

PPE-2 : Gestion de Manifestations Sportives

Objets d'un traitement informatique

Module : PPE-2

Spécialité : SLAM



Le projet personnalisé encadré (PPE) est une modalité d'enseignement et de formation possédant une cohérence thématique ancrée dans la pratique professionnelle. Chaque thème de PPE permet de développer un certain nombre de savoir-faire, attitudes et comportements professionnels en relation avec la production et la fourniture de services et de mobiliser les techniques de communication interpersonnelle et de coopération professionnelle.



1 Présentation

La gestion des inscriptions aux compétitions est encore aujourd'hui assurée par les ligues avec des tableurs, et le développement d'un logiciel davantage adapté est en cours. L'application en question permet de gérer un ensemble de compétitions, de personnes, et d'affecter des personnes à des compétitions. Il est possible que certaines compétitions soient réservées à des équipes et qu'il soit impossible à une personne seule de s'inscrire. Dans le cas, tous les membres de l'équipe doivent être enregistrés.

Cette application ne sera pas accessible au grand public, seuls des employés des ligues pourront y accéder pour saisir les inscrits. Les précédents informaticiens se sont penchés sur le problème et ont déjà commencé à développer la couche métier. Les ressources suivantes sont à votre disposition :

- Le code source sur e-sio

2 Spécification du besoin

- La version proposée ne gère pas les niveaux d'accès des utilisateurs, Il serait souhaitable que cette problématique soit étudiée.
- Le code fourni n'a pas été testé, il pourrait ne pas être exempt d'erreurs.
- Le dialogue utilisateur est pour le moment inexistant, il serait souhaitable qu'une interface, même simple soit proposée.
- Le logiciel est pour le moment mono-utilisateur, il faudrait centraliser son contenu dans une base de données relationnelle pour pouvoir se connecter à plusieurs.
- Le personnel des ligues serait particulièrement intéressé par l'idée de pouvoir contacter toutes les personnes inscrites à une compétition, par exemple pour les convoquer par mail.

3 Résultats attendus à l'itération 1 (étape 1)

Il serait souhaitable que les fonctionnalités ci-après soient mises en place. Si vous n'avez pas le temps de toutes les traiter, occupez-vous d'abord des plus importantes. S'il reste du temps, cherchez des améliorations à apporter.

3.1 Application Java

- Tests unitaires.
- Ajout des fonctionnalités manquantes, indiquées dans le code avec des `// TODO`
- Ajout d'exceptions dans la couche métier pour gérer les erreurs (rejet de l'inscription d'un candidat à une compétition, etc).

3.2 Base de données

- Modélisation de la base de données

3.3 Documentation

La documentation suivante doit être accessible depuis votre portfolio.

- MCD.
- Diagramme UML.
- Arborescence des menus.

4 Résultats attendus à l'itération 2 (étape 2)

Il serait souhaitable que les fonctionnalités ci-après soient mises en place. Si vous n'avez pas le temps de toutes les traiter, occupez-vous d'abord des plus importantes. S'il reste du temps, cherchez des améliorations à apporter.

4.1 Base de données

- Création d'une base de données.
- Connexion de la base de données sur un serveur.

5 Résultats attendus à l'itération 3 (étape 3)

5.1 Base de données

- Connexion à la base de données avec JDBC.

5.2 Documentation

La documentation suivante doit être accessible depuis votre portfolio.

- Maquettes des fenêtres.

5.1 Base de données

- Connexion à la base de données avec JDBC.

5.2 Documentation

La documentation suivante doit être accessible depuis votre portfolio.

- Maquettes des fenêtres.

6 Résultats attendus à l'itération 4 (étape 4)

6.1 Application Java

- Développement d'une IHM en Java (Swing, JavaFX, ou autre).
- Possibilité de contacter les candidats.

6.2 Documentation

La documentation suivante doit être accessible depuis votre portfolio.

- Documentation utilisateur.

7 Contraintes

Vous devrez donc garder java pour la suite de ce projet, ne modifiez le code que :

- Si trouvez une erreur.
- Pour implémenter les `//TODO`
- Pour établir le dialogue avec la base de données.
- Pour mettre en place des exceptions.

N'oubliez pas de

- Respecter l'architecture en couches !
- Ne pas écrire de pâtés !

8 Productions

8.1 Chef de projet

Remise à la fin de la séance d'un rapport indiquant :

- La répartition des tâches et le planning (il est conseillé de faire un diagramme de Gantt).

Il est conseillé d'utiliser un logiciel de gestion de tâches et de travail collaboratif (Trello, Asana, Slack, etc.)

8.2 Équipe

- Présentation sur diapositives (pdf ou powerpoint) des productions par l'équipe. Le chef de projet anime la présentation, mais tous les membres de l'équipe doivent intervenir au moins une fois.

- Démonstration des productions.

8.3 Individuel

Ajoutez à votre porte-folio :

- Un compte-rendu d'activité détaillant le travail que vous avez effectué (extraits de code, explications, impressions d'écran, compétences du référentiel mises en œuvre).
- Le code source.
- La documentation utilisateur.
- La documentation développeur.