

RAPPORT DE PROJET ESCRIME

Le 22/12/2023

Alexandre RAVIART

Amaël MASERATI

Nathan PIGOREAU

Irvyn COURSIMAULT

Kris TOURE



iUT'O

1. Reformulation de la demande.....	3
2. Diagramme de Cas d'Utilisation.....	6
Descriptions Textuelles.....	8
Diagrammes d'activités.....	20
MCD.....	23
3. Collaboration de l'équipe.....	23
4. Présentation des résultats.....	25
4. Bilan collectif.....	43

1. Reformulation de la demande

Dans le cadre de nos études, nous avons reçu une mission donnée par Mr Christophe LECHOPIER pour l'association le Cercle d'Escrime de Blois qu'il co-préside. L'objectif de l'application : mettre en place une solution pour la gestion complète d'une compétition d'escrime.

Contexte et explication : Afin d'assurer une gestion efficace et un suivi optimal des compétitions, le Cercle d'escrime recherche une application répondant aux besoins suivants :

1. Définition des Paramètres de la Compétition :

- Définition exhaustive des critères régissant la compétition, y compris l'identification du nom, de l'arme, de la catégorie, du lieu, de la date et de la saison pour chaque événement.

2. Inscription des Participants :

- Mise en place d'un processus d'inscription par le staff du club d'adhérents ou alors d'escrimeurs enregistrées

3. Enregistrement des Officiels :

- Établissement d'un système de BD dédié aux arbitres participant à l'événement, distinct de celui des tireurs.

4. Gestion des Poules :

- Automatisation de la répartition des compétiteurs en poules de 3 à 7 membres, en respect des réglementations fournies par M. LECHOPIER, co-présidente de l'association.

5. Organisation des Rencontres :

- - Planification des matchs de poules et des duels d'élimination directe, tenant compte de la disponibilité des pistes.

6. Gestion de la Phase d'Élimination Directe :

- Administration adéquate de la transition entre la phase de poules et la phase d'élimination directe.

7. Création et Distribution des Feuilles de Match :

- Conception et fourniture par le biais de l'application des feuilles de score à l'usage des arbitres pour toutes les confrontations.

8. Établissement des Classements :

- Génération d'un classement provisoire post-poules et d'un classement final après l'élimination directe, fondés sur les règles prédéfinies de matchs en 5 touches (poules) et 15 touches (élimination directe).

9. Diffusion des Résultats :

- Affichage en temps réel des classements, des tableaux d'élimination, et des résultats sur support grand format.

10. Gestion d'une Base de Données des Escrimeurs :

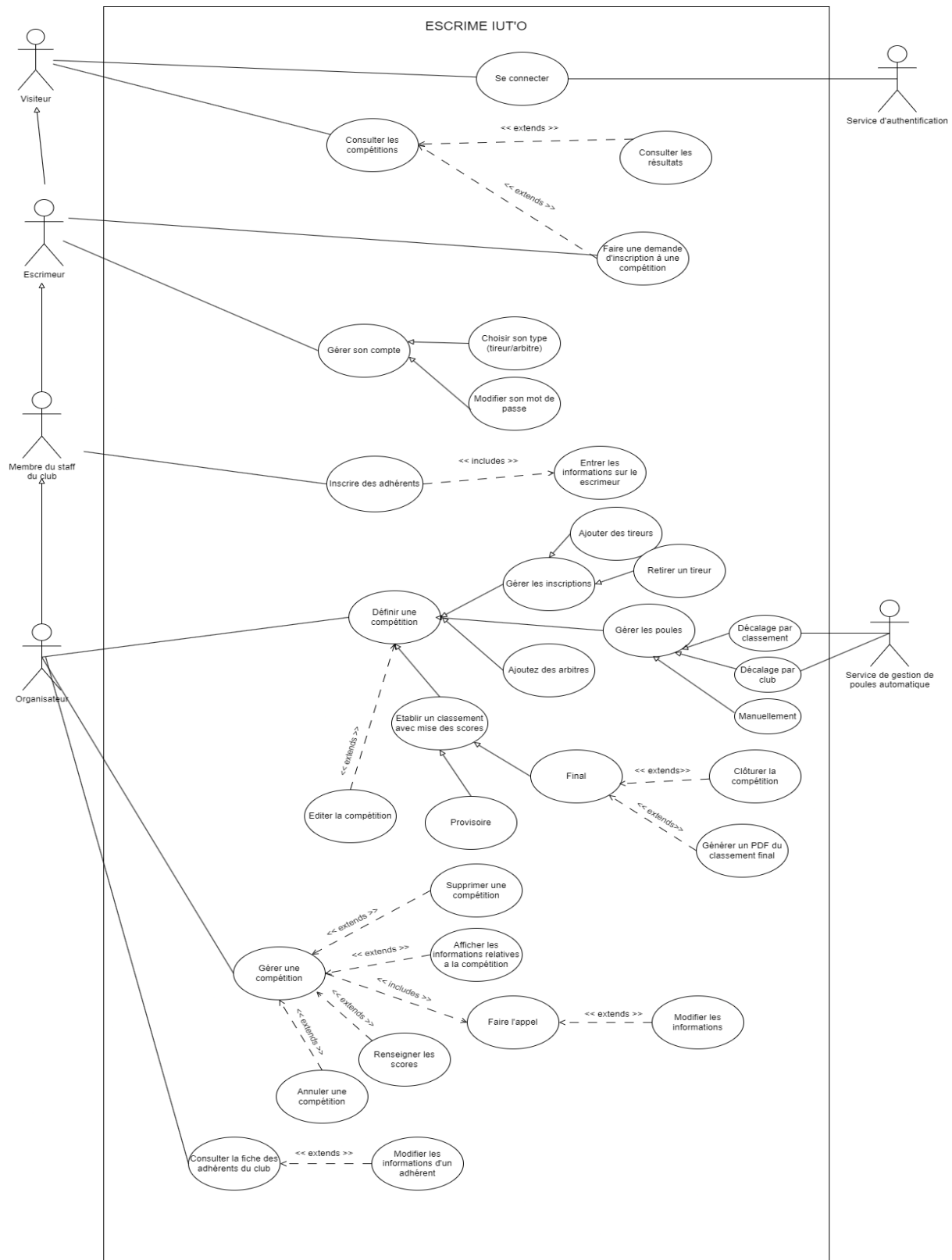
- Intégration et mise à jour d'une base de données régionale comprenant des données individuelles des escrimeurs, avec ajout automatique des nouveaux participants.

11. Archivage et Mise à Jour des Données Compétitives :

- Systématisation de l'archivage des événements organisés par le club et actualisation des classements des compétiteurs, avec capacités d'intégration de bases de données externes .
- Toutes les dispositions devront également prendre en compte les multiples armes et catégories associées à chaque compétiteur, ainsi que la spécification que les arbitres sont des escrimeurs ne concourant pas en tant que tireurs. Les fonctionnalités devront également s'accommoder des formats et des réglementations spécifiques aux feuilles de match de poule et au mode d'établissement des classements provisoires et finaux.

2. Diagramme de Cas d'Utilisation

[Lien draw.io](https://draw.io)



Descriptions Textuelles

[Lien draw.io](https://draw.io)

Scénario nominal

Ajoutez une compétition	
Utilisateur	Système
1 L'organisateur clique sur le bouton "Ajouter une compétition"	
	2 Le système affiche la page de "Définition d'une compétition"
3 L'organisateur remplit les sections "Données techniques" et "Standard"	
4 L'organisateur clique sur "Publier le tournoi"	
	5 Le système vérifie que les sections sont bien complétées
	6 Le système affiche une pop-up "Souhaitez-vous ajouter les participants au tournoi maintenant ?"
7 L'organisateur clique sur "Non"	
	8 Le système affiche la page "Liste des compétitions" avec une pop-up qui atteste de la bonne publication du tournoi

Scénario nominal

Ajoutez des participants

Utilisateur	Système
<p>1</p> <p>L'organisateur clique sur le bouton "Publier le tournoi"</p>	
	<p>2</p> <p>Le système affiche la page "gestion participants"</p>
<p>3</p> <p>L'organisateur appuie sur l'icone "+" dans une des sections d'ajouts de participants</p>	
	<p>3</p> <p>Le système affiche un sous menu avec une liste de tireurs</p>
<p>4</p> <p>L'organisateur appuie sur le bouton ajouter à proximité des adhérents souhaitées</p>	
	<p>5</p> <p>Le système affiche dans la liste des adhérents les nouveaux adhérents ajoutées</p>

Scénario alternatif

Ajoutez des participants

Utilisateur	Système
<p>1</p> <p>L'organisateur clique sur le bouton "Publier le tournoi"</p>	
	<p>2</p> <p>Le système affiche la page "gestion participants"</p>
<p>3</p> <p>L'organisateur appuie sur l'icone "+" dans la section membres du club</p>	
	<p>3</p> <p>Le système affiche un sous menu avec une liste des adhérents</p>
<p>4</p> <p>L'organisateur cherche depuis la barre de recherche du sous menu avec le nom prénom</p>	
<p>5</p> <p>L'organisateur appuie sur le bouton ajouter à proximité des adhérents souhaitées</p>	
	<p>6</p> <p>Le système affiche dans la liste des adhérents les nouveaux adhérents ajoutées</p>

Scénario nominal

Gérer les poules

Utilisateur	Système
<div>1</div> <div>L'organisateur clique sur le bouton "Créer les poules"</div>	
	<div>2</div> <div>Le système affiche la page "Créer les poules"</div>
<div>3</div> <div>L'organisateur choisit une méthode de décalage</div>	
<div>4</div> <div>L'organisateur appuie sur le bouton "Générer"</div>	
	<div>5</div> <div>Le système affiche dans la section "Proposition" les poules générées avec leurs participants.</div>

Scénario alternatif

Gérer les poules	
Utilisateur	Système
<div>1</div> <div>L'organisateur clique sur le bouton "Créer les poules"</div>	
	<div>2</div> <div>Le système affiche la page "Créer les poules"</div>
<div>3</div> <div>L'organisateur choisit le nombre de poules désirées</div>	
<div>4</div> <div>L'organisateur choisit le nombre de tireur par poules désirées</div>	
<div>5</div> <div>L'organisateur appuie sur le bouton "générer"</div>	
	<div>6</div> <div>Le système affiche dans la section "Proposition" les poules générées avec leurs participants.</div>
<div>5</div> <div>L'organisateur transfère des tireurs d'une poule à une autre poule par drag on drop</div>	

Scénario alternatif

Ajouter un adhérent à la liste d'adhérents du club	
Utilisateur	Système
1 L'organisateur appuie sur le bouton pour ajouter un adhérent	
	2 Le système affiche la page avec les informations à compléter
3 L'organisateur remplit tous les champs informatifs sauf le dernier	
4 L'organisateur clique sur "Valider"	
	5 Le système vérifie les champs renseignés (erreur)
	6 Le système souligne en rouge le/les champ(s) à remplir avec un message "Veuillez renseigner le champs '{nom champ}'"
7 L'organisateur complète les champs non remplis	
8 L'organisateur clique sur valider	
	9 Le système ajoute l'adhérent dans la liste
	10 Le système revient sur la page de gestion des participants

Scénario nominal / Scénario d'exception

Ajouter un adhérent à la liste d'adhérents du club	
Utilisateur	Système
<div>1</div> <div>L'organisateur appuie sur le bouton pour ajouter un adhérent</div>	
	<div>2</div> <div>Le système affiche la page avec les informations à compléter</div>
<div>3</div> <div>L'organisateur remplit les champs informatifs</div>	
<div>4</div> <div>L'organisateur clique sur "Valider"</div>	
<div>4</div> <div>L'organisateur clique sur le bouton "Annuler"</div>	
	<div>6</div> <div>Le système vérifie les champs renseignés</div>
	<div>7</div> <div>Le système ajoute l'adhérent dans la liste</div>
	<div>8</div> <div>5</div> <div>Le système revient sur la page de gestion de la compétition</div>

Scénario alternatif

Faire l'appel	
	Système
1 L'organisateur clique sur le bouton "Faire l'appel"	
	2 Le système affiche la feuille d'appel avec tout les participants
3 L'organisateur effectue l'appel et coche les joueurs/arbitres présents	
4 L'organisateur valide l'appel en cliquant sur "Valider l'appel"	
	5 Le système affiche une pop-up "Etes-vous sûr de valider l'appel ?" (Oui/Non)
6 L'organisateur clique sur "Non"	
7 L'organisateur modifie la liste d'appel	
8 L'organisateur clique sur "Valider l'appel"	
	9 Le système affiche une pop-up "Etes-vous sûr de valider l'appel ?" (Oui/Non)
10 L'organisateur clique sur "Oui"	
	11 Le système affiche les feuilles de poule

Scénario nominal / Scénario d'exception

Faire l'appel	
Utilisateur	Système
1 L'organisateur clique sur le bouton "Faire l'appel"	
	2 Le système affiche la feuille d'appel avec tout les participants
3 L'organisateur effectue l'appel et coche les joueurs/arbitres présents	
4 L'organisateur valide l'appel en cliquant sur "Valider l'appel"	
	5 Le système affiche une pop-up "Etes-vous sûr de valider l'appel ?" (Oui/Non)
6 L'organisateur clique sur "Oui"	
6 L'organisateur clique sur "Non"	7 Le système affiche les feuilles de poule
7 L'organisateur clique sur "Retour"	
	8 Le système retourne sur la page des détails du tournoi

Scénario nominal / Scénario d'exception

Retirer un tireur	
Utilisateur	Système
<div>1</div> <div>L'organisateur appuie sur le bouton pour supprimer le tireur</div>	
	<div>2</div> <div>Le système demande une confirmation de la suppression</div>
<div>3</div> <div>L'organisateur appuie sur le bouton "Confirmer"</div>	
<div>4</div> <div>L'organisateur clique sur le bouton "Annuler"</div>	<div>4</div> <div>Le système supprime le tireur</div>
	<div>5</div> <div>5</div> <div>Le système revient sur la page de gestion des participants du tournoi</div>

Scénario nominal

Renseigner les scores	
Utilisateur	Système
<div>1</div> <div>L'organisateur clique sur une valeur de la matrice des scores</div>	
<div>2</div> <div>L'organisateur entre les scores dans les cases de la matrice</div>	
	<div>3</div> <div>Le système génère des statistiques</div>

Scénario nominal

Supprimer une compétition

Utilisateur	Système
<p>1</p> <p>L'organisateur clique sur "Supprimer compétition"</p>	
	<p>2</p> <p>Le système affiche une pop-up demandant la confirmation de la suppression</p>
<p>3</p> <p>L'organisateur clique sur "Confirmer"</p>	
	<p>4</p> <p>Le système supprime la compétition</p>
	<p>5</p> <p>Le système amène vers la page d'accueil</p>

Diagrammes d'activités

[Tous les diagrammes d'activités](#)

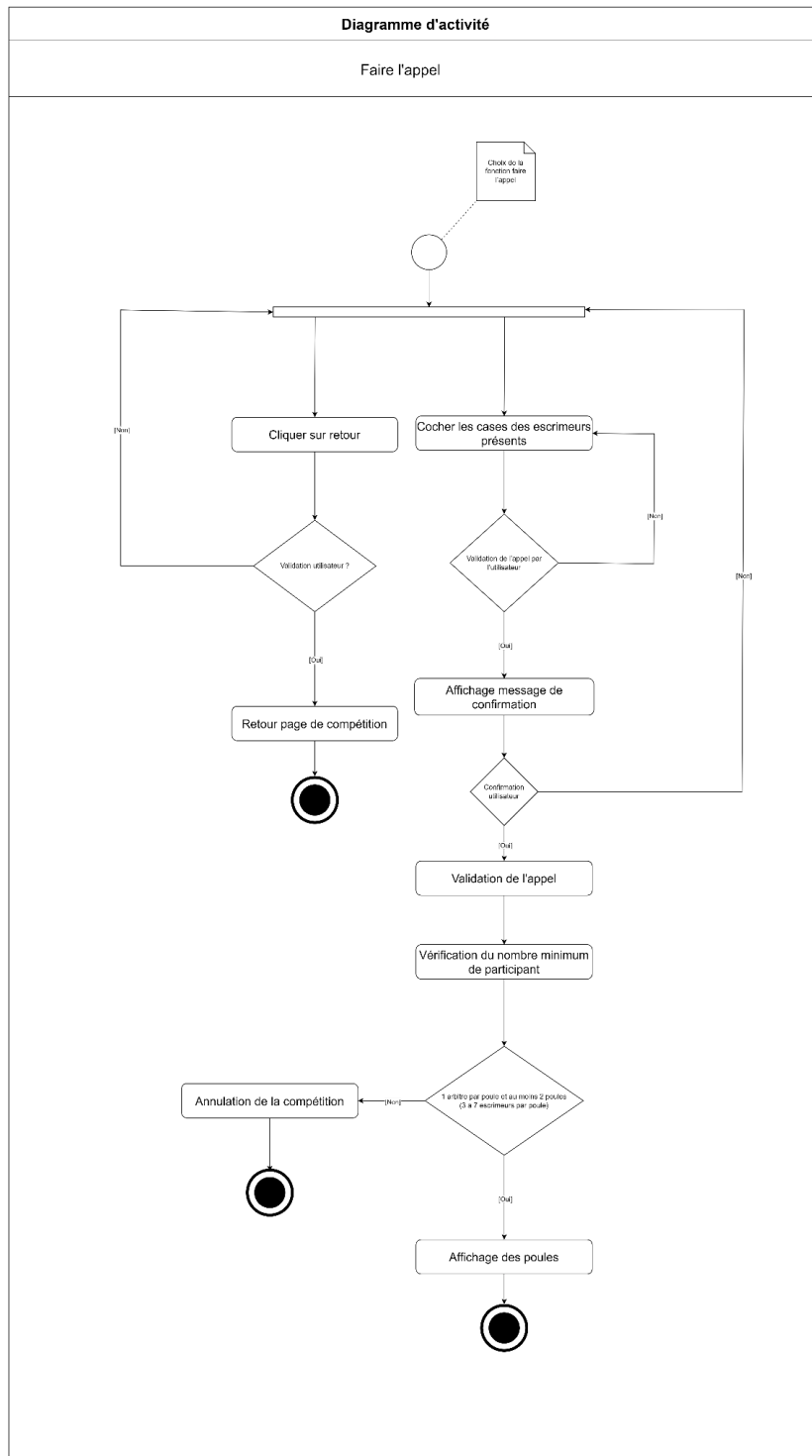
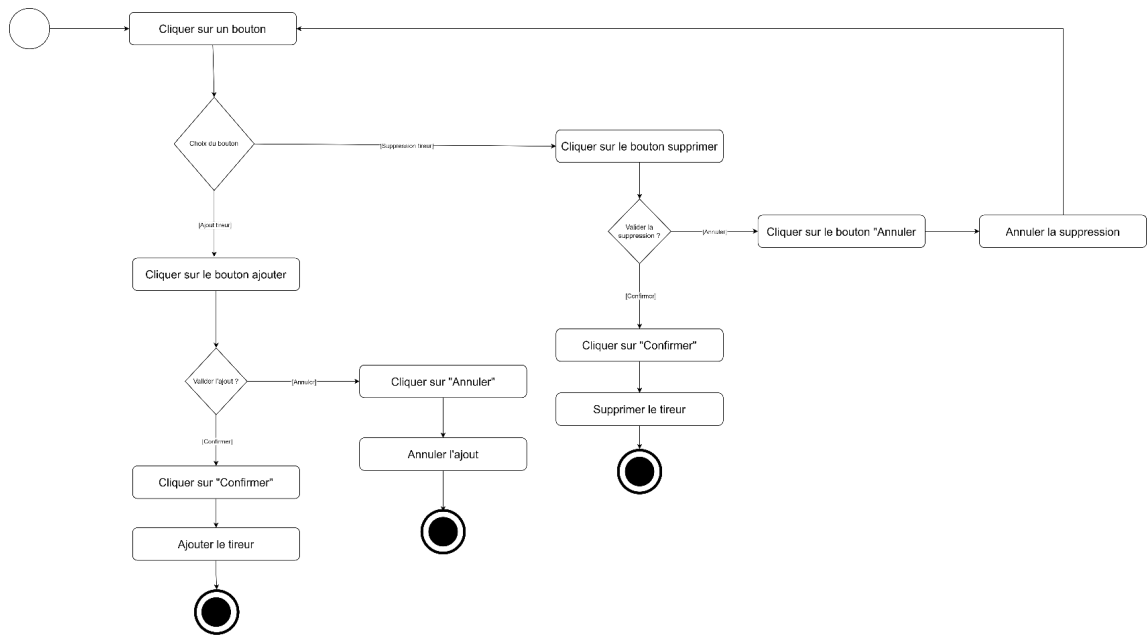


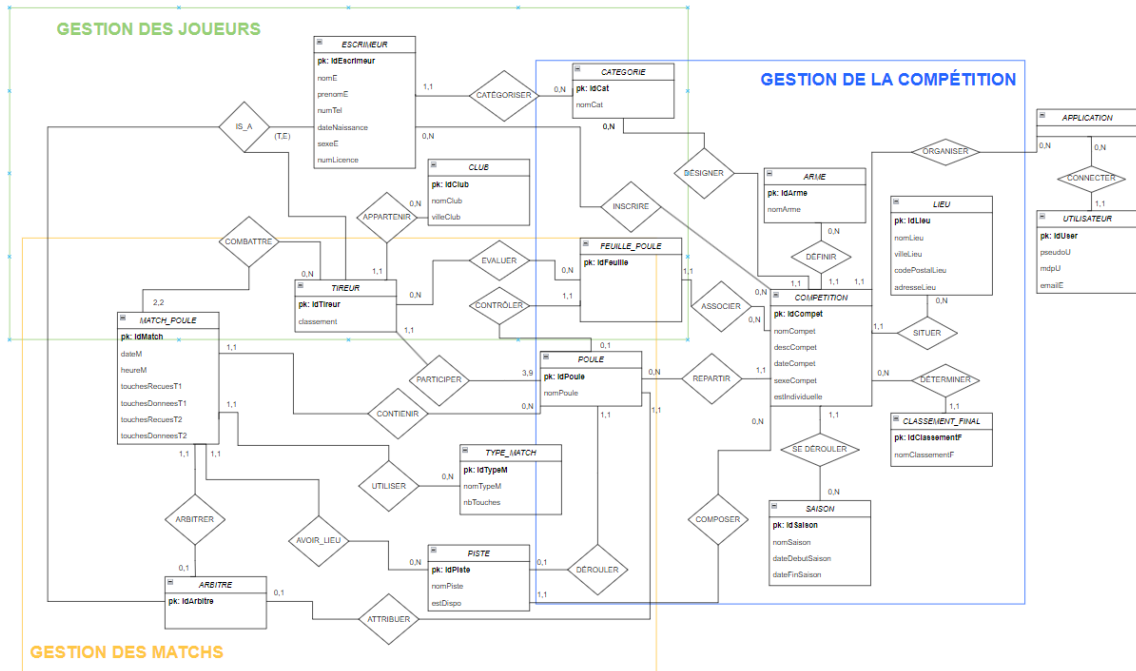
Diagramme d'activité

Gestion tireur



MCD

[Lien draw.io](https://draw.io)



3. Collaboration de l'équipe

La répartition des rôles et la planification du travail ont été organisées pour assurer efficacité et clarté dans le flux de travail.

La répartition des rôles au sein de notre groupe de cinq membres s'est opérée selon les compétences et les préférences de chacun. Notre organisation se composait d'un chef de projet, avec le rôle de full-stack, qui supervisait la cohésion générale de l'application et assurait la liaison entre tous les aspects du projet. Nous avons ensuite un développeur front-end dédié à la création de l'interface utilisateur, trois développeurs back-end pour la construction du modèle FLASK et de la base de données.

Pour le suivi du projet, nous avons utilisé l'outil de gestion de projet Trello. Cela nous a permis d'organiser les tâches à accomplir, de suivre leur avancement et de prioriser les fonctionnalités à développer. Le chef de

projet était chargé de l'allocation des tâches et l'ensemble du groupe de la mise à jour du tableau Trello en tenant compte des retours de l'équipe et des exigences du cahier des charges.

Quant à la collaboration et au versionnage du code, nous avons misé sur Github. Non seulement cela a facilité le contrôle des versions du code source, mais cela a aussi offert une plateforme pour le suivi des problèmes (Github Issues). Les échanges oraux et écrits sur Github Issues ont souvent généré de nouvelles tâches dans notre tableau Trello, assurant ainsi une boucle de feedback constructif.

Chaque fonctionnalité a été développée sur des branches dédiées au sein du dépôt Github. Pour achever une fonctionnalité, nous suivions généralement une séparation front-end / back-end, avec deux branches pour chaque template html : une pour le développement de l'interface et une autre pour la logique serveur une fois l'interface validée. Cette approche facilitait les revues de code avec la fonctionnalité de reviewer (souvent attribué donc au chef de projet lors des pull requests).

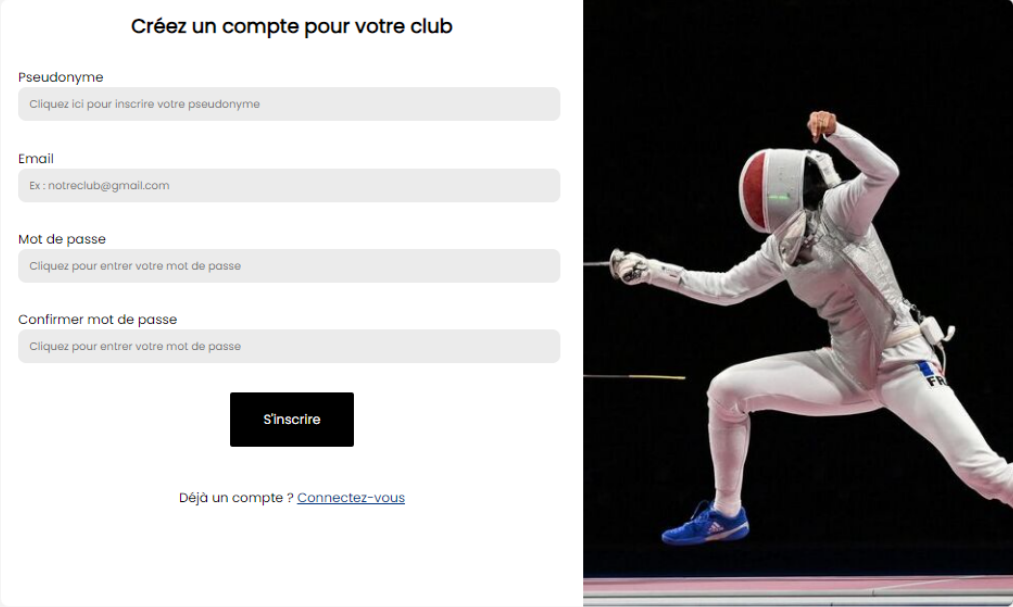
Enfin, en termes de perspective nous aurions pu déployer une pipeline CI/CD au sein de Github, automatisant les tests et le déploiement après chaque fusion sur la branche develop et main.

La communication au sein de l'équipe hors de l'iut était également importante, c'est pourquoi nous avons privilégié l'usage de Discord.

4.Présentation des résultats

Pour présenter les résultats référons nous à ce qui à était répandu dans le cahier des charges avec les pages implémentées:

La page d'inscription :



The image shows a web registration form on the left and a photograph of a fencer on the right. The form is titled "Créez un compte pour votre club" and contains the following fields:

- Pseudonyme**: A text input field with the placeholder text "Cliquez ici pour inscrire votre pseudonyme".
- Email**: A text input field with the placeholder text "Ex : notreclub@gmail.com".
- Mot de passe**: A text input field with the placeholder text "Cliquez pour entrer votre mot de passe".
- Confirmer mot de passe**: A text input field with the placeholder text "Cliquez pour entrer votre mot de passe".

Below the fields is a black button labeled "S'inscrire". At the bottom of the form, there is a link: "Déjà un compte ? [Connectez-vous](#)".

The photograph on the right shows a fencer in a white uniform and red mask, in a dynamic pose, holding a sword.

Sur cette page, nous pouvons créer un compte en rentrant un pseudonyme, une adresse mail, et un mot de passe à retaper pour la confirmation. L'inscription redirige ensuite vers la page de connexion.

La page de connexion :



Connectez-vous à votre compte

Email ou Pseudonyme

Ex : notreclub@gmail.com

Mot de passe

Cliquez pour entrer votre mot de passe

☐ Rester connecté

[Mot de passe oublié ?](#)

Se connecter

Toujours pas de compte ? [Inscrivez-vous](#)

Ici, nous pouvons nous connecter soit en entrant un email dans le premier champ, soit en y mettant un pseudonyme, ainsi que le mot de passe dans le deuxième champ.

La page de liste de compétitions :

Liste des compétitions

FILTRE

Catégorie:

Toutes les catégori

Arme:

Non définie

Sexe:

Non définie

Statut:

Non définie

Affichage : 5 10 25

Page : 1/4

Date	Heure	Nom de la compétition	Arme	Participants	Catégorie	Lieu	Sexe	Individuelle	
2024-04-20	14:00:00	Compétition Saison 2024 Sabre M15 F	Sabre	0	M17	SalleBlois	F	Oui	Consulter
2024-04-20	14:00:00	Compétition Saison 2024 Sabre M15 H	Sabre	0	M17	SalleBlois	H	Non	Consulter
2024-04-20	14:00:00	Compétition Saison 2024 Sabre M15 M	Sabre	8	M17	SalleBlois	H	Oui	Consulter
2024-04-19	13:00:00	Compétition Saison 2024 Sabre M13 F	Sabre	0	M15	SalleBlois	F	Oui	Consulter
2024-04-19	13:00:00	Compétition Saison 2024 Sabre M13 M	Sabre	8	M15	SalleBlois	H	Non	Consulter

[Page suivante](#)

Cette page liste les compétitions créées sous forme de tableau avec la liste des caractéristiques de celles-ci, dont on peut filtrer la recherche selon la catégorie, l'arme, le sexe et le statut.

La page liste des adhérents:

Ajouter un Adhérent

Filtre

Catégorie:

Toutes les catégories

Sexe:

Non définie

Statut:

Non définie

Affichage :

5

10

25

Page : 1/3

Prenom	Nom	Date Naissance	Catégorie	Licence	SexeE	
Arthur	RODRIGUES	2009-10-13	M15	232027	Homme	Consulter
Colin	VISCITA	2007-08-11	M17	201224	Homme	Consulter
Jon	NOTTINGHAM	1957-01-10	Seniors	43925	Homme	Consulter
David	RENOUX	1981-11-28	Seniors	49866	Homme	Consulter
Lionel	RUE THIBAL	1964-07-06	Seniors	52047	Homme	Consulter

Page suivante

De la même manière que la page liste des compétitions, pour visualiser les adhérents du club d'escrime de Blois nous avons un tableau qui liste les adhérents en fonction des filtres, et avec la possibilité de rechercher. De plus nous avons la possibilité d'ajouter des adhérents dans la liste des adhérents du club d'escrime de Blois.

Ajouter un Adhérent

Filtre

Catégorie:

Toutes les catégories

Sexe:

Non définie

Statut:

Non définie

Affichage :

5

10

25

Page : 1/3

Prenom	Nom	Date Naissance	Catégorie	Licence	SexeE	
Arthur	RODRIGUES	2009-10-13	M15	232027	Homme	Consulter
Colin	VISCITA	2007-08-11	M17	201224	Homme	Consulter
Jon	NOTTINGHAM	1957-01-10	Seniors	43925	Homme	Consulter
David	RENOUX	1981-11-28	Seniors	49866	Homme	Consulter
Lionel	RUE THIBAL	1964-07-06	Seniors	52047	Homme	Consulter

Page suivante

Nom :

Nom

Prénom :

Prénom

Date de naissance :

jj/mm/aaaa

Numéro de licence :

Numéro de licence

Sexe :

Homme

Numéro de Téléphone :

+33

Annuler

Ajouter

La page de définition d'une compétition :

The screenshot displays a web interface for defining a competition. At the top, a horizontal navigation bar contains six buttons: 'Définir une compétition' (highlighted in blue), 'Gestion participants', 'Créer les poules', 'Appel', 'Gestion score', and 'Classement Final'. Below this, the interface is split into two main panels. The left panel, titled 'DONNÉES TECHNIQUES', contains input fields for 'Titre', 'Organisateur', 'Lieu' (with a blue 'Ajouter un lieu' button), 'Date déroulement' (pre-filled with '16/11/2023'), and 'Heure début'. The right panel, titled 'STANDARD', contains dropdown menus for 'Arme' (set to 'épée'), 'Sexe' (set to 'Homme'), 'Catégorie' (set to 'MIS'), and 'Type' (set to 'individuelle'). At the bottom left is a red 'ANNULER' button, and at the bottom right is a blue 'Publier le tournoi' button.

Cette page est dédiée à l'ajout d'une compétition. Nous avons différentes informations à entrer : le titre, l'organisateur, le lieu (qui affiche une popup qui sera montrée après), la date de déroulement et l'heure de début qui peut être choisie entre 9 heures et 18 heures. Ensuite, on peut choisir entre les armes que l'on va choisir, si la compétition va être dédiée aux hommes ou aux femmes, la catégorie de cette dernière et le type de tournoi (individuel, en équipe). Le bouton "Annuler" sert à réinitialiser les informations entrées, et le bouton "Publier le tournoi" permet de créer la compétition et de diriger vers la page de gestion de participants.

Pour la pop up avec le lieu, voici comment elle se présente :

Celle-ci s’affiche au milieu de la page, et requiert des informations telles que le nom du lieu, l’adresse, la ville et le code postal.

La page de gestion de participants :

Sur cette page, de nombreuses fonctionnalités sont présentes. Tout d’abord, en haut sont affichées les informations principales concernant la compétition. De plus, les boutons placés à droite de ces informations permettent de les modifier en direct si on clique dessus car ça sélectionne l’information selon la ligne sur laquelle on clique. En dessous, nous avons la partie dédiée à la gestion des participants. Trois parties se présentent ci-dessous : les tireurs du club d’escrime de Blois, les tireurs venant d’autres clubs, et les arbitres. Chaque bouton “+” va

afficher une liste de tireurs et d'arbitres que l'on peut ajouter, avec une barre de recherche pour plus de facilité. Quand quelqu'un est ajouté dans une colonne, le nombre va s'incrémenter, et visuellement la personne ajoutée va être affichée. On peut faire la procédure inverse pour retirer un individu à l'aide du bouton "-". Pour créer les poules, nous avons le bouton présent en bas à droite, mais qui nécessite un certain nombre de tireurs et d'arbitres.

La page de gestion des poules :

Nombre de tireurs : 6
Nombre d'arbitres : 2

Paramètres poules

Répartition automatique

Classement ☐ Club ☐

Générer

Proposition

Poule 1

Arbitre : Jean ADAD, Piste 1

Tireur : Jules ANDRIAMAMMANINA, Classement : 2729

Tireur : Arthur RODRIGUES, Classement : 152

Tireur : Adrien SABARD, Classement : 13572

Poule 2

Arbitre : Fabrice AIRPACH, Piste 2

Tireur : Luc ALLEMAND, Classement : 1115

Tireur : David RENOUX, Classement : 3873

Tireur : Lucas ABDELLAH, Classement : 1483

Valider

Cette page est dédiée à la création des poules. Plusieurs informations sont présentes tout en haut : le nombre de tireurs et le nombre d'arbitres. Cela permet d'avoir un aperçu de comment les poules vont se faire. Ensuite, il y a un champ dédié au choix de la répartition des poules. Les checkbox permettent de choisir quel paramètre on souhaite. Ensuite, le bouton "Générer" affiche les poules dans la partie "Proposition". Cela nous donne ensuite les poules avec à l'intérieur de celles-ci l'arbitre qui s'en occupe, et les tireurs de cette dernière.

La page d'appel :

Voici la page d'appel. Ici vont s'afficher tous les tireurs de la compétition, et ainsi un arbitre pourra faire l'appel en cochant les noms. En haut à droite, nous avons le nombre d'absents et de présents qui s'actualisent en direct. Une personne n'étant pas cochée correspond à une absence.

Poule n°1 - "heure_poule" - Piste 1 - Arbitre : LEVALLOIS Maelys															
Nom	Prénom	Club									V	TD	TR	TD-TR	Place
DOUCI HABANE	Soha	PASSE AVANT	■	■	■	■	■	■	■	■	0	0	0	0	□
VERGES	Laura	AUCH PMG	■	■	■	■	■	■	■	■	0	0	0	0	□
LEVALLOIS	Maelys	JA ST MALO	■	■	■	■	■	■	■	■	0	0	0	0	□
REMBI	Rubeen	BOBIGNY AC	■	■	■	■	■	■	■	■	0	0	0	0	□
DALLEAS	Maelys	BORDEAUX BAS	■	■	■	■	■	■	■	■	0	0	0	0	□
GRUSON	Toscane	USOBL ESC	■	■	■	■	■	■	■	■	0	0	0	0	□
GASPARD	Faustine	LORIENT SE	■	■	■	■	■	■	■	■	0	0	0	0	□
LOUE	Charlotte	LILLE VAUBAN	■	■	■	■	■	■	■	■	0	0	0	0	□

Poule n°2 - "heure_poule" - Piste 2 - Arbitre : REMBI Rubeen															
Nom	Prénom	Club									V	TD	TR	TD-TR	Place
LAHAROTTE	Gwendoline Agathe	TASSIN DL	■	■	■	■	■	■	■	■	0	0	0	0	□
STEIMER	Sophie	LILLE VAUBAN	■	■	■	■	■	■	■	■	0	0	0	0	□
MOYA	Ophélie	GRAD TALENCE	■	■	■	■	■	■	■	■	0	0	0	0	□
TARIN	Lana	RENNES ERM	■	■	■	■	■	■	■	■	0	0	0	0	□
ROMAN	Judith	PARIS UC	■	■	■	■	■	■	■	■	0	0	0	0	□
MOURCEAU	Ambre	BOULAZAC	■	■	■	■	■	■	■	■	0	0	0	0	□
DUMETZ	Margaux	USOBL ESC	■	■	■	■	■	■	■	■	0	0	0	0	□

La page de classement final :

Page des scores de poule

Affichage

5 10 25

Rang	Prénom	Nom	V/M	Club
1	Maelys	LEVALLAIS	0.0	JA ST MALO
2	Ruben	REMBI	0.0	BOBIGNY AC
3	Maelys	DALLEAS	0.0	BORDEAUX BAS
4	Toscane	GRUSON	0.0	USOBL ESC
5	Soha	DOUCH HABANE	0.0	PASSE AVANT
6	Laura	VERGES	0.0	AUCH PMG
7	Faustine	GASPARD	0.0	LORENT SE
8	Charlotte	LOUE	0.0	LILLE VAUBAN
9	Audrey	BERNADO	0.0	TOULOUSE CMS
10	Margaux	DUMETZ	0.0	USOBL ESC

Cette page affiche donc les scores finaux d'une compétition.

Concernant les tests mis en place :

Tests de Validation

- L'application répond aux attentes fonctionnelles hormis pour la mise des scores et le module administrateur.
 - Les processus clés tels que l'inscription des utilisateurs, la gestion des compétitions fonctionnent comme prévu.
 - Cependant le processus clé tel que la mise de résultat ne fonctionne pas
- Tests de Performance

Constatations:

- Aucun ralentissement important n'a été observé même avec une charge de plus de 5000 escrimeurs chargés depuis les CSV fournis par la fédération.
- Les temps de réponse des pages restent dans les limites acceptables.
- Le système de gestion de base de données est capable de gérer des ensembles de données importants sans dégradation importante des performances.

Rapport Individuel Amaël :

Durant ce projet, mon rôle durant la première semaine a été de conceptualiser les fonctionnalités de l'application. En effet, j'ai fait des diagrammes de cas d'utilisations, de cas d'activité et les scénarios nécessaires pour expliquer ces derniers. Mon rôle, pour la partie code, a été basé sur du développement fullstack, mais je me suis surtout concentré sur le développement back end au sein de la SAE

Voici la liste des fonctionnalités que j'ai implémentées :

- Les popup : J'ai effectué plusieurs pop up personnalisées, mais plusieurs d'entre elles n'ont au final malheureusement pas servi car nous n'avons pas implémenté ce qui faisait en sorte que ça devait les afficher, hormis celle pour ajouter un adhérent. Le temps estimé était de 15 minutes maximum pour faire la première pop up, et c'est environ ce qu'il s'est passé. Par contre pour gérer l'affichage de cette dernière en cliquant sur un bouton, j'avais estimé au moins une heure et ça m'a pris environ une demi heure. Pour les pop up suivantes, j'ai dû prendre 5 minutes environ pour les faire car j'avais peu de changements, les placements étaient les mêmes. Je n'ai pas rencontré de difficultés car j'avais regardé un tutoriel sur youtube qui m'a permis d'afficher la popup personnalisée quand on clique sur un bouton.
- La page de gestion de poules : J'ai fait une page dédiée à la gestion de poules qui respecte plutôt bien les choix de la maquette en question. Je n'ai pas vraiment pu estimer le temps que ça me prendrait mais étant donné qu'à ce moment là je n'étais plus du tout à l'aise avec le html et le css, ça m'a pris environ une heure pour placer convenablement les éléments, et j'ai pris énormément de temps pour certains placement car notre fichier base.html prenait en compte tous les css de chaque page en même temps, ce qui fait que des menus déroulants ne changeaient pas de taille et je n'arrivais pas à comprendre pourquoi, mais c'était lié à des déclarations css dans d'autres pages.
- Par la suite, je me suis porté volontaire pour faire les fonctions de gestion de poules car j'avais quelques idées en tête. Comme nous avons défini

l'attribut "classement" comme le nombre de points d'un tireur dans la base de données, j'ai fait une fonction qui permet de gérer les poules selon le classement pour équilibrer les poules. Sinon, on peut les fabriquer par club, pour que les gens des mêmes clubs ne jouent pas trop entre eux pendant la phase de poules. D'ailleurs, les poules sont dirigées par un arbitre, ce qui fait que le nombre de poules dépend du nombre d'arbitres. J'avais estimé que ça me prendrait environ une journée de travail en respectant les horaires de l'emploi du temps pour le faire, et j'ai réussi en ce laps de temps. Pour que les poules soient générées selon une des deux manières que j'ai faites, j'ai lié une checkbox à chaque fonction, et j'ai fait un script en JS pour éviter de cocher les deux checkbox. J'ai rencontré de nombreuses difficultés concernant des erreurs de code que j'arrivais à régler en réfléchissant et en analysant bien mon code, et des difficultés concernant la logique du code qui avait des problèmes avec la gestion du nombre de tireurs dans une poule qui n'était pas toujours équilibré, mais j'ai vite trouvé la solution. J'ai rencontré des difficultés aussi pour faire un drag and drop, au cas où on voudrait déplacer à la main des escrimeurs dans une autre poule, mais j'ai perdu trop de temps et n'ai pas réussi.

- En suivant la logique de la gestion de poules, il y a sur cette page de génération un bouton "valider" qui dirige vers une page d'appel. Je me suis encore occupé du développement back end, qui fait qu'en cliquant sur ce bouton on a plusieurs actions qui se font en même temps. Tout d'abord, ça crée dans la base de données des nouvelles poules. Ensuite, ça ajoute dans la base de données des nouveaux matchs. Pour finir, ça redirige vers la page appel et ça affiche les noms de tireurs dans le tableau de cette dernière. J'avais estimé une journée pour que cela fonctionne, mais au final ça m'a pris une matinée.

Rapport individuelle de Kris

Pendant ce projet, mon rôle était d'être le développeur front-end du projet. Mon but : faire les pages WEB qui ressemblent au plus des maquettes. De plus, je mettais des données en dur dans la vue pour que le travail des développeurs

Back-end soit plus simple. En effet, si je prends la page score, nous avons trois tableaux qui sont à côté. dans le tableau du milieu, je devais générer le bon nombre de `<input type="text">`, changer leur couleurs suivant la position des input, désactiver les bons textfield.

Durant la SAE, j'ai réalisé les pages (côté Front-end seulement) :

Page connexion

Page inscription

Page appel

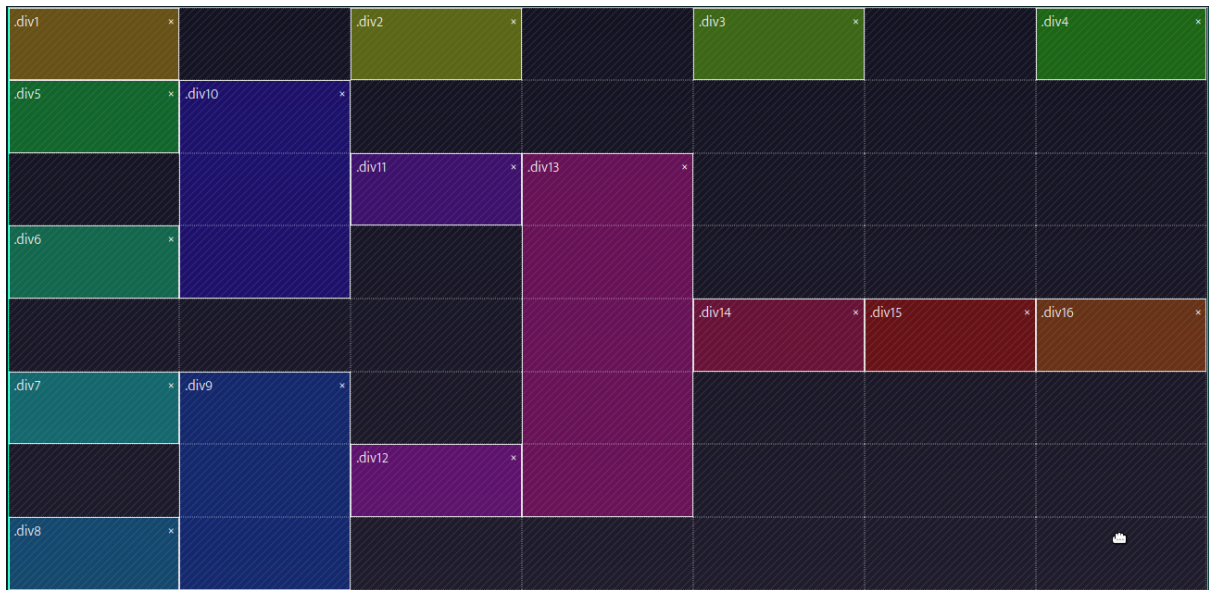
Page Arbre pour voir le classement finale (Quart de finale, demi finale, finale et troisième)

Affichage score poule

J'ai dû aussi modifier le CSS sur d'autres pages pour éviter l'écrasement de déclarations CSS (certaines déclarations ne ciblaient pas directement des ID ou des classes mais des éléments HTML en général).

Je me suis aussi chargé du responsive de certaines pages comme la page de connexion/inscription et pour créer une compétition. Je n'ai pas pu le faire pour les autres pages par manque de temps car je devais faire les autres pages et aussi par manque d'idées. Par exemple, pour la page où on peut voir l'arbre, je n'arrivais pas à voir comment faire pour le rendre responsive sans changer seulement la taille de la div "tableau-score".

Pendant cette SAE, j'ai eu des soucis pour la page "arbre.html". En effet, je n'avais pas d'idée de comment réaliser l'arbre en HTML et CSS. Au départ, j'avais décidé que l'arbre était un tableau. J'avais réussi à la faire en un jour mais il manquait les accolades pour lier les différents matchs. Donc, j'ai dû recommencer la page avec une nouvelle manière de le faire. J'ai décidé que l'arbre allait ressembler à une grille. Voici comment je l'ai imaginé :



Pour finir, le temps pour réaliser les différentes pages :

	Temps prévu	Temps réel
Page connexion (avec responsive)	1 jour	2.5 jours
Page Inscription (responsive)	1 jour	Une matinée
Page appel	3 jours	2.5 jours
Page arbre	3 jours	1.5 jour
Affichage score poule	1 jour	2 heures
Modification HTML/CSS des autres pages	??	1-2 jour

Rapport individuelle de Irvyn :

- Une description de son poste et de ses missions au sein de l'équipe.
- La liste des fonctionnalités implémentées avec pour chacune d'entre elles:
 - diagramme de classe

- création des tables de la BD et inserts
- création modèle SQL Alchemy
- création de fonction SQL Alchemy pour ajouter ou get des infos de la BD
- backend login, inscription (envoi de mails de bienvenue)
- backend edit-user (réinitialiser mot de passe avec code par mail avec pop-up)
- page ajouter un tournoi (modification front) et backend avec pop up pour ajouter les informations d'un lieu

The screenshot shows a web application interface with a navigation bar at the top containing buttons: 'Définir une compétition', 'Gestion participants', 'Créer les poules', 'Appel', 'Gestion score', and 'Classement Final'. Below the navigation bar, there are two main sections: 'DONNÉES TECHNIQUES' on the left and 'STANDARD' on the right. The 'DONNÉES TECHNIQUES' section contains a form with fields for 'Titre', 'Organisateur', 'Lieu' (with an 'Ajouter un Lieu' button), 'Date déroulement' (set to 16 / 11 / 2023), and 'Heure début' (set to --:--). A modal window titled 'Ajouter un Lieu' is overlaid on the 'Lieu' field, containing input fields for 'Nom du Lieu', 'Adresse', 'Ville', and 'Code Postal', along with an 'Enregistrer' button.

This image provides a detailed view of the 'DONNÉES TECHNIQUES' form. It features a dark blue header with the title 'DONNÉES TECHNIQUES'. The form is organized into several sections:

- Titre:** A text input field.
- Organisateur:** A text input field.
- Lieu:** A text input field containing the text 'SalleOrleans: 1 rue de vendôme, Orleans, 45100'. To the right of the text is a small edit icon (a square with a pencil).
- Date déroulement:** A text input field containing the date '16 / 11 / 2023'. To the right of the text is a small calendar icon.
- Heure début:** A text input field containing the time '--:--'.

- page gestion score avec la gestion des tireurs absents et la modification en temps réel de la base de données quand un score est ajouté

Définir une compétition
Gestion participants
Créer les poules
Appel
Gestion score
Classement Final

[Voir classement provisoire du tournoi](#)
[Voir ordre des matchs](#)

Poule n°1 - "heure_poule" - Piste 1 - Arbitre : LEVALLOIS Maelys

Nom	Prénom	Club		V	TD	TR	TD-TR	Place
(ABS)DOUCI HABANE	Soha	PASSE AVANT		1	2	7	-5	<input type="checkbox"/>
(ABS)VERGES	Laura	AUCH PMG		0	0	2	-2	<input type="checkbox"/>
LEVALLOIS	Maelys	JA ST MALO		1	4	0	4	<input type="checkbox"/>
REMBI	Rubeen	BOBIGNY AC		1	3	0	3	<input type="checkbox"/>
DALLEAS	Maelys	BORDEAUX BAS		0	0	0	0	<input type="checkbox"/>
GRUSON	Toscane	USOBL ESC		0	0	0	0	<input type="checkbox"/>
GASPARD	Faustine	LORIENT SE		0	0	0	0	<input type="checkbox"/>
LOUE	Charlotte	LILLE VAUBAN		0	0	0	0	<input type="checkbox"/>

Poule n°2 - "heure_poule" - Piste 2 - Arbitre : REMBI Rubeen

Nom	Prénom	Club		V	TD	TR	TD-TR	Place
LAHAROTTE	Gwendoline Agathe	TASSIN DL		0	0	0	0	<input type="checkbox"/>

	Temps prévu	Temps réel
diagramme de classe	2 jours	1 jour
BD	3 jours	3 jours
Modèle SQL Alchemy	1 jour	1 jour
backend login, inscription	2-3 jours	1.5 jours
backend edit-user	1 jour	0.5 jour
page ajouter un tournoi	2 jours	2 jours
page gestion score	3 jours	3 jours

Problèmes rencontrés lors de l'ajout d'une compétition avec un lieu qui n'existait pas, j'ai du le créer avant la compétition et changer la page car on ajoute le lieu seulement avec le nom du lieu alors que pour l'ajouter dans la base de donnée il faut d'autres infos comme le code postal, l'adresse et la ville.

J'ai aussi rencontrés pas mal de problème lors de la page de gestion de score car il est assez difficile de gérer une matrice pour changer les infos des scores dans la

base de données, j'ai du mettre comme data dans les input du html plusieurs informations comme le numéro de licence des tireurs et les différents id (compétition, arbitre de la poule, piste, poule).

Je n'ai pas réussi à afficher les scores déjà existants directement en valeur des input et de mettre les place en fonction des touches mais ceci par manque de temps.

Documentation officielle des frameworks et bibliothèques utilisés.

Forums de développeurs pour résoudre des problèmes spécifiques.

Tutoriels en ligne pour les aspects plus complexes du développement backend.

Échanges réguliers avec l'équipe pour comprendre les besoins et les exigences spécifiques du projet.

Rapport individuelle de Nathan:

En tant que développeur backend, mon rôle principal lors de ce projet a été de concevoir, mettre en œuvre, et optimiser les fonctionnalités liées à la gestion des appels, au classement provisoire, à la manipulation de la base de données, et au chargement de données à partir de fichiers CSV. Voici un aperçu des différentes étapes effectuées pendant chaque semaine du projet :

- Semaine 1: Conception des Cas d'Utilisation

Collaboration avec Amael pour élaborer les différents diagrammes de cas d'utilisation.

Temps Passé: 10 heures

- Semaine 2 Développement de la Fonction loaddb

Création de la fonction loaddb pour ajouter des données à la base de données à partir de fichiers CSV.

Temps Passé: 15 heures

Problèmes Rencontrés: Problème inconnu avec résolution encore mystérieuse, problème de performance du a de grande données, problème multiple régler avec une multitude de print pour le debug

- Semaine 3: Implémentation des Fonctionnalités Backend

Mise en œuvre des fonctionnalités liées à la page d'appel et au classement provisoire.

Temps Passé: 28 heures

Problème Rencontrés: Remise en question du modèle de données utiliser pour gérer la matchs après les poules (Aucun moyen de les gérers dans la bd pour le moment)

Source externe utiliser :

Documentation officielle des frameworks et bibliothèques utilisés.

Forums de développeurs pour résoudre des problèmes spécifiques.

Tutoriels en ligne pour les aspects plus complexes du développement backend.

Échanges réguliers avec l'équipe pour comprendre les besoins et les exigences spécifiques du projet. IA pour explication de code.

Rapport individuelle d'Alexandre:

En ma qualité de chef de projet, j'avais pour mission de centraliser le travail de l'équipe, en assurant la cohérence et la qualité à travers une relecture du travail de chacun. Ce rôle a débuté par la mise en place d'outils de communication et de gestion de projet efficaces, tels que Trello et GitHub. J'ai pris en charge la distribution des tâches et clarifié les objectifs du projet avec l'équipe, afin de garantir une compréhension des besoins à développer.

Nous avons mutuellement défini les exigences du projet, en nous appuyant sur une collaboration avec Kris, que vous pouvez consulter ici : [Figma Prototype](#). Cette étape nous a permis d'élaborer une réponse adaptée aux scénarios utilisateurs illustrés par les diagrammes d'activité réalisés par l'équipe.

Pour les deux semaines dédiées au développement, j'ai favorisé une approche full stack pour la mise en œuvre des pages web, convaincu que cela renforcerait ma capacité à développer l'intégration du front-end et du back-end. Cette méthodologie s'est avérée bénéfique, notamment durant les revues de code (pull requests) où j'ai pu harmoniser les contributions de chacun.

Lors de l'implémentation des fonctionnalités, j'ai pris en charge la conception des pages dédiées à l'affichage des compétitions à venir et passées, ainsi que la gestion des adhérents, incluant la fonctionnalité d'ajout de nouveaux membres. Par la suite, je me suis attelé à la gestion de compétitions, assurant l'inscription des participants – arbitres, tireurs d'autres clubs et ceux du club de Blois – et la modification éventuelle de l'information de la compétition après création.

La principale difficulté rencontrée fut celle de l'utilisation de JS dans un environnement flask pour la table gestion participants. En effet, la nécessité d'utiliser JavaScript pour manipuler dynamiquement les données interactives de la page n'était pas immédiatement compatible avec les templates Flask. J'ai dû me familiariser avec la sérialisation des données de la table en JSON et leur transmission aux scripts côté client.

Problèmes Spécifiques et Solutions Adoptées :

J'ai également rencontré un problème de duplication involontaire d'Arbitres : Un comportement qui me paraissait imprévisible survenait où un arbitre était ajouté plusieurs fois par une seule action de l'utilisateur. J'ai identifié que le problème était dû à une mauvaise gestion des événements du DOM, puis enfin de la requête de suppression et d'ajout (suppression du

tireur qui est arbitre mais pas de ses données dans la table arbitre). En utilisant un meilleur contrôle des listeners d'événements dans le code JavaScript et en assurant l'unicité de l'identifiant de l'arbitre, puis enfin en ajustant la requête présent dans la vue j'ai pu résoudre ce souci.

	Temps prévu	Temps réel
Maquette	4 Jours	4 jours
Front-end page competition	3h	3h
Back end page competition	4h	4h
Front-end page adherent	1h (page ressemblant a competition)	1h30
Intégration pop up adhérent et son back end	1h	2h
Back end page adherent	4h	6h
Front-end page gestion-participants	1 matinée (4h)	4h
Back-end page gestion-participants	1 journée	2 journée
Implémentation logique statut compétition (partiellement fonctionnelle)	1h	1 H
Gestion des pulls request (et résolution de bug)	Non définie	3 jours

4. Bilan collectif

En tant qu'équipe, nous reconnaissons unanimement avoir sous-estimé la complexité de la gestion et de l'entrée des scores dans notre système, ce qui a abouti à une réalisation partielle du module arbitre.

Rétrospectivement, l'une de nos principales erreurs réside dans la conception trop ambitieuse de la base de données. Cette complexité excessive a pour conséquence des requêtes difficiles à concevoir et à implémenter, générant ainsi un impact significatif en termes de temps et d'effort.

Cependant, nous restons optimistes quant à nos progrès et à l'expérience utilisateur que nous offrons. Ces aspects nous semblent être autant de points forts sur lesquels nous pouvons nous appuyer. L'ultime semaine de travail qui nous est accordée représente une opportunité que nous voulons saisir car nous envisageons cette période comme le moment idéal pour peaufiner la qualité du code et pour enrichir les fonctionnalités existantes. Plus spécifiquement, nous nous concentrerons sur la finalisation du module arbitre en intégrant pleinement le processus de saisie des scores et sur l'amélioration du module administrateur en permettant l'inscription des tireurs non encore présents dans la base de données de la Fédération Française d'Escrime.

Cette phase sera déterminante pour répondre effective et qualitativement aux attentes, et pour livrer un produit fini qui non seulement répond aux exigences techniques mais qui assure aussi une expérience utilisateur fluide et intuitive. C'est avec une motivation renouvelée et une claire direction que nous abordons cette dernière ligne droite du projet.