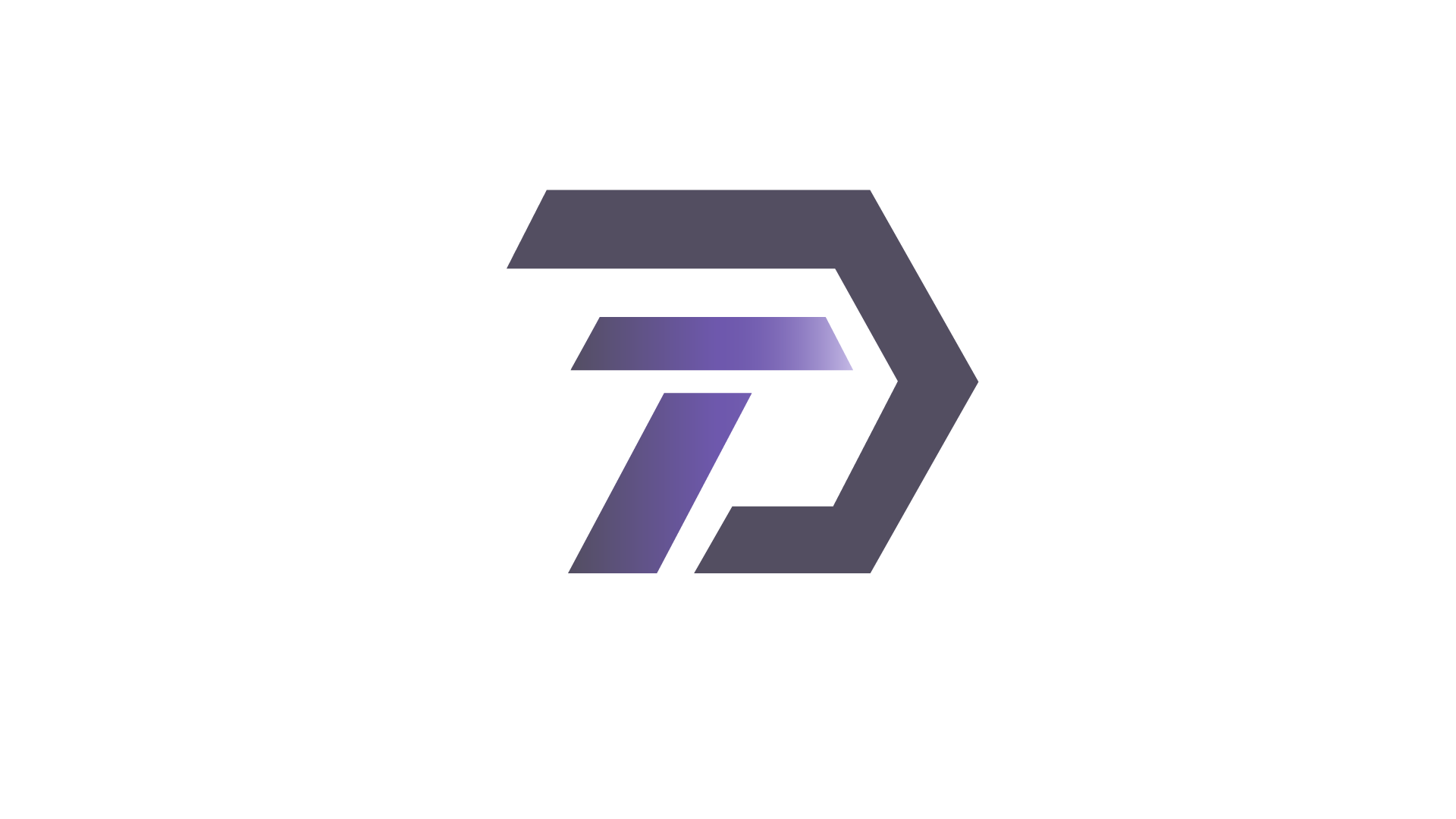
## Gestion d’équipe de Football

Gabriel Martin

CFPT

Maitre d’apprentissage : Mme. Terrier



Documentation technique

Table des matières

[Gestion d’équipe de Football 0](file:///\\wsl.localhost\Ubuntu-20.04\var\www\html\web\TPI_BLANC\Documentation_TPI\DocumentationTechnique-GabrielMartin.docx#_Toc129124751)

[Versions 3](#_Toc129124752)

[Introduction 3](#_Toc129124753)

[Résumé du cahier des charges 3](#_Toc129124754)

[Organisation 3](#_Toc129124755)

[But de l’application 4](#_Toc129124756)

[Fonctionnalité à réaliser 4](#_Toc129124757)

[Matériel et logiciels nécessaires 4](#_Toc129124758)

[Livrables 4](#_Toc129124759)

[Méthodologie 5](#_Toc129124760)

[S’informer 5](#_Toc129124761)

[Planifier 5](#_Toc129124762)

[Décider 5](#_Toc129124763)

[Réaliser 5](#_Toc129124764)

[Contrôler 5](#_Toc129124765)

[Evaluer 5](#_Toc129124766)

[Planification 6](#_Toc129124767)

[Product backlog 6](#_Toc129124768)

[Planning prévisionnel 6](#_Toc129124769)

[Planning réel 6](#_Toc129124770)

[Analyse fonctionnelle 6](#_Toc129124771)

[Fonctionnalités 6](#_Toc129124772)

[Interfaces 6](#_Toc129124773)

[Analyse organique 6](#_Toc129124774)

[Structure du projet 6](#_Toc129124775)

[Base de données 6](#_Toc129124776)

[Librairies et outils externes 6](#_Toc129124777)

[Git 6](#_Toc129124778)

[Visual Studio Code 6](#_Toc129124779)

[WSL 2 (Ubuntu) 6](#_Toc129124780)

[Plan de test 6](#_Toc129124781)

[Evolution des tests 6](#_Toc129124782)

[Conclusion 6](#_Toc129124783)

[Difficultés rencontrées 6](#_Toc129124784)

[Planification 6](#_Toc129124785)

[Améliorations possibles 6](#_Toc129124786)

[Bilan personnel 6](#_Toc129124787)

[Annexes 6](#_Toc129124788)

[Bibliographie 6](#_Toc129124789)

[Code repris 6](#_Toc129124790)

[Sites utilisés 6](#_Toc129124791)

# Versions

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| N° de version | Date | Auteur | Changements apportés |
| 1.0 | 21.03.2023 | Gabriel Martin | Version finale de la documentation du TPI finale du document pour le rendu du TPI |

# Introduction

Voici la documentation technique du projet *Drafteam* réaliser dans le cadre du *Travail pratique individuel* (TPI) débutant le jeudi 27 avril 2023 et se terminant le mercredi 17 mai 2023. Ce travail a pour but de valider ma formation CFC effectuer au *Centre de Formation Professionnelle Technique* du Petit-Lancy à Genève.

Cette application web a pour but de gérer des équipes de football. Elle permet la création d’équipe, l’ajout de joueurs, la gestion d’entrainement et de match. Tout ça gérer par un entraineur qui a la possibilité de voir les absences et de mettre à jour lui-même le calendrier de l’équipe.

# Résumé du cahier des charges

## Organisation

T

Les informations qui vont suivre sont extraite du cahier des charges.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Élève |  | Maître d’apprentissage |
| Gabriel Martin | Anne Terrier |
| [gabriel-henri.mrtn@eduge.ch](mailto:gabriel-henri.mrtn@eduge.ch) |  | [anne.terrier@edu.ge.ch](mailto:anne.terrier@edu.ge.ch) |

|  |  |
| --- | --- |
| Experts |  |
| Jean-Pierre Garnier | Thomas Tetart |
| [jpg@gsinfo.ch](mailto:jpg@gsinfo.ch) | [thomas.tetart@laposte.net](mailto:thomas.tetart@laposte.net) |

## But de l’application

## Fonctionnalité à réaliser

## Matériel et logiciels nécessaires

## Livrables

* Planning
* Backlog
* Rapport de projet contenant le code source au format PDF
* Journal de bord
* Résumé du TPI

# Méthodologie

## S’informer

La première étape consiste à prendre conscience des tâches à réaliser et à s'informer sur le problème ou le projet en question. Il s'agit de collecter systématiquement des informations pertinentes, d'identifier les parties prenantes et de comprendre les enjeux du projet.

## Planifier

La deuxième étape consiste à planifier le projet. Cela implique de déterminer les objectifs à atteindre, d'établir des tâches, d’estimer le temps nécessaire pour les effectuer de déterminer les ressources nécessaires et d'établir un planning.

## Décider

Une fois les informations récupérées, les tâches planifiées, il faut décider de la manière dont on va réaliser ces dernières. Pour cela, il faut classer les tâches par ordre d’importance afin de réaliser les tâches les plus importante en premier.

## Réaliser

La quatrième étape consiste à la réalisations des tâches. Il faut donc suivre le planning effectuer dans l’étape « Planifier » ainsi que les décisions pour suivre les tâches dans le bon ordre.

## Contrôler

Une fois la tâche terminée, il faut surveiller le progrès, que ce qui a été effectuer fonctionne correctement selon ce qui a été demander. Pour ca il faut effectuer un protocole de test pour voir si la fonctionnalité ajouter est bien fonctionnel.

## Evaluer

La dernière étape consiste à évaluer le projet. Cela implique de comparer les résultats obtenus aux objectifs établis, de mesurer l'efficacité des solutions mises en place et de déterminer les mesures à prendre pour améliorer les résultats si nécessaire.

# Planification

## Product backlog

## Planning prévisionnel

## Planning réel

# Analyse fonctionnelle

## Fonctionnalités

## Interfaces

# Analyse organique

## Structure du projet

## Base de données

# Librairies et outils externes

## Git

## Visual Studio Code

## WSL 2 (Ubuntu)

# Plan de test

# Evolution des tests

# Conclusion

## Difficultés rencontrées

## Planification

## Améliorations possibles

## Bilan personnel

# Annexes

# Bibliographie

## Code repris

## Sites utilisés