

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

Département Sciences numériques parcours IMM

---

## **Architecture de la plateforme de gestion des tournois de jeu d'échec**

---

*Réalisé par :*

Boudili Younes

Morata Jules

Neji Mariem

Ouhou Houda

2<sup>ème</sup> Année SN M

## Table des matières

Table des figures	1
1 Introduction	2
2 Interface graphique et le workflow	2
3 Architecture	7

## Table des figures

1 Page d'accueil . . . . .	2
2 Page d'identification . . . . .	3
3 Page d'inscription . . . . .	3
4 Profil d'un utilisateur . . . . .	4
5 Page sponsors . . . . .	4
6 Page tournois . . . . .	5
7 Page d'un tournoi . . . . .	5
8 Page d'un match . . . . .	6
9 Diagramme UML des entités Beans . . . . .	7

## 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.

## 2 Interface graphique et le workflow

L'utilisateur arrive sur la page home/index où il y a une présentation du site avec une liste d'articles (sur les tournois par exemple) :

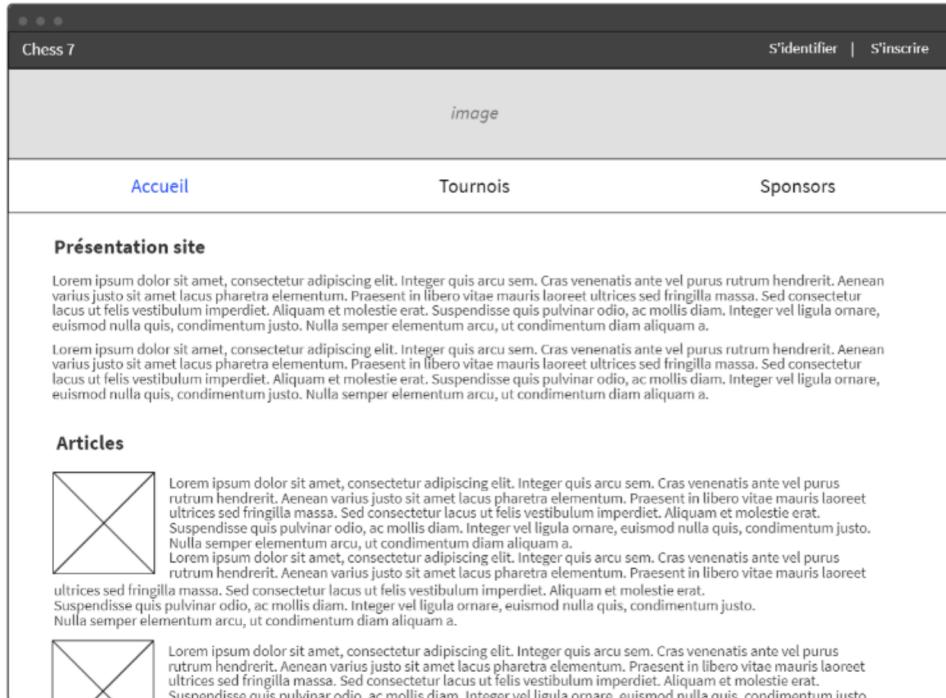


FIGURE 1: Page d'accueil

Pour utiliser quelques fonctionnalités du site, comme la création d'une équipe, il faut créer un compte sur le site. Depuis toutes les pages, un utilisateur du site peut se connecter à un compte déjà existant, ou créer un nouveau compte dans le cas d'un nouveau utilisateur "S'inscrire | S'identifier" (haut à droite) :

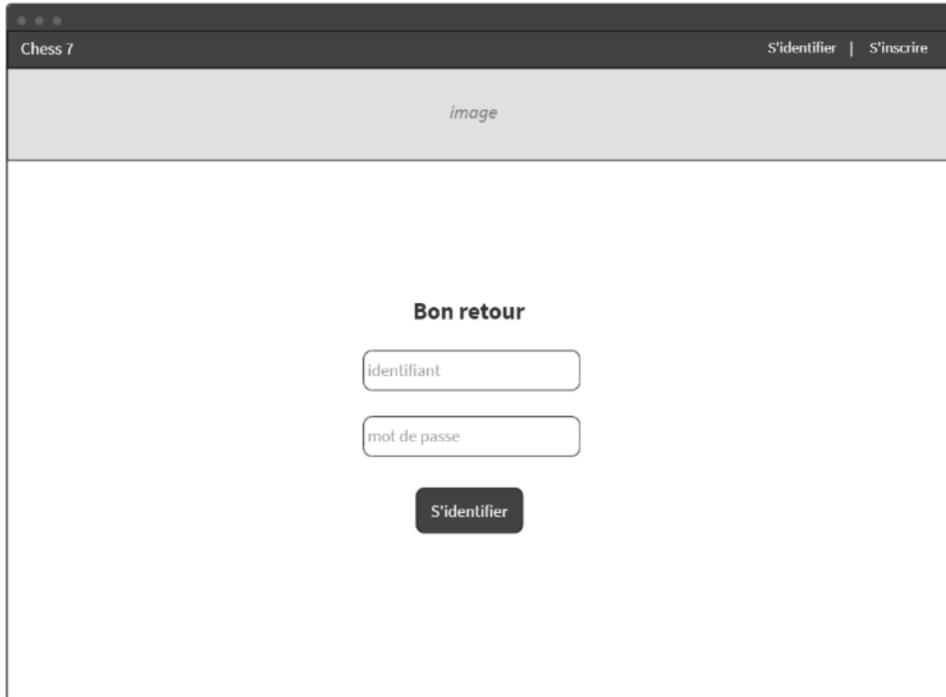


FIGURE 2: Page d'identification

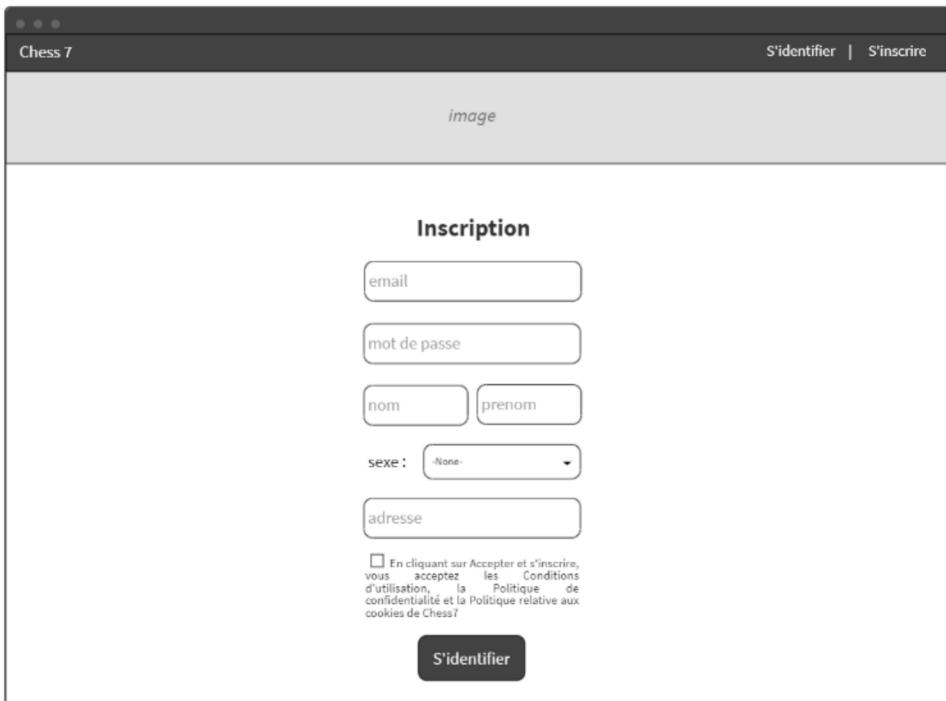


FIGURE 3: Page d'inscription

Après l'identification, l'utilisateur aura accès à son profil, où il peut consulter ses informations personnelles et réaliser des différentes opérations comme : créer une équipe, consulter ses équipes, s'inscrire dans une équipe, créer un tournoi, ... La création d'une équipe/tournoi suit la même démarches que la création d'un compte : une page avec des champs à renseigner.

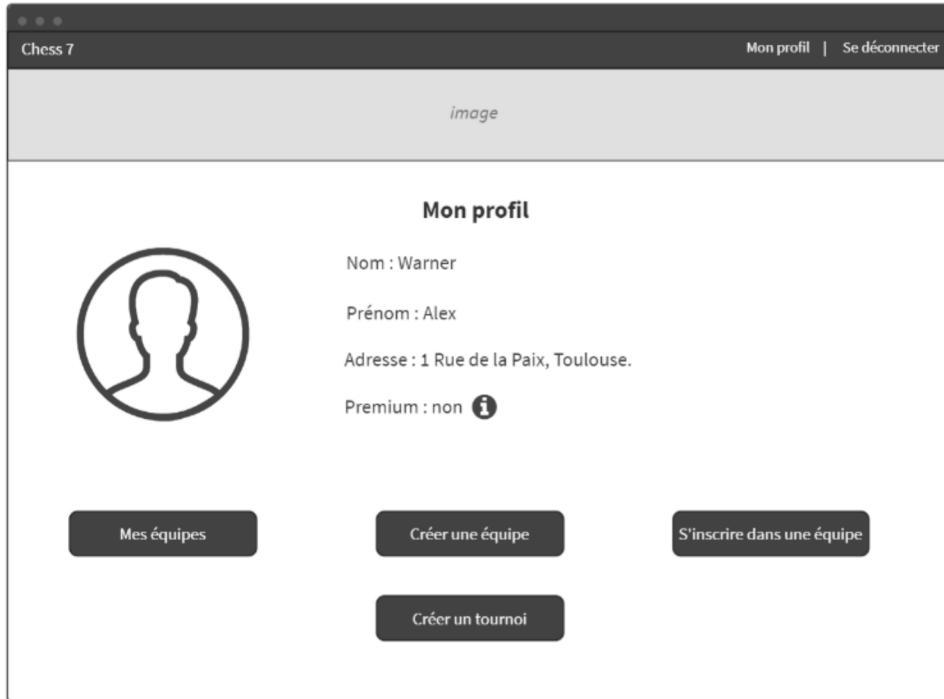


FIGURE 4: Profil d'un utilisateur

En revenant à la page home, il est possible de consulter les sponsors du site sous l'onglet "Sponsors" :

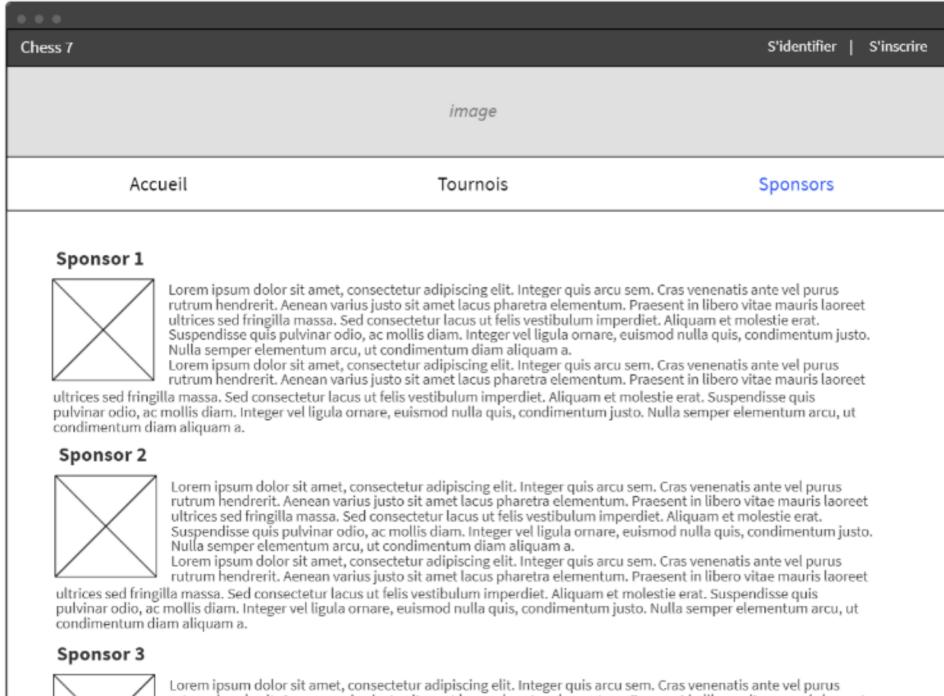


FIGURE 5: Page sponsors

Il est aussi possible de consulter les tournois hébergés par le site sous l'onglet "Tournois" :

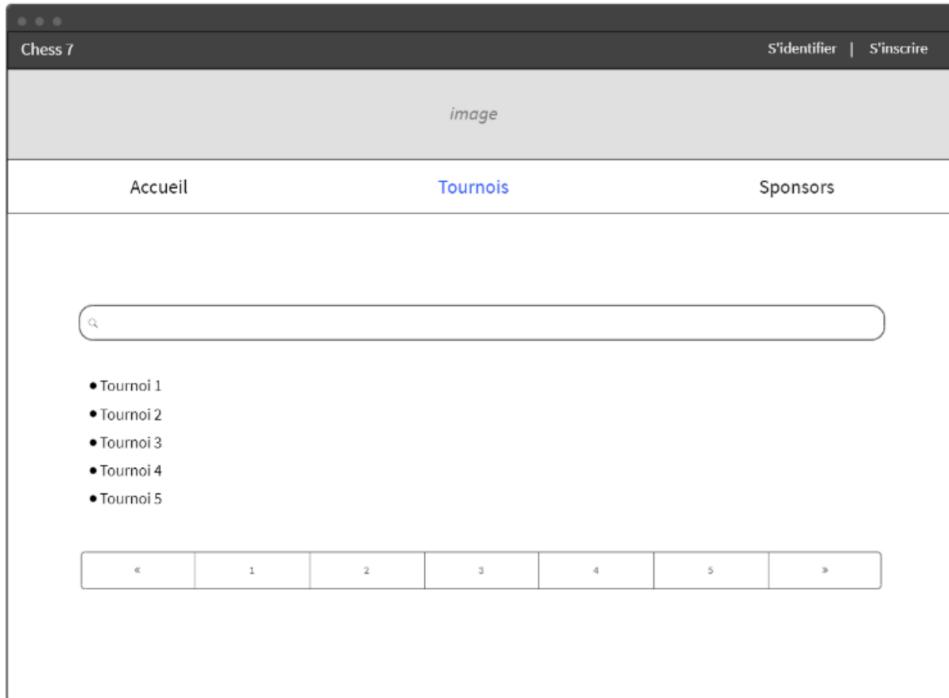


FIGURE 6: Page tournois

En sélectionnant un tournoi, l'utilisateur obtient la page du tournoi (dans une nouvelle fenêtre) comme suit :

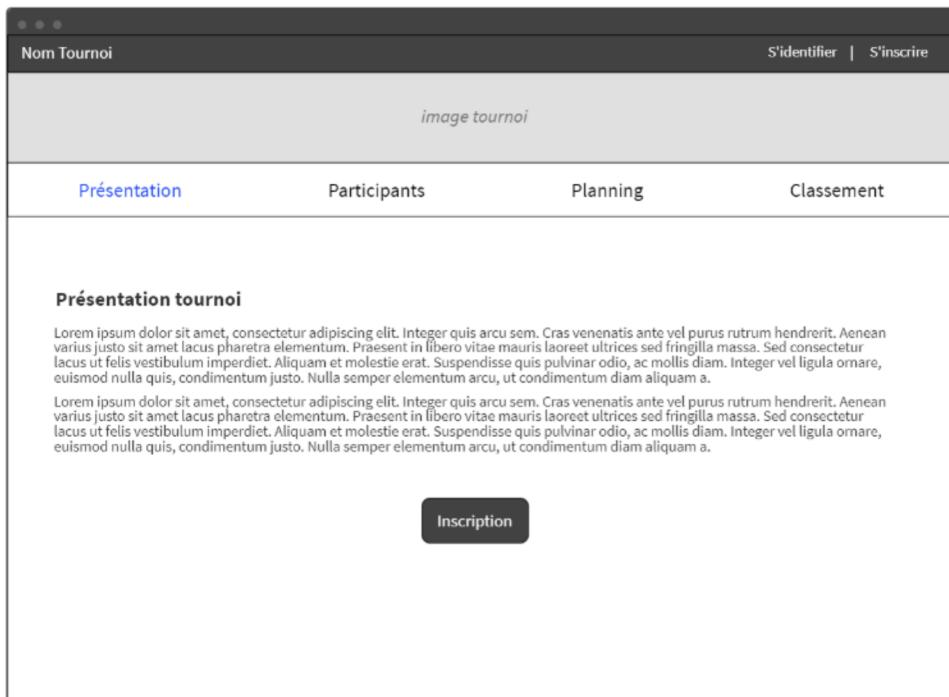


FIGURE 7: Page d'un tournoi

Depuis cette page, l'utilisateur a accès à toutes les informations concernant le tournoi : liste des participants (équipes+membres), planning des différents matchs (selon la date/heure), classement des équipes par poule,... L'exemple suivant illustre la page d'un match avec un résumé et une liste de commentaires :

The screenshot shows a web application interface for a tournament. At the top, there's a header with "Nom Tournoi" and "S'identifier | S'inscrire". Below the header, there's a placeholder image labeled "image tournoi". A navigation bar with tabs "Présentation", "Participants", "Planning" (which is highlighted in blue), and "Classement" follows. The main content area displays a match summary between "EQUIPE 1" and "EQUIPE 2". The score is listed as 2 | 1. Below the score, player pairings are shown: JOUEUR 5 vs JOUEUR 4, JOUEUR 1 vs JOUEUR 2, and JOUEUR 2 vs JOUEUR 3. In the bottom right corner of the main content area, there's a "Commentaires" section. It contains two comments: one from "Bob Green" (green profile icon) and one from "Sam Smith" (orange profile icon). Each comment has a reply input field below it.

FIGURE 8: Page d'un match

### 3 Architecture

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

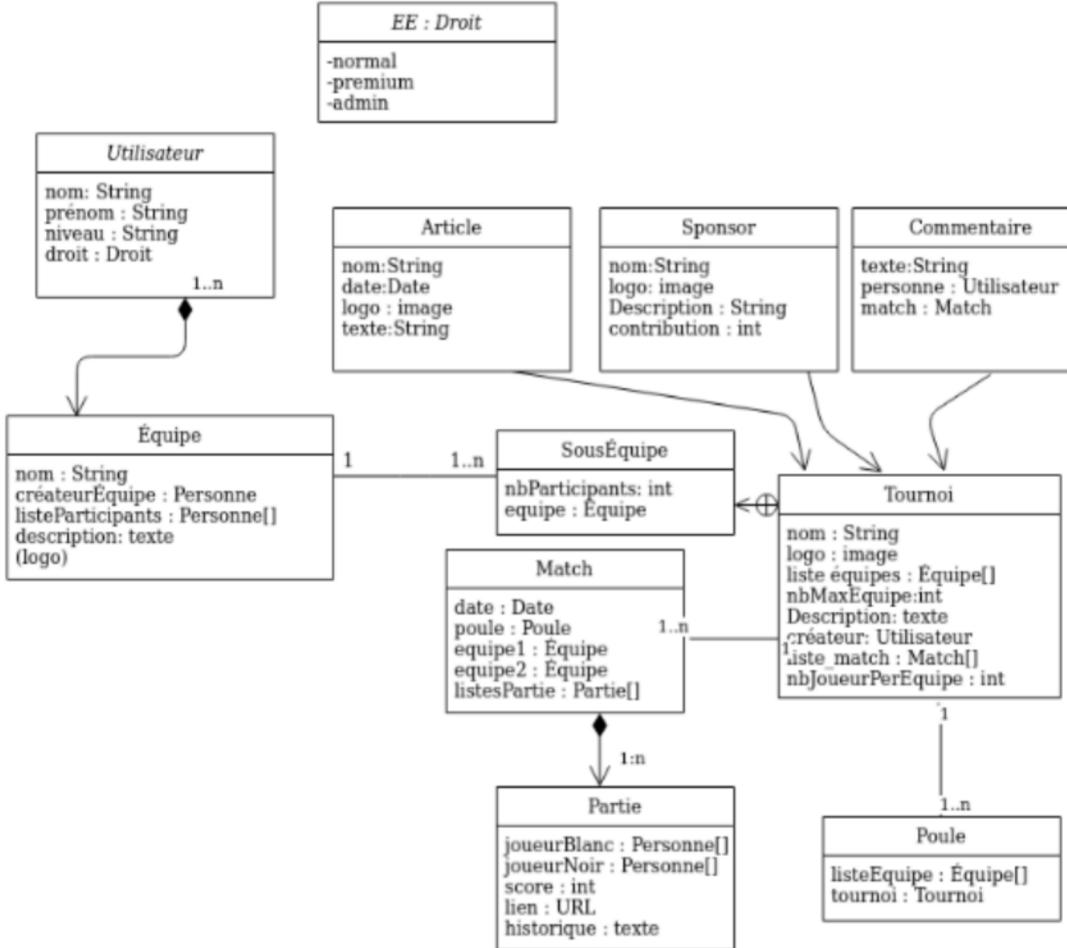


FIGURE 9: Diagramme UML des entités Beans

Les méthodes définies dans ces entités seront appelées dans la session Bean de type `@Statefull` à établir.

Pour la couche DAO, on fera 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. Nous comptons ce faire à travers les annotations JPA.

Finalement, pour la couche Web, nous envisageons de créer des servlets et pages jsp pour chaque vue mentionnée dans le workflow.