

PPE - Inscriptions aux événements sportifs

Application développée en langage JAVA



Table des matières

1 - Présentation.....	3
2 - Spécification du besoin	3
3 - Résultats attendus à l'itération 1	3
3.1 - Application Java.....	3
3.2 - Base de données	4
3.3 - Documentation	4
4 - Résultats attendus à l'itération 2	4
4.1 - Base de données	4
4.2 - Application Java.....	4
5 - Résultats attendus à l'itération 3	4
5.1 - Base de données	4
5.2 - Documentation	4
6 - Résultats attendus à l'itération 4	5
6.1 - Application Java.....	5
6.2 - Documentation	5
7 - Productions.....	5
7.1 - Chef de projet.....	5
7.2 - Équipe	5
7.3 - Individuel	5

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.

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.

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

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).
- Etude de la bibliothèque CommandLine.

3.2 - Base de données

- Modélisation de la base de données

3.3 - Documentation

La documentation suivante doit être accessible depuis votre portefeuille.

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

4 - Résultats attendus à l'itération 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.
- Installation de la base de données sur un serveur.

4.2 - Application Java

- Mise en place d'un dialogue utilisateur à l'aide de la bibliothèque CommandLine.

5 - Résultats attendus à l'itération 3

5.1 - Base de données

- Connexion à la base de données avec Hibernate.

Tout le dialogue avec la base de données doit être utilisé avec Hibernate ou un autre ORM.

5.2 - Documentation

La documentation suivante doit être accessible depuis votre portefeuille.

- Maquettes des fenêtres.

6 - Résultats attendus à l'itération 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 portefeuille.

- Documentation utilisateur.

7 - Productions

7.1 - 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).

7.2 - 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.

7.3 - 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 oeuvre).
- Le code source sur [Github](#).
- La documentation utilisateur.
- La documentation développeur.