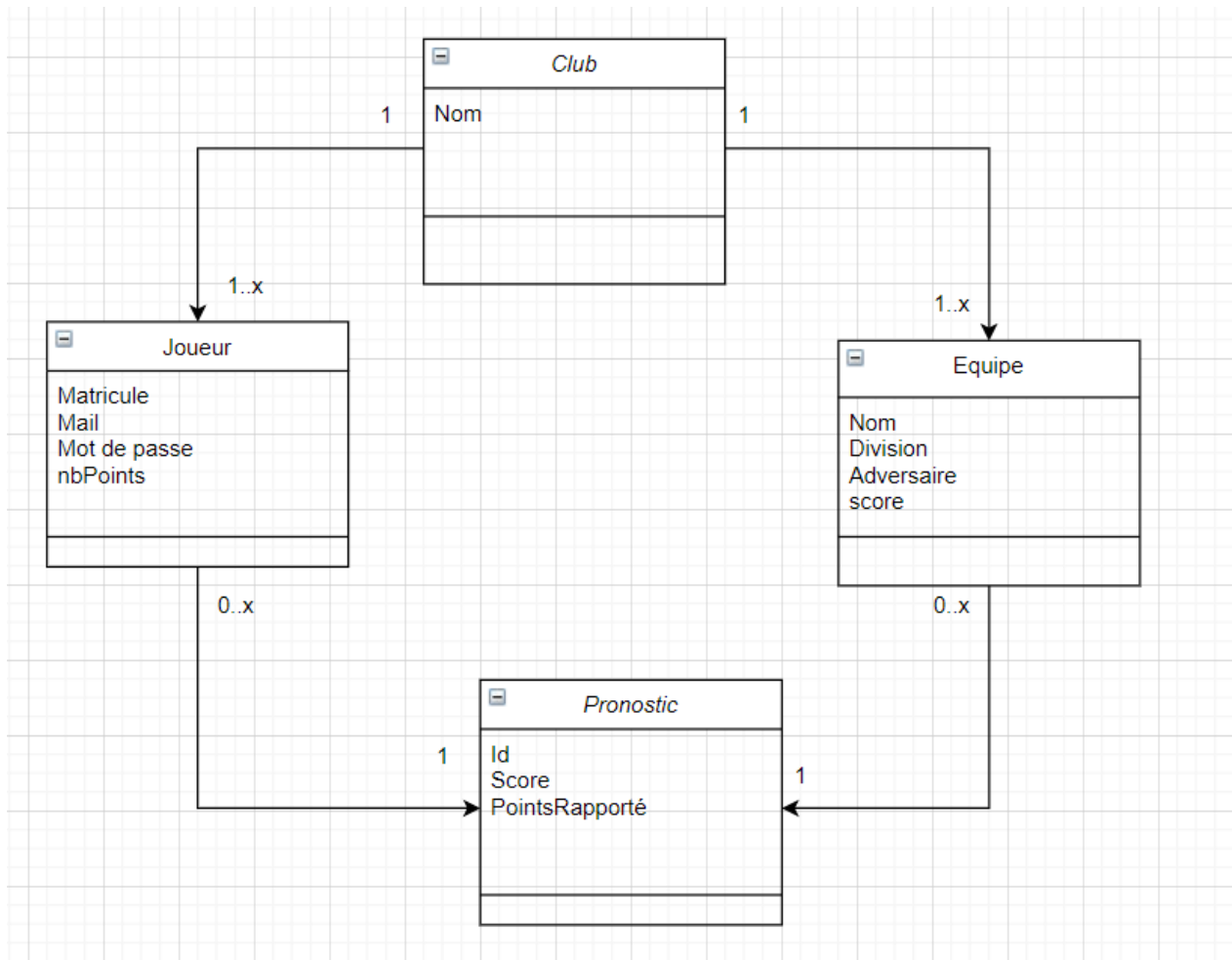
La base de données a été créée via l'ORM de Symfony (doctrine)

Explications :

Un club dispose de plusieurs équipes et de plusieurs joueurs, chaque équipe et chaque joueur n'est membre que d'un seul club. Un pronostic est fait par un joueur et concerne une équipe. Un joueur fera donc plusieurs pronostics (un pour chaque équipe à chaque semaine). Le pronostic, en fonction de son score (le score défini par le joueur -> pronostiqueur) et du score de l'équipe à laquelle il se rapporte, rapportera un certain nombre de points qui seront additionnés au total du joueur. Une équipe aura plusieurs pronostics puisque chaque joueur pourra pronostiquer sur celle-ci.

Schéma :

Entité-association :



Relationnel :

