



Projet	ASL
Document	Cahier des charges
Objet	Développement d'une application de gestion des Assises du Sport Lorrain
Rédacteur	Gilles RESSOUCHE
Date	20/11/2020
Version	1.0

1. Définition du besoin

Le service informatique de la Maison des Ligues de Lorraine a été sollicité pour mettre en place la couverture informatique d'une manifestation biennale appelée "Assises du Sport Lorrain". Cette manifestation, qui aura lieu du 12 au 14 septembre, est installée sous un ensemble de chapiteaux montés sur un terrain de football à pelouse synthétique, à quelques centaines de mètres de la MDL.

Les 5 chapiteaux sont organisés en sept espaces différenciés :

- Un espace accueil, avec un guichet doté d'un PC et une imprimante à badge
- Un espace restauration
- Un espace dédié aux organisateurs
- Un espace d'accueil pour les VIP
- Un espace dédié aux stands de vente des équipementiers ou de clubs organisateurs de manifestations sportives
- Un espace conférence
- Un espace dédié à des démonstrations et expositions

2. Le champ d'informatisation

Une informatisation est en cours de développement. Elle va donner lieu à la création d'une application de type client lourd, intégrant plusieurs fonctionnalités.

Les fonctionnalités attendues sont les suivantes :

- la mise en place des ateliers
- l'inscription des participants
- la gestion des stands des équipementiers ou des clubs

Les autres fonctionnalités, ainsi que la mise en place de l'infrastructure, ne font pas partie du présent périmètre d'étude.

3. Fonctionnalité : les ateliers

Les ateliers doivent permettre à la Maison des Ligues de Lorraine de mieux faire connaître ses différentes actions aux associations, aux clubs, aux licenciés. Lors de ces assises régionales, six ateliers sont prévus :

- la Maison des Ligues de Lorraine et son projet
- le fonctionnement de la Maison des Ligues
- les outils à disposition et remis aux clubs
- le sport lorrain et les collectivités
- le Ministère des Sports
- Développement durable

Les ateliers se décomposent en thèmes. La présentation des ateliers et des thèmes est en annexe. Chaque atelier a une capacité maximum de places pour accueillir les participants. Un atelier a un animateur (participant de type « intervenant », voir plus loin) et un ou plusieurs intervenants (idem). On précise aussi pour un atelier ses horaires de début et fin. Il ne peut pas se dérouler plusieurs ateliers simultanément.

Les ateliers et thèmes seront créés directement dans la base de données, avec simplement leur nom, leur identifiant et leur capacité d'accueil.

Fonctionnalités attendues de l'application :

- **Indiquer les horaires de chaque atelier**
- **Affecter un animateur et des intervenants à un atelier**
- **Visualiser les ateliers, incluant les thèmes, l'animateur et les intervenants.**

4. Fonctionnalité : les stands des partenaires

Un espace est dédié aux équipementiers et aux clubs organisateurs d'épreuves sportives diverses en Lorraine.

Les caractéristiques d'un stand sont sa surface, sa situation (n° d'allée + n° d'ordre), ses équipements (connexion réseau filaire, bar, salon de réception, cabine d'essayage, nombre de sièges et de tables fournis). On connaîtra aussi pour un stand le montant facturé à son occupant. Le prix sera différent selon que l'occupant est un équipementier ou une association (club).

Un partenaire est donc soit un équipementier, soit un club organisateur.

Fonctionnalités attendues de l'application :

- **La possibilité de créer les stands et les partenaires**
- **L'affectation des stands (une centaine) à ces partenaires.**

5. Fonctionnalité : l'inscription des participants

Les participants à ces assises sont de plusieurs types :

- **Licenciés** : c'est à eux que s'adresse la manifestation. Ils sont président, vice-président, secrétaire, trésorier ou simple pratiquant des ligues, clubs et comités départementaux. Les licenciés qui veulent assister à des ateliers doivent remplir et retourner une fiche d'inscription où ils précisent, entre autres, les ateliers auxquels ils s'inscrivent (5 maximum), ainsi que leur club et numéro de licence.
- **Intervenants** : ils animent ou simplement interviennent sur des ateliers. Ils bénéficient de la gratuité (frais d'inscription, hébergement). Pour eux aussi, on doit préciser l'atelier où ils interviennent.
- **Bénévoles** : sur une demi-journée ou plus, ils apportent leur aide (réception, enregistrement des participants aux différents ateliers...). On précise pour eux leur(s) demi-journée(s) d'intervention.

Pour chaque participant, on conserve aussi nom, prénom, adresse, @mail, numéro de portable.

Les intervenants et les bénévoles sont parfois aussi licenciés, mais ce n'est pas systématique.

Un licencié peut être bénévole un jour et participer aux ateliers un autre jour. En revanche, les intervenants assurent l'animation ou l'intervention sur un seul atelier pendant les deux jours. Un atelier est animé par un seul intervenant (toujours le même qui est le seul à avoir le titre d'animateur). Plusieurs autres intervenants peuvent éventuellement intervenir sur ce même atelier.

Fonctionnalités attendues de l'application :

- **L'inscription des participants, incluant les ateliers auxquels ils participent ou dans lesquels ils interviennent, et demi-journées d'intervention des bénévoles ;**
- **La visualisation des participants, par nom, par atelier, par type.**

6. Contraintes techniques

6.1 Généralités

Cette application sera développée en C# sous VisualStudio, en architecture DAO.

La gestion des versions sera faite pour chaque étudiant sous le logiciel Git, par l'utilisation de BitBucket ou GitHub.

Le développement et les tests se feront sur le poste local du développeur ; les tests d'intégration et de validation par le Product Owner se feront sur le serveur de production 172.17.21.10.

Un projet sera créé dans Planner, permettant de définir les différentes tâches et de suivre son avancement.

6.2 Programmation

Afin de faciliter la maintenance et les futures évolutions, l'application sera développée en objet. L'architecture utilisera le modèle DAO.

Les normes de développement seront celles habituellement utilisées par le prestataire.

Au lancement de l'application, les données seront chargées, à partir de la base de données, dans le programme sous forme d'objets. Le programme travaillera ensuite uniquement avec les objets. Les mises à jour des objets seront répercutées dans la base de données.

L'application comprendra 3 formulaires, correspondant aux 3 domaines de données à gérer (cf paragraphe suivant). L'ergonomie sera identique dans ces 3 parties de l'application.

7. Authentification

Le gestionnaire devra s'authentifier au lancement de l'application. Ensuite son login sera rappelé sur tous les formulaires.

Les informations concernant un gestionnaire sont le login et le mot de passe.

8. Organisation du développement

Les 3 fonctionnalités seront réparties au sein de chaque équipe. Le module d'accès à la base de données (classe DAOFactory) sera commun à tous les développeurs de l'équipe. Idem pour la base de données.

9. Livrables

L'équipe livrera l'application complète, testée et opérationnelle. Afin de permettre à la MOA de tester correctement, un login/mot de passe sera fourni.

Chaque développeur de l'équipe devra produire une documentation « Utilisateur » et une documentation technique.

- Documentation Utilisateur : indique au gestionnaire comment utiliser l'application (copies d'écran, modalités de validation d'affichage des données, d'utilisation des formulaires, etc...
- Documentation technique : permet à un développeur, qui n'a éventuellement pas participé au projet, de maintenir l'application. Elle contient une description de la BDD, son emplacement exact, une description des classes utilisées, etc....

Ces documentations auront le même modèle de présentation au sein de chaque équipe. Elles comprendront en particulier un cartouche (ou entête) analogue à celui du présent document.

Annexe : Présentation des ateliers et de leurs thèmes

1. La Maison des Ligues et son projet <ul style="list-style-type: none">- Diagnostic et identification des critères de la ligue- Analyse systémique de l'environnement- Méthodologie de mise en œuvre du projet- Actions solidaires et innovantes- Financement- Outils et documentation- Valoriser et communiquer sur le projet	2. Observatoire des métiers du sport <ul style="list-style-type: none">- Observation et analyse de l'encadrement actuel- Proposition de nouveaux schémas d'organisation- Profils types- Pratiques innovantes- Critères et seuils nécessaires à la pérennité de l'emploi- Avantages et inconvénients du métier d'enseignant
3. Le fonctionnement de la Maison des Ligues <ul style="list-style-type: none">- Création – obligations légales- Gestion du personnel, de la structure et des conflits- Relations internes, externes avec les départements et les fédérations- Conventions- Partenariats	4. Le sport Lorrain et les collectivités <ul style="list-style-type: none">- Relations entre les collectivités et les clubs- Subventions- Communication
5. Les outils à disposition et remis aux clubs <ul style="list-style-type: none">- Logiciels de gestion des compétitions- Présentation du document « arbitrage en images »- Labellisation des clubs- Aménagement des équipements- Assurances	6. Développement durable <ul style="list-style-type: none">- Les enjeux climatiques, énergétiques et économiques- Sport et développement durable- Démarches fédérales- Echanges