

Université de Carthage	Module : Programmation Orientée Objet
INSAT	Sections : GL & RT
Département Mathématiques et Informatique	Niveaux : 2ème année
Année Universitaire : 2018 - 2019	Enseignante : Sana Hamdi

Mini-Projet 1

2018-2019

Livrables

Il sera demandé aux étudiants de fournir

- Un dossier numérique contenant le code source du programme.
- Un rapport de deux parties :
 1. Une partie de maximum 3 pages qui présente le diagramme de classe de votre programme, la manière dont vous avez implémenté les différentes fonctionnalités, ainsi que les difficultés que vous avez rencontrées.
 2. Une partie contenant le code source java.

Le dossier numérique est à envoyer à mon adresse mail sana.hamdi@fst.utm.tn avant le 1^{er} Décembre 2018 à minuit.

Le rapport est à me fournir pendant la séance de cours du 30 novembre pour les étudiants en GL2 et du 03 Décembre pour les étudiants en RT2.

Evaluation

Ce projet est à réaliser par groupe de 2 étudiants. Vous serez évalués sur :

- La conception de votre programme ainsi que la façon dont vous avez implémenté les fonctionnalités. (L'utilisation des paradigmes de la programmation Orientée Objets)
- La modularité et l'extensibilité du programme (minimiser l'effort pour pouvoir inclure de nouvelles implémentations).

Vous devez absolument RESPECTER les contraintes suivantes. Une pénalité sera appliquée sur chaque projet qui ne les respecte pas.

- Votre projet doit contenir un ou plusieurs packages
- Les noms de packages sont intégralement en minuscules
- Les noms de classes et interfaces doivent commencer par une majuscule

- Les noms de méthodes, d'attributs et de variables doivent commencer par une minuscule
- Utilisez le camel case pour les noms des classes, interfaces, méthodes et attributs.
- Les attributs doivent avoir une visibilité. Par défaut, les attributs sont private. Des méthodes de type get/set doivent permettre de gérer l'accès depuis l'extérieur à ces variables. Attention, définissez ces méthodes pour chaque attribut, seulement si elles sont utiles.
- Définissez des constructeurs que lorsqu'ils sont nécessaires.
- Commentez au maximum votre code. Expliquez ce que font vos méthodes quand elles sont complexes. N'expliquez pas tout et n'importe quoi. Soyez concis et allez à l'essentiel, indiquez ce qui est réellement utile à la compréhension.

Description du sujet

Le projet consiste à créer une application pour gérer une compétition d'un match de football.

- La compétition se déroule sous forme de tours.
- Un match entre 2 équipes est caractérisé par le numéro de tour, et l'Arbitre qui l'a dirigé.
- Chaque équipe est composée par un ensemble de joueurs titulaires, d'autres remplaçants et Entraîneur.
- Le joueur se caractérise par son poste et son numéro de maillot.
- N'oubliez pas que les arbitres, les joueurs et les entraîneurs sont avant tout des personnes qui ont des propriétés communes (nom, prénom, âge.....).

L'application doit fournir l'ensemble des fonctionnalités suivantes:

- La création d'une compétition.
- L'ajout, la MAJ des joueurs, des équipes, des arbitres, des entraîneurs.
- La saisie des matchs (tour, equipe1, equipe2, arbitre, résultat).
- L'affichage des résultats des matchs.
- L'affichage de la liste des joueurs d'une équipe donnée.
- La recherche des rencontres entre 2 équipes.
- Les statistiques d'une équipe donnée (victoires, défaites, nulles)