Fédération sportive de Hand-ball

Projet SGBD

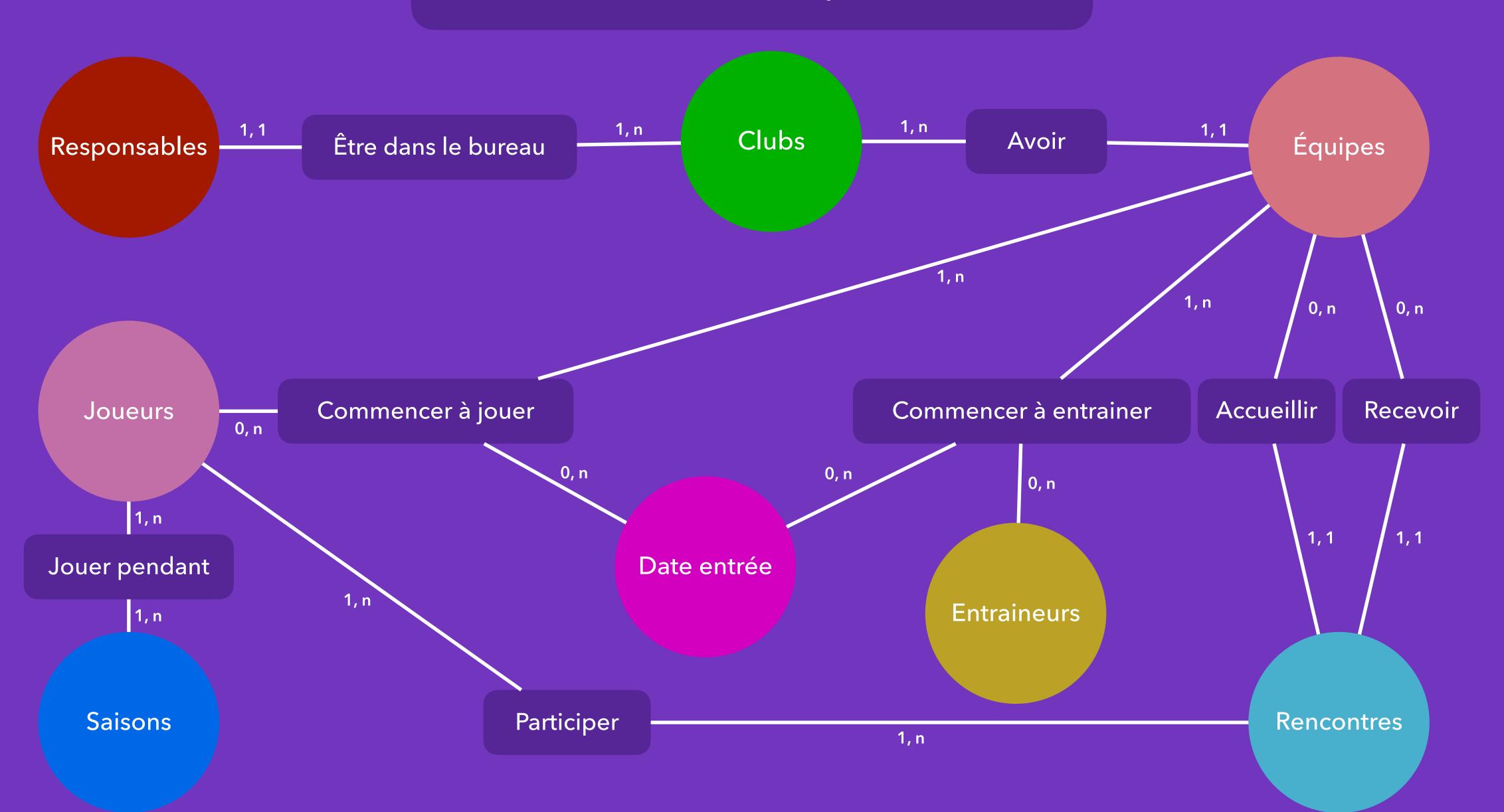


Département informatique 2A

Introduction

- Mise en place d'une base de données pour la gestion des rencontres de Hand-ball avec l'utilisation de MySQL.
- Réalisation d'une interface graphique pour simplifier l'utilisation de la base de données.

Modèle conceptuel

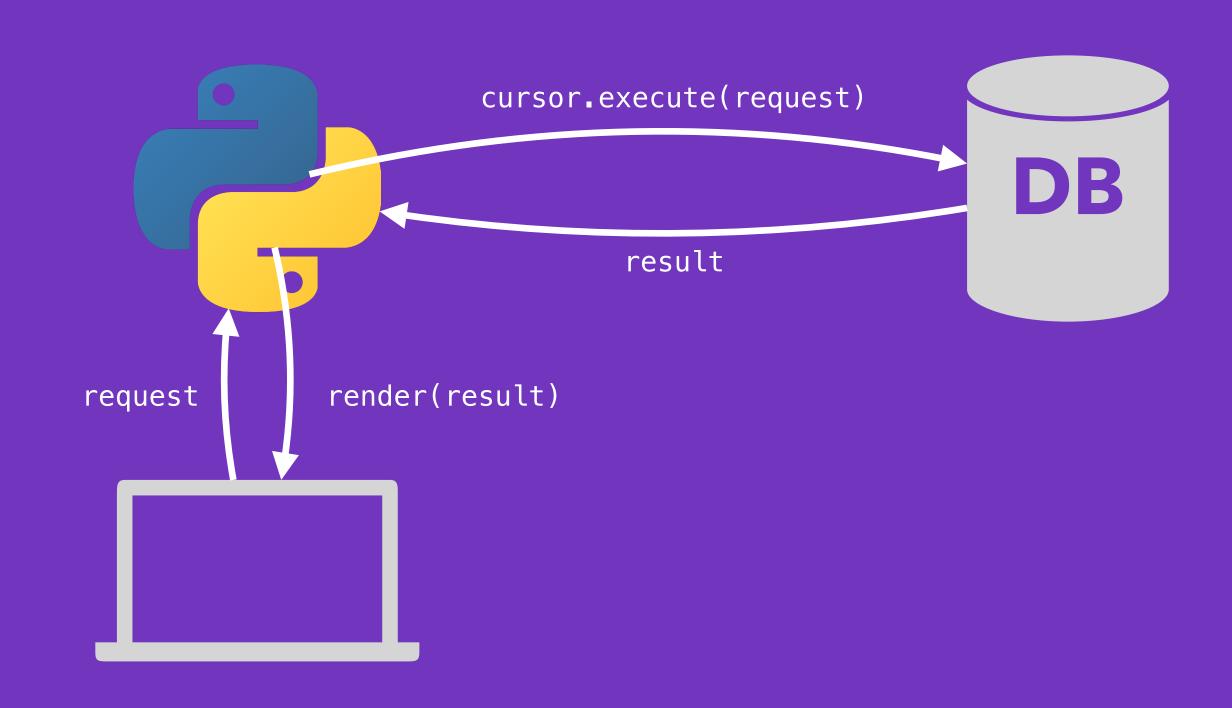


Modèle relationnel

- JOUEURS(NUMERO_DE_LICENCE(NON NULLE), NOM_JOUEUR, PERNOM_JOUEUR, DATE_NAISSANCE, EMAIL_JOUEUR, TELEPHONE_JOUEUR)
- PARTICIPER(NOMBRE_POINTS_MARQUES, NOMBRE_FAUTES_COMMISES, #NUMERO_RENCONTRE(NON_NULLE), #NUMERO_DE_LICENCE(NON_NULLE))
- RENCONTRES(<u>NUMERO_DE_RENCONTRE(NON_NULLE)</u>, DATE_DE_RENCONTRE, SCORE_EQUIPE_ACCUEUILLANTE, SCORE_EQUIPE_RECUE, #NUMERO_EQUIPE_ACCUEUILLANTE(NON_NULLE), #NUMERO_EQUIPE_RECUE(NON_NULLE))
- RESPONSABLES(<u>NUMERO_RESPONSABLE</u>(NON NULLE), NOM_RESPONSABLE, PRENOM_RESPONSABLE, POSTE, EMAIL_RESPONSABLE, TELEPHONE_RESPONSABLE, #NUMERO_CLUB(NON NULLE))
- CLUBS(NUMERO_CLUB(NON NULLE), NOM_CLUB)
- EQUIPES(<u>NUMERO_EQUIPE</u>(NON_NULLE), NOM_EQUIPE, CATEGORIE, ORDRE_DANS_CATEGORIE, #NUMERO_CLUB(NON_NULLE))
- COMMANCER_A_JOUER(#NUMERO_LICENCE(NON_NULLE), #DATE_ENTREE(NON_NULLE), #NUMERO_EQUIPE(NON_NULLE))
- DATE_ENTREE(DATE_ENTREE (NON NULLE))
- ENTRAINEURS (NUMERO_ENTRAINEUR (NON NULLE), NOM_ENTRAINEUR, PRENOM_ENTRAINEUR, EMAIL_ENTRAINEUR, TELEPHONE_ENTRAINEUR)
- COMMENCER_A_ENTRAINER(#NUMERO_ENTRAINEUR(NON_NULLE), #DATE_ENTREE(NON_NULLE), NUMERO_EQUIPE(NON_NULLE)
- SAISON_JOUEE(#NUMERO_DE_SAISON(NON_NULLE), #NUMERO_DE_LICENCE(NON_NULLE))
- SAISONS(<u>NUMERO_SAISON(NON NULLE)</u>, DATE_DE_DEBUT)

Interface graphique

- Interface réalisée avec Django
- Exécution directe des requêtes SQL à l'utilisation du module connections
- Possibilité d'ajouter et supprimer des objets de la base
- Possibilité d'afficher les statistiques d'une date ou saison donnée



Axes d'amélioration

- 1. Requêtes pour l'historique des équipes et saisons
- 2. Déclencheurs (triggers) à la modification de la base
- 3. Plus de requêtes de statistiques
- 4. Modification des objets de la base à partir de l'interface
- 5. Possibilité d'enregistrer de nouvelles informations