

---

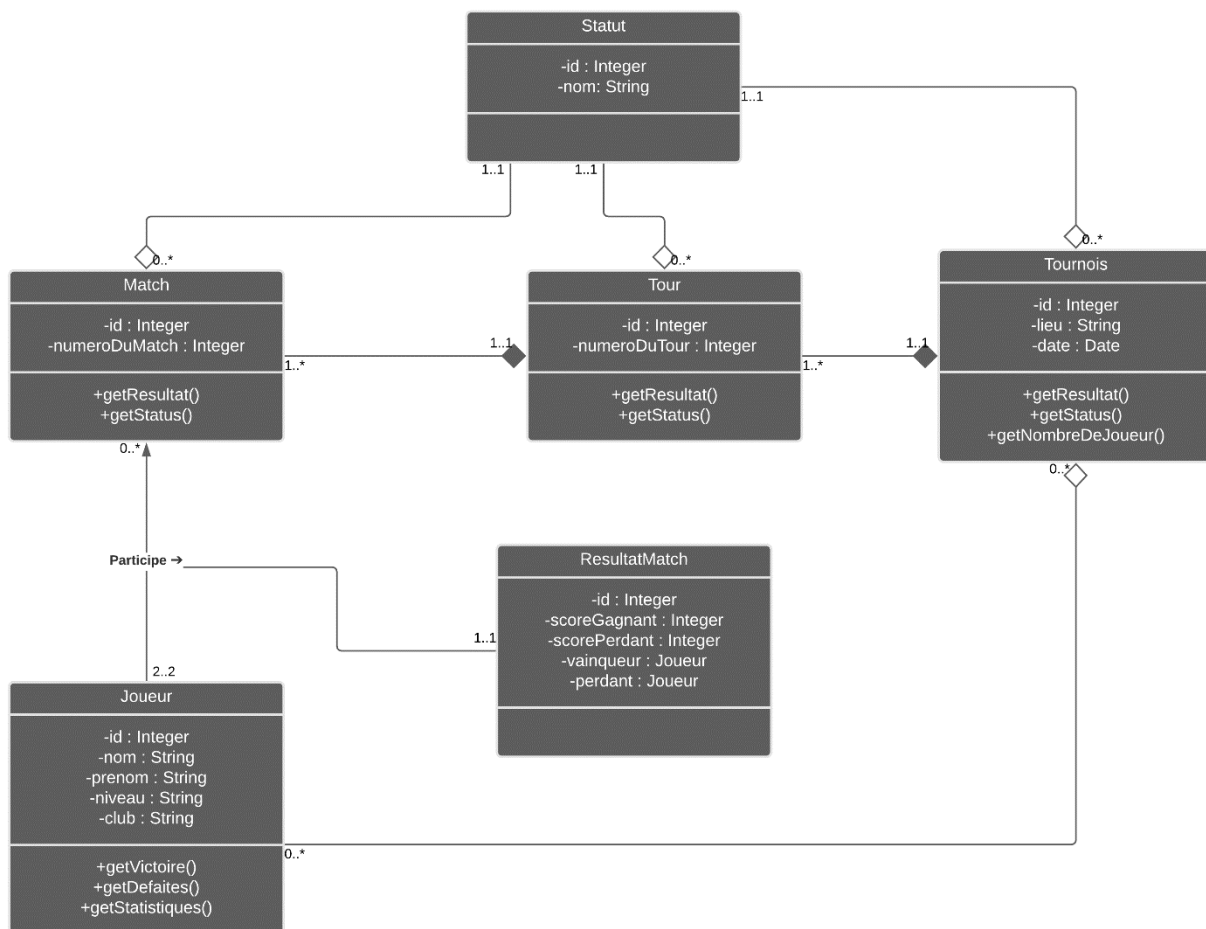
# CPOA

---

## TENNIS TOURNAMENT PLANNIFIER CAHIER DE CONCEPTION

ANNEE UNIVERSITAIRE 2020 - 2021  
DUT INFORMATIQUE – G6S3  
BOMBARDELLA BOUCHENOT DAUBIGIE DUPRE

## I. Spécifications de la structure du système



### Classe « Statut » :

Un statut contient d'un id pour l'identifier, et d'une chaîne de caractère pour le nom de ce statut.

*Par exemple : En cours, En attente, Terminé ;*

Cette classe permet d'avoir une cohérence des différents types de statut possible. L'utilisateur ne pourra pas saisir un statut personnalisé.

Les classes Match, Tour, et Tournois possède tous un objet Statut. Cela va permettre d'avoir une information sur le déroulement d'un match, d'un tour ou bien d'un tournois.

### Classe « Joueur », « Match » et « ResultatMatch » :

Le joueur comportera un id, un nom, un prénom, un niveau de Tennis, et sera associé à un club. De plus, un joueur sera intégré dans un ou plusieurs tournois et dans ce cas il participera forcément à un match au minimum voire plusieurs matchs s'il gagne. Il également possible d'obtenir des statistiques sur le joueur, par exemple, avoir le total de match auquel il aura participé, le nombre de matchs gagnés ou bien le nombre de ceux-ci perdus.

Un match sera composé d'un numéro de match, et de 2 joueurs pour l'affrontement. Il sera alors possible de récupérer les résultats, et le statut associé (en cours, en attente, ...).

Ensuite, lors de la participation des joueurs à un match, des résultats seront créés. Il sera possible d'avoir qu'un seul résultat par match. Ce résultat détiendra le vainqueur et le perdant, ainsi que leurs scores respectifs.

**Les classes « Tour » et « Tournois » :**

Un tour sera composé d'un identifiant, d'un numéro de tour au sein du tournoi et d'un statut. Un tour sera composé de plusieurs matchs auxquels il sera possible de récupérer les résultats.

Un tournoi aura un identifiant, le lieu où il se réalise et à la date à laquelle il se produit. Un tournoi sera composé de plusieurs joueurs. Les résultats des matchs ainsi que le vainqueur du tournoi pourront être obtenus.

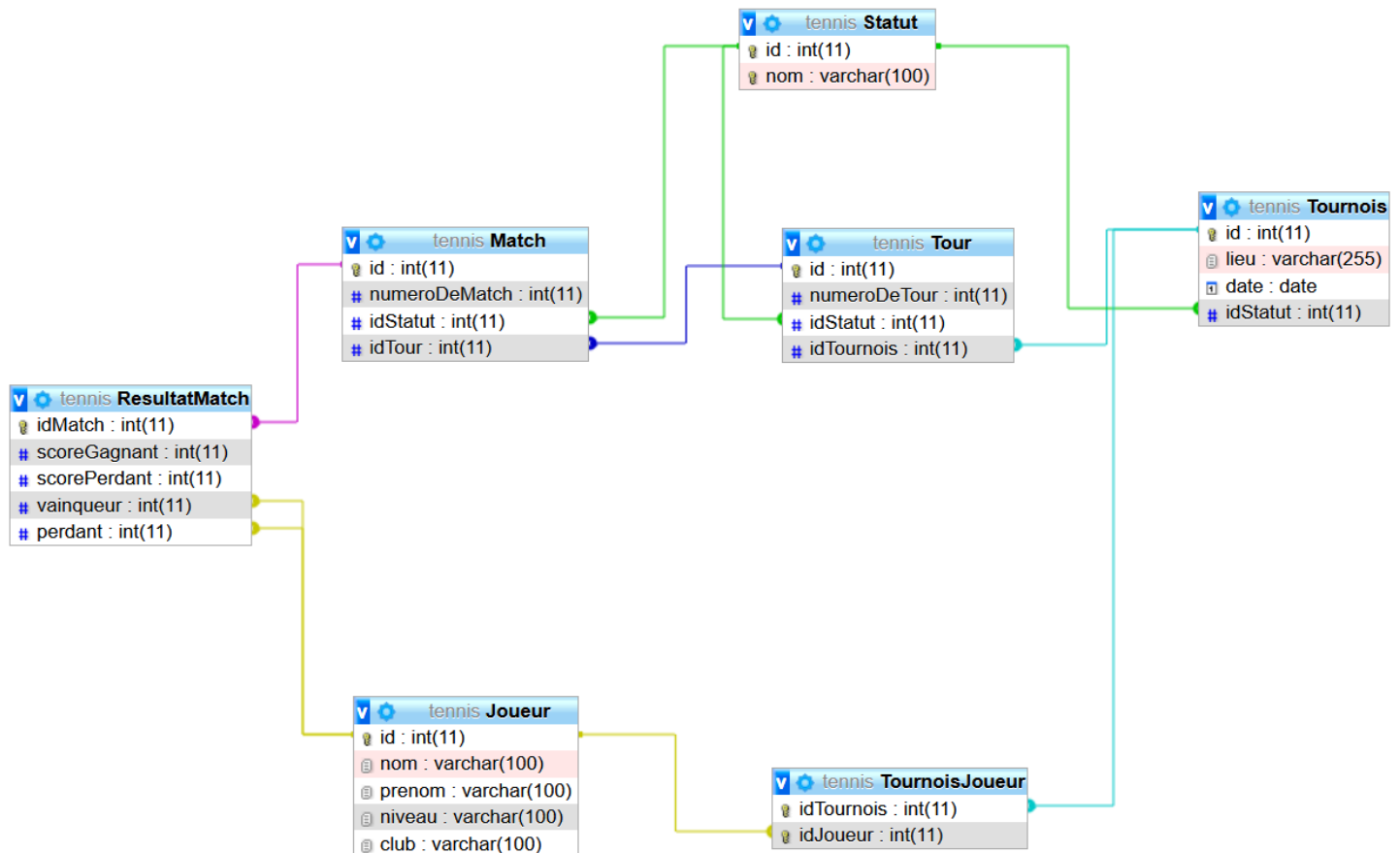
## II. Représentation de l'architecture MVC :

### Les vues :

<i>VueAuth</i>	<i>Panneau d'identification</i>
<i>VueInscription</i>	<i>Panneau d'inscription</i>
<i>VueAdminOrganisateur</i>	<i>Fenêtre principale d'administration pour un organisateur (accueil des panneaux)</i>
<i>VueAdminUtilisateur</i>	<i>Fenêtre principale d'administration pour un utilisateur régulier (accueil des panneaux)</i>
<i>VueAdminVisiteur</i>	<i>Fenêtre principale d'administration pour un visiteur (accueil des panneaux)</i>
<i>VueModal</i>	<i>Fenêtre modale</i>
<i>VueTournois</i>	<i>Fenêtre d'affichage d'un tournois</i>
<i>VueTour</i>	<i>Fenêtre d'affichage d'un tour</i>
<i>VueMatch</i>	<i>Fenêtre d'affichage d'un match</i>
<i>VueJoueur</i>	<i>Fenêtre d'affichage d'un joueur</i>
<i>VueStatistiqueJoueur</i>	<i>Fenêtre d'affichage des statistiques d'un joueur</i>
<i>VueCreationTournois</i>	<i>Fenêtre de création d'un tournois</i>
<i>VueErreur</i>	<i>Fenêtre basique pour l'affichage d'une erreur</i>
<i>VueCreationJoueur</i>	<i>Fenêtre modale pour la création d'un nouveau joueur</i>
<i>VueSaisieResultatMatch</i>	<i>Fenêtre pour la saisie des résultats d'un match</i>

### Les contrôleurs :

<i>ControleurUtilisateur</i>	<i>Contrôleur des données de connexion et d'inscription</i>
<i>ControleurJoueur</i>	<i>Contrôleur des joueurs</i>
<i>ControleurTournois</i>	<i>Contrôleur des tournois</i>
<i>ControleurTour</i>	<i>Contrôleur des tours</i>
<i>ControleurMatch</i>	<i>Contrôleur des matchs</i>

**Schéma de la base de données :**Statut(id, nom)Tournois(id, lieu, date, #idStatut)TournoisJoueur(#idTournois, #idJoueur)Tour(id, numeroDuTour, #idStatut, #idTournois)Match(id, numeroDuMatch, #idStatut, #idTour)Joueur(id, nom, prenom, niveau, club)ResultatMatch(#idMatch, scoreGagnant, scorePerdant, #vainqueur, #perdant)

### III. Présentations des maquettes

Ces maquettes ont été réalisées à l'aide d'Adobe Xd, ce sont des maquettes basses fidélité, le rendu final ne sera peut-être pas le même.

Joueurs	Tournois	Recherche
<div><h2>Bienvenue sur TTP</h2><p>Veuillez-vous connecter</p><div><input type="text" value="Identifiant"/></div><div><input type="password" value="Mot de passe"/></div><div><input type="button" value="Se connecter"/></div><div><a href="#">S'inscrire</a></div><div><a href="#">Continuer sans se connecter</a></div></div>		

Maquette 1. Vue de la connexion

Acteur(s) concerné(s) : Organisateur, visiteur, utilisateur régulier

Fonctionnalité(s) concernée(s) : Se connecter à l'application

La même maquette est faite pour la vue d'inscription, mais avec la phrase « Veuillez-vous inscrire ». On peut alors soit se connecter, soit continuer sans se connecter.

Si l'acteur se connecte et qu'il est organisateur, il arrive sur la maquette 2

Si l'acteur se connecte et qu'il est juste visiteur, il arrive sur la maquette 8

Si l'acteur décide de continuer sans se connecter, il arrive sur la maquette 12

Joueurs	Tournois	Recherche
<div><div>☆ Joueur 1 +</div><div>☆ Joueur 2 +</div><div>☆ Joueur 3 +</div><div>Joueur 4 +</div></div> <div><div>Ajouter joueur</div><div>Modifier</div></div>		

Maquette 2. Vue de l'accueil organisateur

Acteur(s) concerné(s) : Organisateur

Fonctionnalité(s) concernée(s) : Afficher la liste des joueurs

Modifier la liste des joueurs

Ajouter un joueur

Ici l'acteur peut alors avoir accès à la liste de tous les joueurs qui sont publics. Les joueurs qu'il a ajouté à ses favoris ont une petite étoile devant leur nom.

On peut alors ajouter un joueur en cliquant sur le bouton « ajouter un joueur ». Cela nous amène à la maquette 4.

Le bouton modifier permettra de modifier le nom d'un joueur.

Finalement, le petit « + » à côté du nom du joueur permet d'atterrir à la maquette 3.

Joueurs	Tournois	Recherche
<div><div>☆ Joueur 1 -</div><div><div>Joueur public</div><div>Victoires : 3</div><div>Défaites : 2</div><div>Tournois gagnés : 1</div><div>Retirer des favoris</div></div></div> <div><div>☆ Joueur 2 +</div><div>☆ Joueur 3 +</div><div>Joueur 4 +</div></div> <div><div>(zone de texte)</div><div>Ajouter joueur</div><div>Modifier</div></div>		

Maquette 3. Vue de l'accueil avec affichage des statistiques d'un joueur organisateur

Acteur(s) concerné(s) : Organisateur

Fonctionnalité(s) concernée(s) : Afficher la liste des joueurs

Modifier la liste des joueurs

Ajouter un joueur

Accéder aux statistiques d'un joueur

Ajouter ou retirer un joueur de sa liste de favoris

Ici du coup on a quasiment le même affichage que sur l'écran précédent, mais maintenant nous avons accès aux nombres de victoires, de défaites et au nombre de tournois gagnés. De plus, nous pouvons voir si le joueur est en public ou en privé. S'il est en public, l'utilisateur lambda pourra donc le voir.



Maquette 4. Ajout d'un joueur organisateur

Le formulaire "Ajouter un joueur" est ouvert sur l'interface. Il contient les champs suivants :

- Nom : Dupont
- Prénom : Michel
- Niveau : (champ vide)
- Club : (champ vide)

Le bouton "Ajouter le joueur" est visible en bas du formulaire. Dans la barre de navigation, les boutons "Ajouter joueur" et "Modifier" sont également présents.

Maquette 4. Ajout d'un joueur organisateur

Acteur(s) concerné(s) : Organisateur

Fonctionnalité(s) concernée(s) : Ajouter un joueur

Ici l'acteur peut alors ajouter un joueur en entrant toutes ses données. Il pourra donc valider sa saisie avec le bouton « ajouter le joueur »

Joueurs	Tournois	Recherche
<p>Tournoi 1 +</p> <p>Tournoi 2 +</p> <p>Tournoi 3+</p> <p>Tournoi 4+</p>		<a href="#"><u>Déconnexion</u></a>
<p>Création Tournoi</p>		<p>Modifier</p>

Maquette 5. Vue de l'onglet Tournoi organisateur

Acteur(s) concerné(s) : Organisateur

Fonctionnalité(s) concernée(s) : Afficher la liste des tournois

Ici le début d'affichage est quasiment le même que dans l'onglet joueur. Mais les fonctionnalités ne sont pas les mêmes. Il a accès à tous les tournois publics, les siens s'affichent par défaut en premier.

En cliquant sur le bouton « Création Tournoi », on arrive sur la maquette 6

En cliquant sur le petit « + » à côté de tournoi, on arrive sur la maquette 7



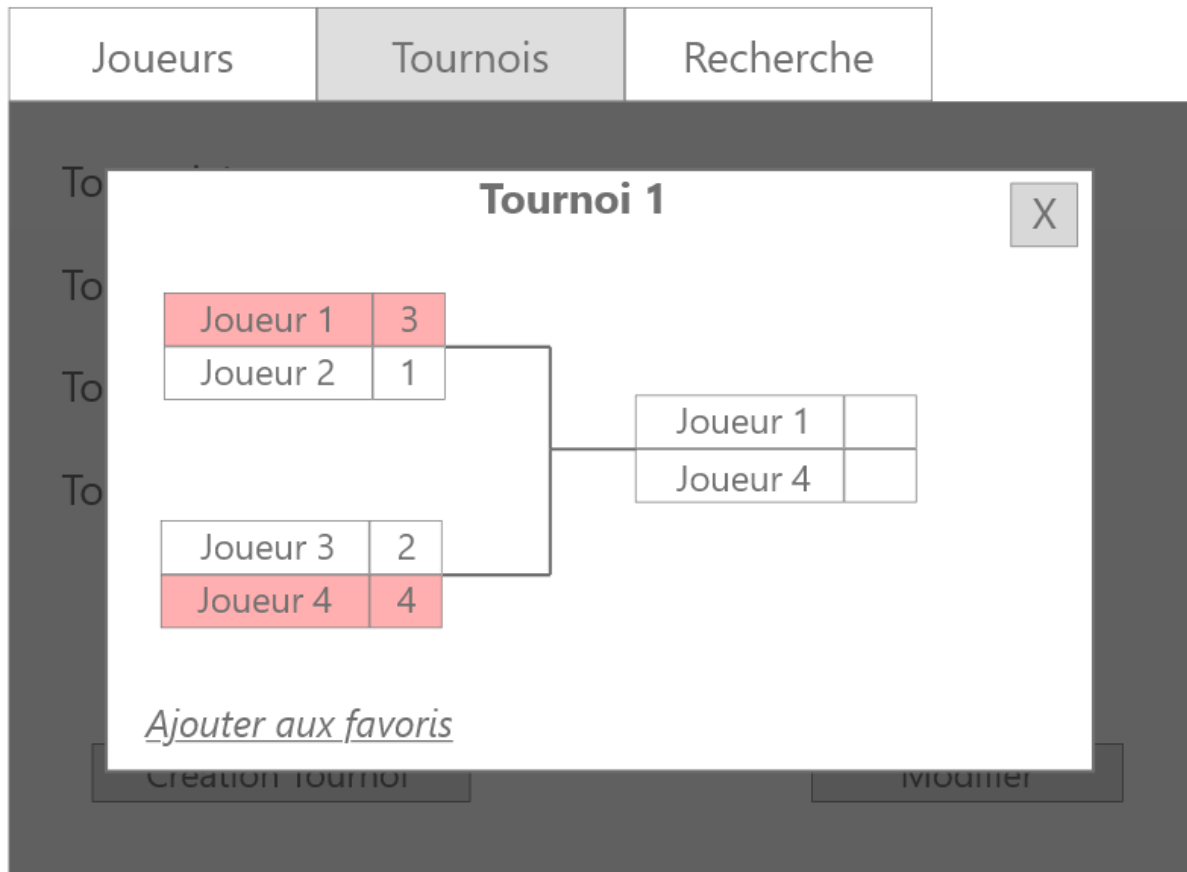
Maquette 6. Vue de la fenêtre modale « Création de tournoi »

Acteur(s) concerné(s) : Organisateur

Fonctionnalité(s) concernée(s) : Créer des tournois

Ici, l'utilisateur peut sélectionner un joueur parmi une liste (à gauche) et les ajouter aux joueurs à mettre dans le tournoi. Il peut gérer ses listes grâce aux boutons « Ajouter > » et « <Retirer »

Il peut ensuite valider la création de tournoi en cliquant sur « créer le tournoi ». Cependant, s'il y a un nombre **impair** de joueurs, un message d'erreur demandant de rajouter ou d'enlever un joueur s'affiche.



Maquette 7. Vue de la fenêtre modale d'affichage des tournois

Acteur(s) concerné(s) : Organisateur

Fonctionnalité(s) concernée(s) : Affichages des résultats

Donc en cliquant sur le petit « + » à côté du nom d'un tournoi on arrive sur cette fenêtre modale. On a alors l'affichage des résultats. Soit les résultats ont déjà été saisi, soit on peut alors double cliquer sur un match pour les saisir ou les modifier. On arrive alors sur la maquette 8.

Maquette 8. Vue de la fenêtre modale de saisie des résultats

Le diagramme illustre l'interface utilisateur pour la saisie des résultats d'un match. La barre de navigation en haut contient trois onglets : 'Joueurs', 'Tournois' (actuellement sélectionné), et 'Recherche'. Une fenêtre modale intitulée 'Détail du match' est ouverte au-dessus de la page principale. Cette fenêtre contient deux sections de saisie, une pour 'Joueur 1' et une pour 'Joueur 4'. Chaque section dispose d'un bouton 'Entrer le résultat'. Un bouton 'Valider' est positionné en bas de la fenêtre. En arrière-plan, on peut apercevoir des boutons 'Création tournoi' et 'Modifier'.

Maquette 8. Vue de la fenêtre modale de saisie des résultats

Acteur(s) concerné(s) : Organisateur

Fonctionnalité(s) concernée(s) : Saisie des résultats

L'acteur peut alors saisir les résultats du match et les valider, cela sera enregistré dans la base de données et affiché dans la fenêtre modale de la maquette 7.



Joueurs	Tournois	Recherche
<div>★ Joueur 1 - <a href="#">Déconnexion</a></div> <div>Victoires : 3</div> <div>Défaites : 2</div> <div>Tournois gagnés : 1</div> <div>Retirer des favoris</div> <div>★ Joueur 2 +</div> <div>★ Joueur 3 +</div> <div>Joueur 4 +</div>		

Maquette 10. Vue de l'accueil avec affichage des statistiques d'un joueur visiteur

Acteur(s) concerné(s) : Utilisateur régulier

Fonctionnalité(s) concernée(s) : Afficher la liste des joueurs

Accéder aux statistiques d'un joueur

Ajouter ou retirer un joueur de sa liste de favoris

Ici du coup on a quasiment le même affichage que sur l'écran précédent, mais maintenant nous avons accès aux nombres de victoires, de défaites et au nombre de tournois gagnés. On peut aussi ajouter ou retirer le joueur de la liste des favoris.

Joueurs	Tournois	Recherche
Tournoi 1 +		<a href="#"><u>Déconnexion</u></a>
Tournoi 2 +		
Tournoi 3+		
Tournoi 4+		

Maquette 11. Vue de l'onglet Tournoi visiteur

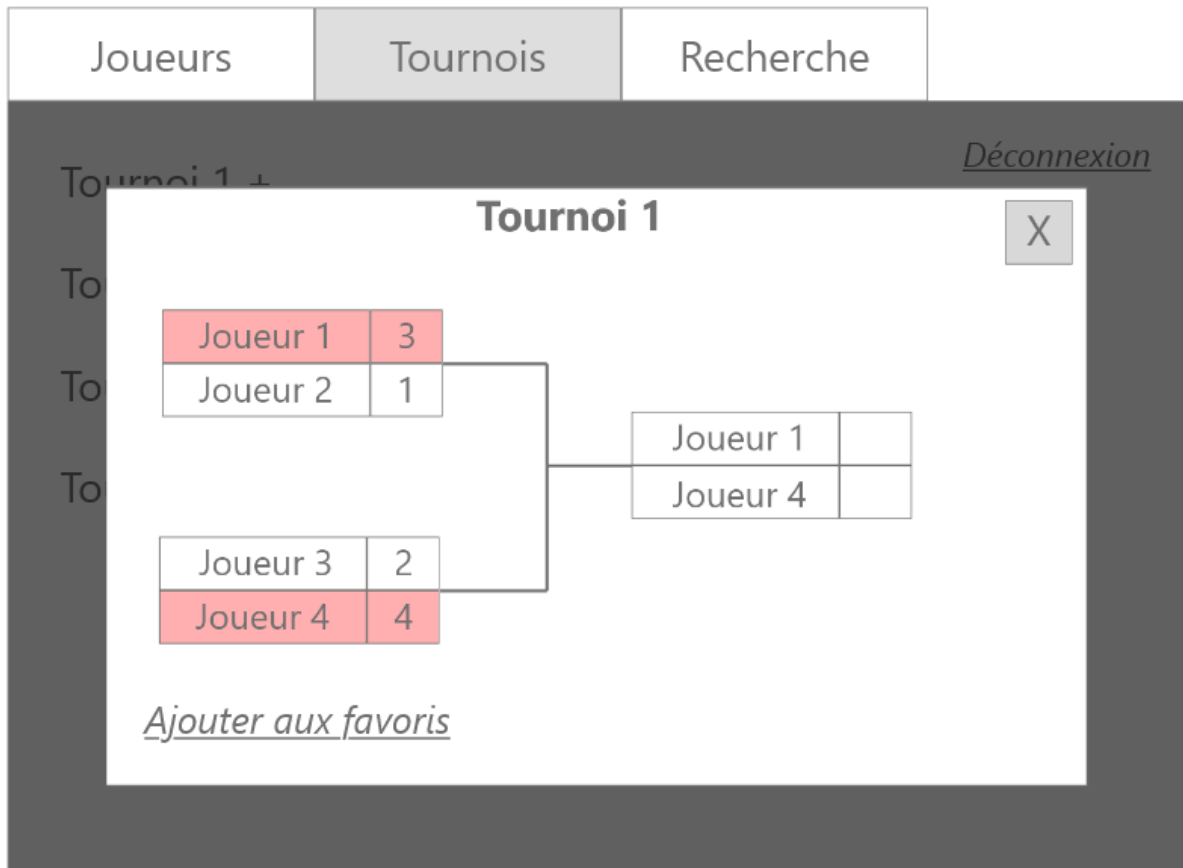
Acteur(s) concerné(s) : Utilisateur régulier

Fonctionnalité(s) concernée(s) : Afficher la liste des tournois

Ici le début d'affichage est quasiment le même que dans l'onglet joueur. Mais les fonctionnalités ne sont pas les mêmes. Il a accès à tous les tournois publics.

En cliquant sur le petit « + » à côté de tournoi, on arrive sur la maquette 12





Maquette 12. Vue de la fenêtre modale d'affichage des tournois

Acteur(s) concerné(s) : Utilisateur régulier

Fonctionnalité(s) concernée(s) : Affichages des résultats

Donc en cliquant sur le petit « + » à côté du nom d'un tournoi on arrive sur cette fenêtre modale. On a alors l'affichage des résultats.

Joueurs	Tournois	Recherche
<div>Joueur 1 +</div> <div>Joueur 2 +</div> <div>Joueur 3 +</div> <div>Joueur 4 +</div> <div>Connexion</div>		

Maquette 13. Vue de l'accueil visiteur

Acteur(s) concerné(s) : Visiteur

Fonctionnalité(s) concernée(s) : Afficher la liste des joueurs

Ici l'acteur peut alors avoir accès à la liste de tous les joueurs qui sont publics.

Le bouton « connexion » permet de retourner à la maquette 1.

Finalement, le petit « + » à côté du nom du joueur permet d'atterrir à la maquette 14.

Joueurs	Tournois	Recherche
<div>Joueur 1 -<div><div>Victoires : 3</div><div>Défaites : 2</div><div>Tournois gagnés : 1</div></div><div>Joueur 2 +</div><div>Joueur 3 +</div><div>Joueur 4 +</div></div>		

Maquette 14. Vue de l'accueil avec affichage des statistiques d'un joueur visiteur

Acteur(s) concerné(s) : Visiteur

Fonctionnalité(s) concernée(s) : Afficher la liste des joueurs

Accéder aux statistiques d'un joueur

Ici du coup on a quasiment le même affichage que sur l'écran précédent, mais maintenant nous avons accès aux nombres de victoires, de défaites et au nombre de tournois gagnés.

Joueurs	Tournois	Recherche
Tournoi 1 +		
Tournoi 2 +		
Tournoi 3+		
Tournoi 4+		

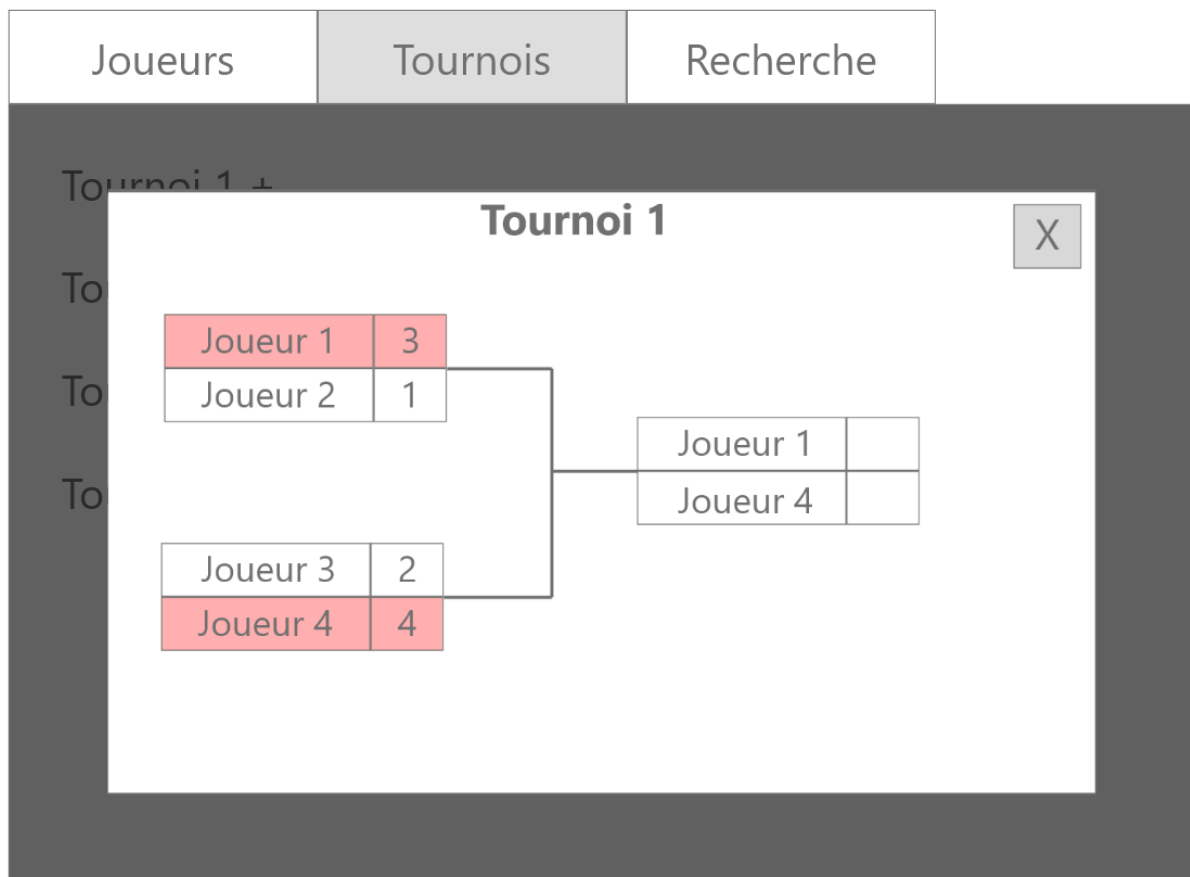
Maquette 15. Vue de l'onglet Tournoi visiteur

Acteur(s) concerné(s) : Visiteur

Fonctionnalité(s) concernée(s) : Afficher la liste des tournois

Ici le début d'affichage est quasiment le même que dans l'onglet joueur. Mais les fonctionnalités ne sont pas les mêmes. Il a accès à tous les tournois publics.

En cliquant sur le petit « + » à côté de tournoi, on arrive sur la maquette 16



Maquette 16. Vue de la fenêtre modale d'affichage des tournois

Acteur(s) concerné(s) : Visiteur

Fonctionnalité(s) concernée(s) : Affichages des résultats

Donc en cliquant sur le petit « + » à côté du nom d'un tournoi on arrive sur cette fenêtre modale. On a alors l'affichage des résultats.

Joueurs	Tournois	Recherche
---------	----------	-----------

Résultat de la recherche

Maquette 17. Onglet recherche

Acteur(s) concerné(s) : Organisateur, visiteur, utilisateur régulier

Fonctionnalité(s) concernée(s) : Recherche de joueur et/ou tournoi

L'acteur peut donc faire des recherches et trier ses résultats ou non.