



École nationale supérieure d'électrotechnique, d'électronique,
d'informatique, d'hydraulique et des télécommunications

Département Sciences numériques parcours IMM

Rapport application Web : Plateforme de gestion des tournois de jeu d'échec

Réalisé par :
Boudili Younes
Morata Jules
Neji Mariem
Ouhou Houda
2^{ème} Année SN M

Année universitaire : 2020-2021

Table des matières

Table des figures	1
1 Introduction	2
2 Architecture	2
3 Déroulement	3
3.1 Réalisation du site :	3
3.2 Choix des outils techniques	4
3.2.1 Front-end	4
3.2.2 Back-end	4
3.3 Répartition des tâches	5
4 Conclusion	5

Table des figures

1	Diagramme UML des entités Beans	2
2	profil d'un utilisateur	3
3	Affichage d'une équipe	3
4	Affichage d'un tournoi	4
5	Affichage d'un tournoi	4

1 Introduction

Le but de ce projet est de réaliser un site web de gestion de tournois d'échec. Un utilisateur du site peut consulter les détails des tournois déjà existants, ou bien créer un nouveau tournoi et le gérer à travers le site.

Tous les fichiers relatifs au site sont trouvables sur ce git : https://github.com/houda99-hd/Chess_7

2 Architecture

À ce stade, on a établie l'architecture de la couche métier comme suit, commençant par les entités Beans :

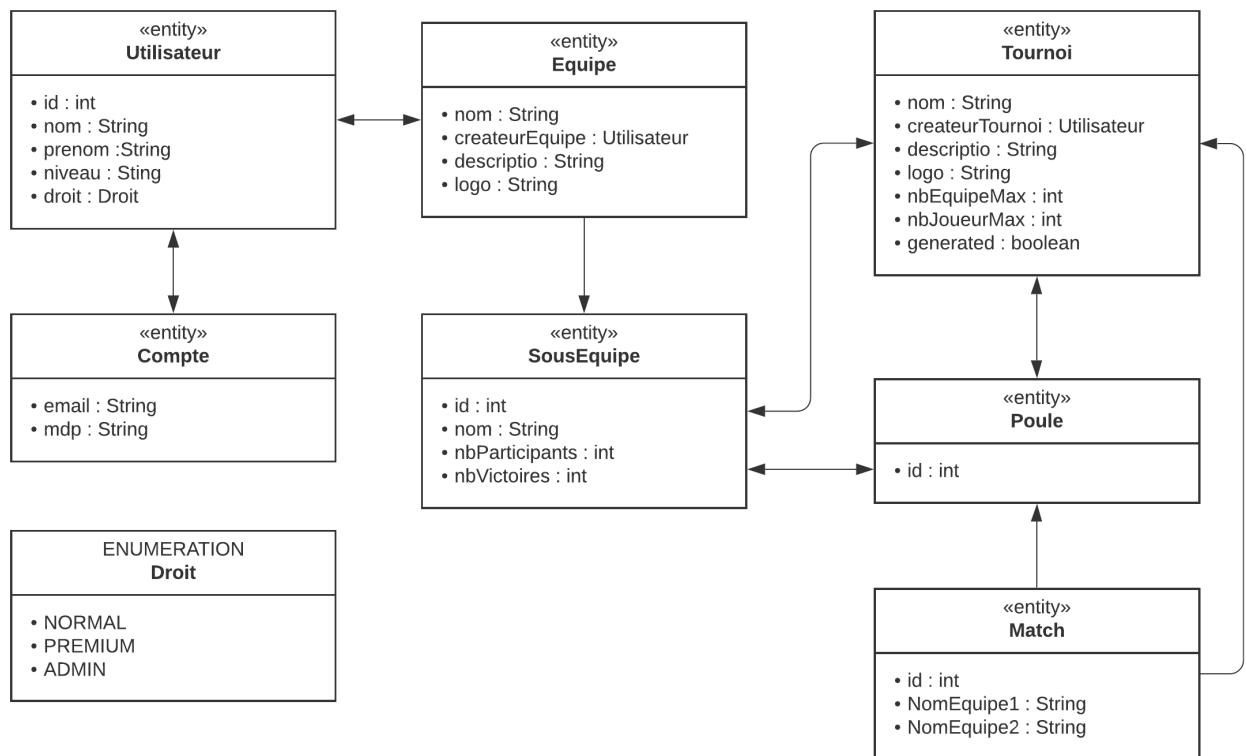


FIGURE 1: Diagramme UML des entités Beans

Les méthodes définies dans ces entités sont appelées dans des sessions Bean de type *@Singleton* : **LoginFacade** pour gérer les comptes utilisateurs, **EquipeFacade** pour gérer la création/inscription dans les équipes et **TournoiFacade** pour gérer les tournois.

Pour la couche DAO, on fait le mapping de chaque entités EJB avec sa table correspondante dans la base de données (SGBD) tel que chaque attribut correspond à une colonne de cette table. Cela est fait à travers les annotations JPA.

Finalement, pour la couche Web, les pages **js** communiquent avec les sessions Beans avec des méthodes *@POST*, *@GET*, *@PUT*.

3 Déroulement

3.1 Réalisation du site :

Comme promis dans les itérations précédentes, notre site actuel , permet :

- La création d'un nouveau compte utilisateur, à partir de ses données personnelles, avec la possibilité d'ajouter une image (lien Web) de l'utilisateur pour mieux visualiser son profil. Un point de plus dans étape qu'on a défini est l'envoi d'un mail de confirmation d'inscription une fois le compte est créé.
- En cliquant sur le bouton "s'inscrire" de la page inscription, le formulaire sera validé, et vous serez redirigés automatiquement vers la page d'identification. Une fois sur cette page , vous pouvez vous connecter avec le mot de passe et l'adresse mail définis lors de l'inscription.
- Après la vérification du mail et de mot de passe, vous serez rediriger vers votre page profil qui contient l'ensemble de vos informations, ainsi que vos droits à créer une équipe,à créer ou générer un tournoi,etc.

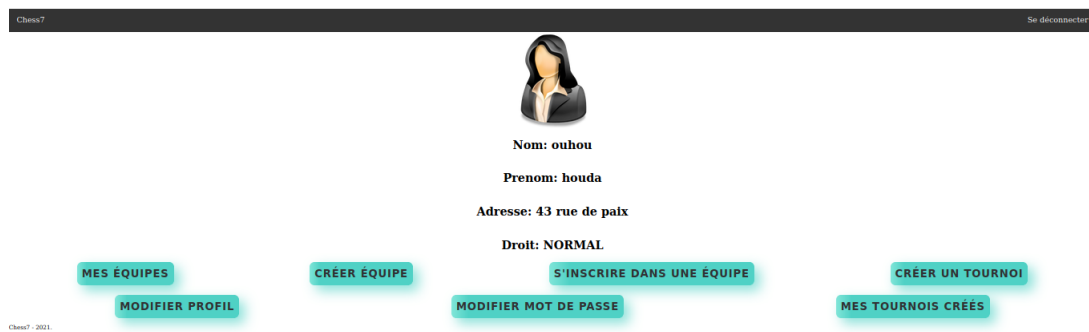


FIGURE 2: profil d'un utilisateur

- Pour la création de l'équipe, on aura besoin de déclarer le nom de l'équipe, son logo, accompagnés d'une petite description de l'équipe :

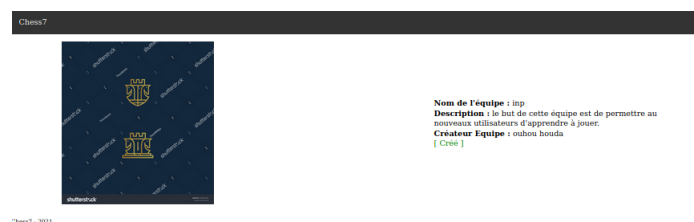


FIGURE 3: Affichage d'une équipe

- Pour la création d'un tournoi, vous aurez besoin de plus que le nom et la description, de définir un nombre maximale d'équipe et de joueurs dans le tournoi. Une fois ceci fait, et en cliquant sur le bouton tournois de la page d'accueil une fois connecté, vous arrivez à lister les participants de votre tournoi :



FIGURE 4: Affichage d'un tournoi

Le bouton "chessInp" par exemple dans ce cas, vous permettra de rejoindre le tournoi avec une équipe qui vous appartient :



FIGURE 5: Affichage d'un tournoi

Une fois le nombre d'équipe demandé dans le tournoi est atteint, le créateur du tournoi a la possibilité de revenir sur son profil/Mes-tournois-crées, et il peut donc le générer. Cette étape de génération se fait en définissant des poules de 2 sous-équipes du tournoi, choisies aléatoirement parmi la liste de sous-équipe du tournoi.

- La partie match du tournoi est partiellement complète au niveau front-end, mais toutes les classes beans ont été établies en back-end.
- Toujours sur la page "Mon profil", d'autres fonctionnalités ont été ajoutées comme la modification du profil ou le mot de passe.

3.2 Choix des outils techniques

3.2.1 Front-end

Pour la partie front-end, nous avons eu recours aux outils suivants :

- React js
- java jsp
- HTML
- CSS

3.2.2 Back-end

pour le développement du back, nous avons utilisé :

- JDBC : pour interagir avec la base de données.
- Java Persistence API pour gérer les relations entre les entités beans.
- Servlets java avec les méthodes GET, POST et PUT.

3.3 Répartition des tâches

Division de projet en 2 pôles :

- Gestion des utilisateurs
- Gestion de Tournoi

Chaque binôme s'occupe d'une partie , une personne s'occupe de front et l'autre du back , puis ils coordonnent les deux parties.

4 Conclusion

Nous avons pu mettre en place un site fonctionnel et qui remplit son objectif principal, où un utilisateur λ peut créer un compte, s'authentifier, jouer en équipe, créer un tournoi, etc. À cette étape finale du projet, nous avons soulevé quelques points d'améliorations pour une action future. Tout d'abord, une partie des fonctionnalités envisagées au début reste encore à ajouter. Il s'agit de la visualisation du classement et du calendrier du tournoi. IL faudrait aussi améliorer la génération de tournoi pour qu'elle crée automatiquement le nombre de poules adaptées ainsi que l'ensemble des matchs à jouer. De plus, notre site ne prend actuellement pas en compte les concepts de sécurité : les mots de passes sont stockés en clair dans la base de donnée, ce qui pour une version de test comme la notre n'est pas un problème mais qui le deviendrait pour un site public en cas notamment de fuite de notre base de données. Il faudrait donc encoder les mots de passes. Cependant, en optant pour les notions de cookies, on a évité l'envoi des données personnelles de l'utilisateur en url des pages. D'autres fonctionnalités non-essentiels avaient été envisagées comme la possibilité de laisser des commentaires à certains endroits. De même, nous avons ajoutés des nouvelles, à savoir l'envoi de mail de confirmation après l'inscription et la possibilité de modifier le profil/ mot de passe de l'utilisateur .Enfin, notre page sponsors est actuellement statique, il pourrait être intéressant de stocker les sponsors dans la base de données et de les afficher de manière dynamique, par exemple par ordre décroissant de leur contribution financière.