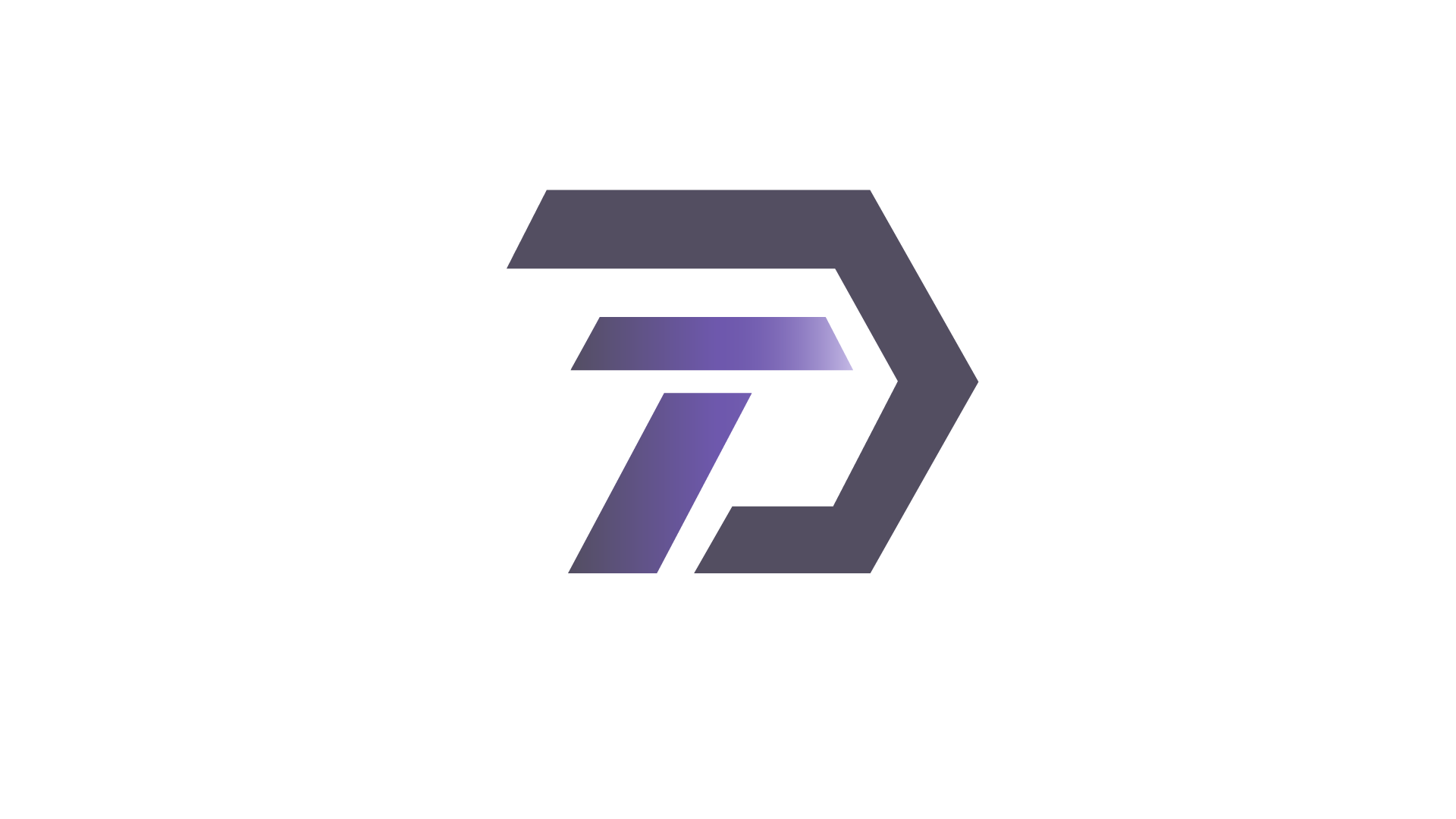
## Gestion d’équipe de Football

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\TPI_BLANC\Documentation_TPI\TPI_DocumentationTechnique-GabrielMartin.docx#_Toc129679265)

[Versions 3](#_Toc129679266)

[Introduction 3](#_Toc129679267)

[Résumé du cahier des charges 3](#_Toc129679268)

[Organisation 3](#_Toc129679269)

[But de l’application 4](#_Toc129679270)

[Fonctionnalité à réaliser 4](#_Toc129679271)

[Matériel et logiciels nécessaires 4](#_Toc129679272)

[Livrables 4](#_Toc129679273)

[Méthodologie 5](#_Toc129679274)

[S’informer 5](#_Toc129679276)

[Planifier 5](#_Toc129679277)

[Décider 5](#_Toc129679278)

[Réaliser 5](#_Toc129679279)

[Contrôler 5](#_Toc129679280)

[Evaluer 6](#_Toc129679281)

[Planification 6](#_Toc129679282)

[Planning prévisionnel 6](#_Toc129679283)

[Planning réel 6](#_Toc129679284)

[Analyse fonctionnelle 6](#_Toc129679285)

[Fonctionnalités 6](#_Toc129679286)

[Interfaces 6](#_Toc129679287)

[Analyse organique 6](#_Toc129679288)

[Structure du projet 6](#_Toc129679289)

[Base de données 6](#_Toc129679290)

[Librairies et outils externes 7](#_Toc129679291)

[Git 7](#_Toc129679292)

[Visual Studio Code 7](#_Toc129679293)

[WSL 2 (Ubuntu) 7](#_Toc129679294)

[Plan de test 8](#_Toc129679295)

[Evolution des tests 9](#_Toc129679296)

[Conclusion 10](#_Toc129679297)

[Difficultés rencontrées 10](#_Toc129679298)

[Planification 10](#_Toc129679299)

[Améliorations possibles 10](#_Toc129679300)

[Bilan personnel 10](#_Toc129679301)

[Annexes 11](#_Toc129679302)

[Bibliographie 11](#_Toc129679303)

[Code repris 11](#_Toc129679304)

[Sites utilisés 11](#_Toc129679305)

# 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

# Optimiser la productivité d'un projet grâce à la gestion de projet intégrée

Pour le bon fonctionnement de ma gestion de projet, j’ai utilisé la méthode de planification en 6 étapes. Voici le schéma suivit étape par étape tout au long de mon TPI.

## 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

## Planning prévisionnel

## Planning réel

# Analyse fonctionnelle

## Fonctionnalités

## Interfaces

# Analyse organique

## Structure du projet

## Base de données

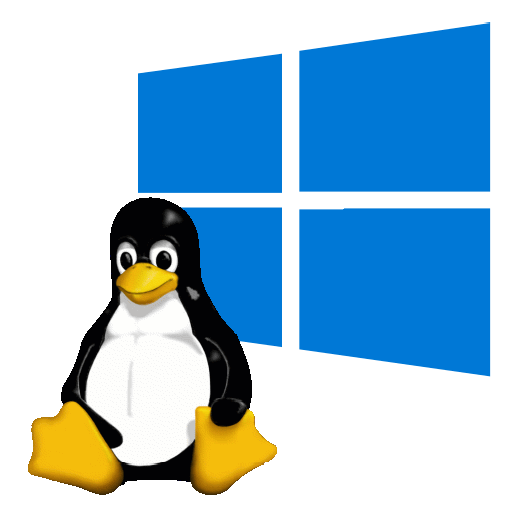
# Librairies et outils externes

## Formation Git | Human Coders FormationsGit

Git est un logiciel de gestion de versions distribué, développé par Linus Torvalds, le créateur du noyau Linux. Git est un logiciel libre qui est distribué sous la licence publique générale GNU version 2. Pour assurer la sauvegarde et le suivi des différentes versions de mon application, j'ai opté pour l'utilisation d'un dépôt distant sur la plateforme GitHub. Cela me permet de stocker mon code source en ligne et de suivre les changements apportés à chaque version de mon application.

## Microsoft AppsVisual Studio Code

Visual Studio Code est un environnement de développement intégré (IDE) polyvalent, simple à utiliser et doté d'une large gamme de fonctionnalités. Il permet de programmer dans divers langages de programmation et sa modularité est renforcée par son système d'extension. Personnellement, j'ai utilisé Visual Studio Code pour développer mon application et cet IDE m'a été extrêmement utile pendant la phase de développement.



## WSL 2 (Ubuntu)

WSL 2 est une fonctionnalité de Windows qui permet de créer un environnement Linux à l'intérieur de Windows, ce qui équivaut à avoir une machine virtuelle Linux intégrée dans la machine Windows. Cela permet d'exécuter des applications Linux sur Windows sans avoir besoin d'une machine virtuelle distincte.

# Plan de test

Un plan de test pour évaluer les fonctionnalités principales de l'application est disponible ci-dessous. Ce plan de test vient en complément des tests unitaires, qui eux permettent de vérifier que chaque méthode fonctionne correctement. Le plan de test prévoit d'évaluer toutes les fonctionnalités disponibles dans le programme afin de s'assurer qu'elles fonctionnent toutes correctement.

|  |  |
| --- | --- |
| Nom |  |
| User story |  |
| Situation |  |
| Résultats obtenus |  |
| Statut |  |

# Evolution des tests

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Num test | J1 | J2 | J3 | J4 | J5 | J6 | J7 | J8 | J9 | J10 | J11 |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |

# Conclusion

## Difficultés rencontrées

## Planification

## Améliorations possibles

## Bilan personnel

# Annexes

# Bibliographie

## Code repris

## Sites utilisés

* Documentation PHP : <https://www.php.net/>