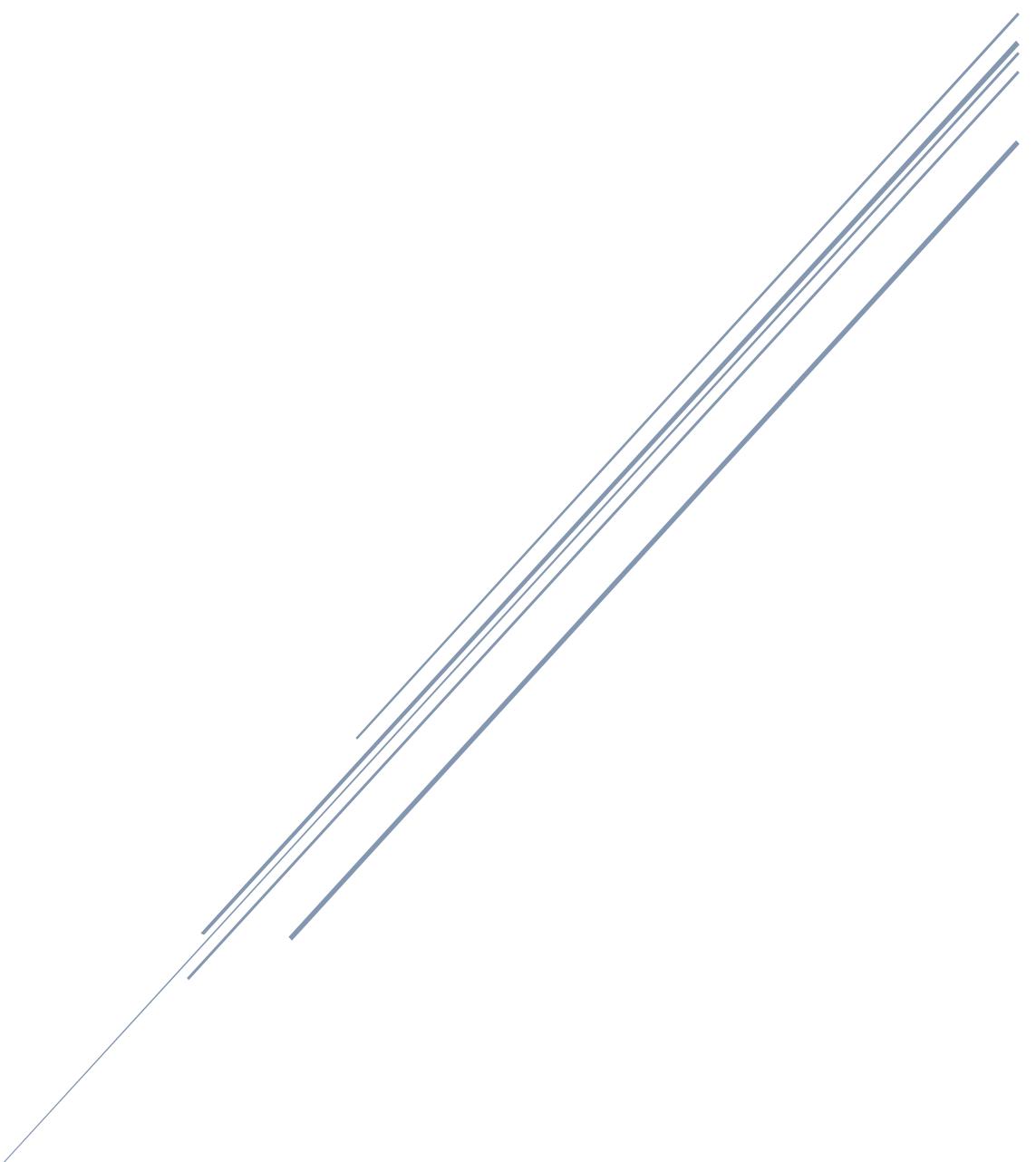


# PROJET VBA

MAISONNAVE NATHAN, PARIENTE JULES, LAMAISSON ENZO



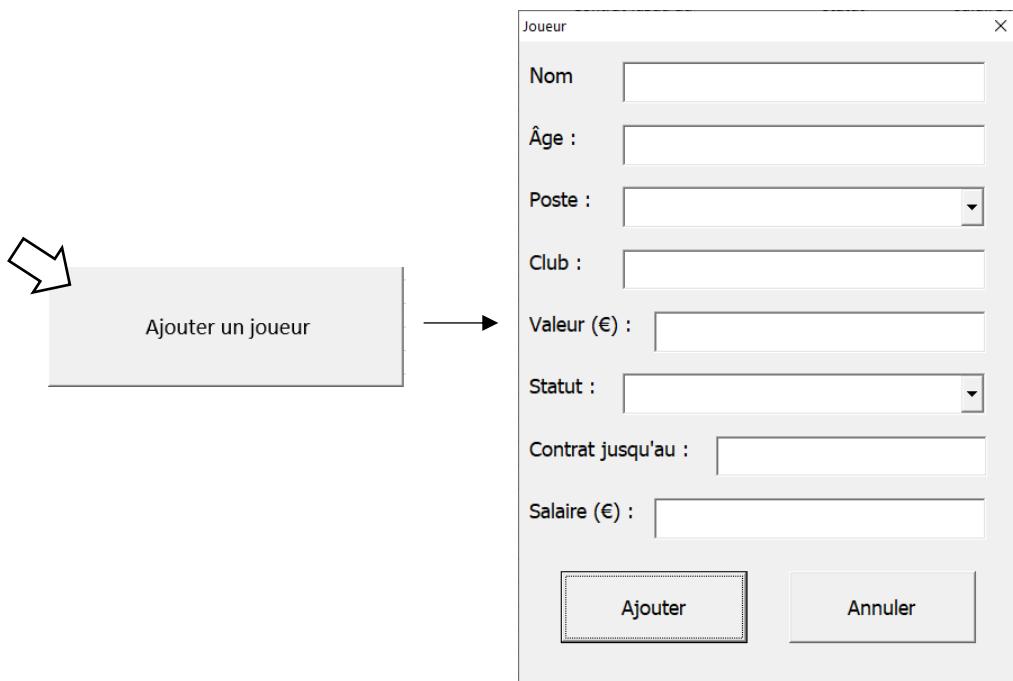
M1-IREF  
2024-2025

# Gestion d'un Mercato Footballistique

Dans le cadre de ce projet VBA, nous avons essayé d'imiter ce que pourrait être une application de gestion de mercato pour des clubs de football professionnels. Le but était de simuler de manière réaliste les opérations de transfert de joueurs tout en respectant des contraintes budgétaires propres à chaque club.

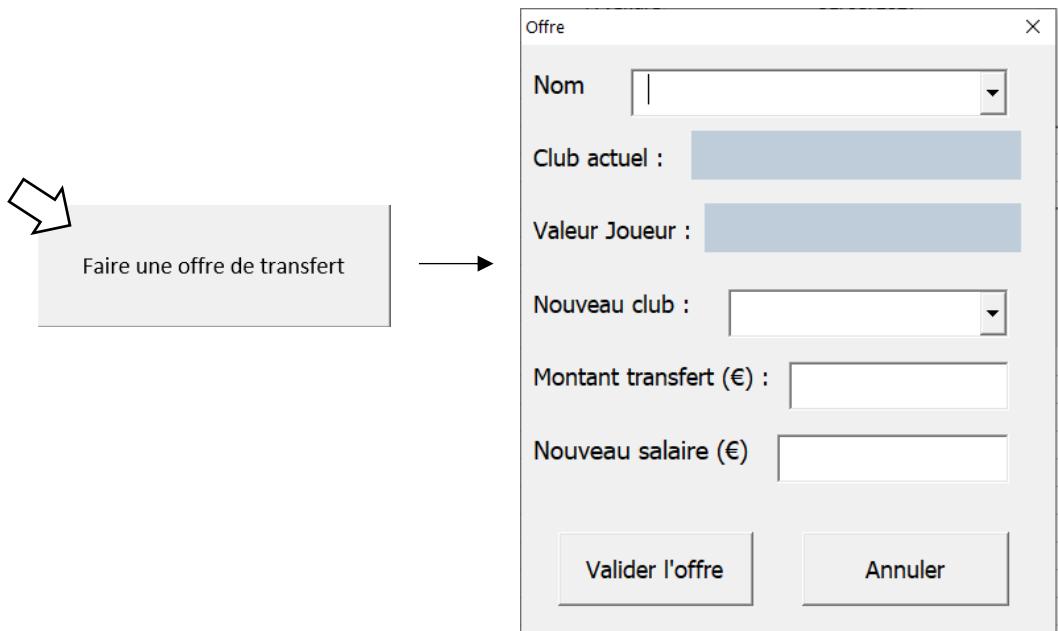
## 1) Base de données de joueurs :

Notre projet s'est organisé autour de trois axes principaux. Tout d'abord, nous avons construit une base de données de joueurs. Celle-ci rassemble pour chaque joueur son nom, son poste, son âge, son club actuel, sa valeur marchande ainsi que son statut (par exemple : à vendre, prêté, ciblé, en fin de contrat). Seulement ajouter à la main tous les joueurs professionnels des 5 grands championnats européens prendrait beaucoup trop de temps, ainsi cette base de données pouvait être alimentée de deux manières : soit par importation d'un fichier externe Excel, soit manuellement grâce à un UserForm intitulé "Ajouter un joueur" qui ne nous est donc finalement pas très utile.



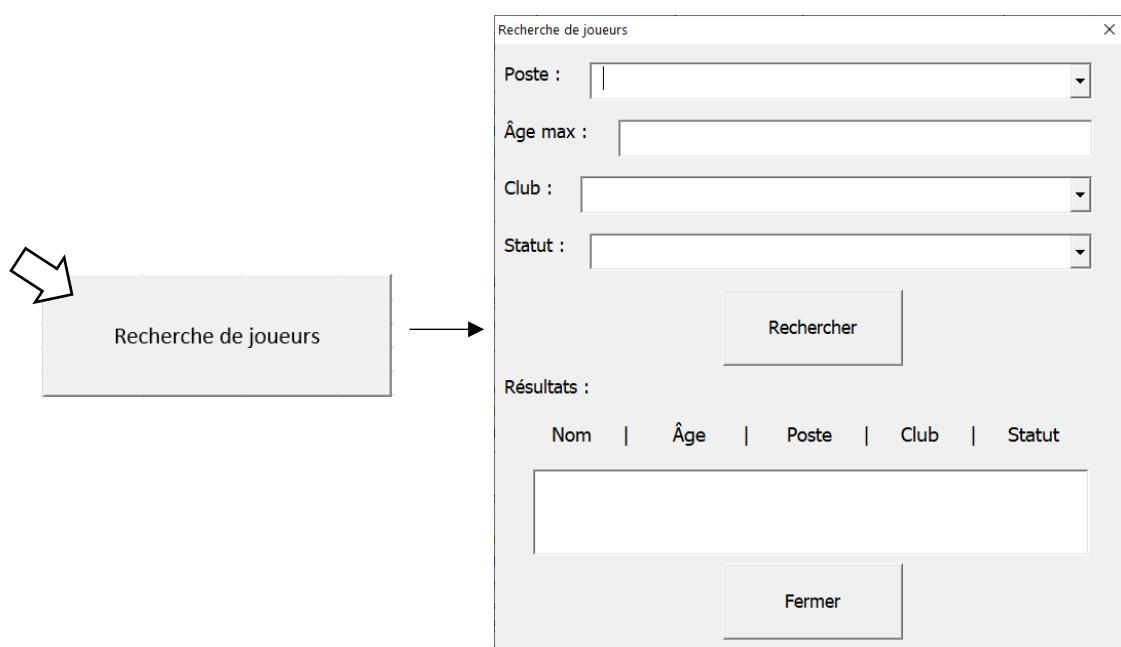
## 2) Transferts :

Dans un second temps, nous avons conçu toute la mécanique de gestion des transferts. L'utilisateur peut, via un UserForm dédié ("Faire une offre"), sélectionner un joueur, proposer un montant de transfert, un nouveau club ainsi qu'un nouveau salaire.



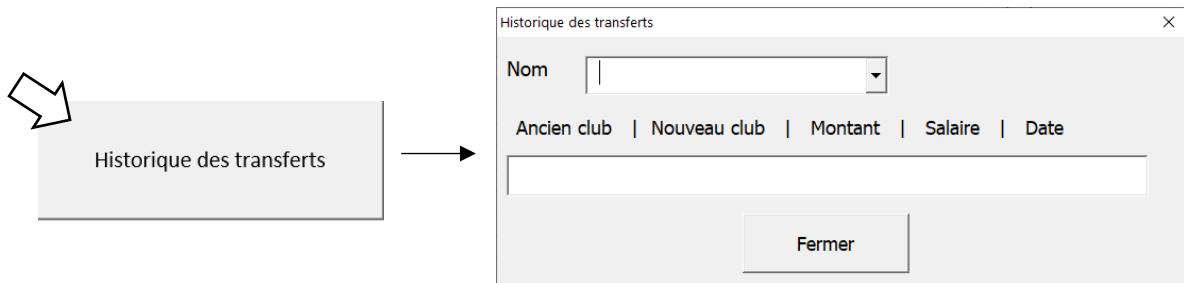
Une fois l'offre validée, le transfert est enregistré dans une feuille "Transferts", l'affiliation du joueur est mise à jour dans la base, et les budgets des clubs concernés sont automatiquement ajustés. En effet, chaque vente génère un revenu pour le club vendeur tandis que chaque achat et chaque nouveau salaire viennent impacter le club acheteur. Cette gestion des transferts est fidèle aux logiques financières réelles du football professionnel.

Il est également possible sur cette feuille pour l'utilisateur de rechercher directement le joueur idéal selon les besoins et envies du club concerné. En effet, via un UserForm ("Recherche de joueurs"), nous pouvons rechercher la liste de joueurs ayant les critères demandés.



Dans le prolongement de la gestion du mercato, nous avons jugé essentiel d'ajouter un suivi précis des transferts réalisés au cours du temps. C'est pourquoi nous avons développé un système d'historique des transferts.

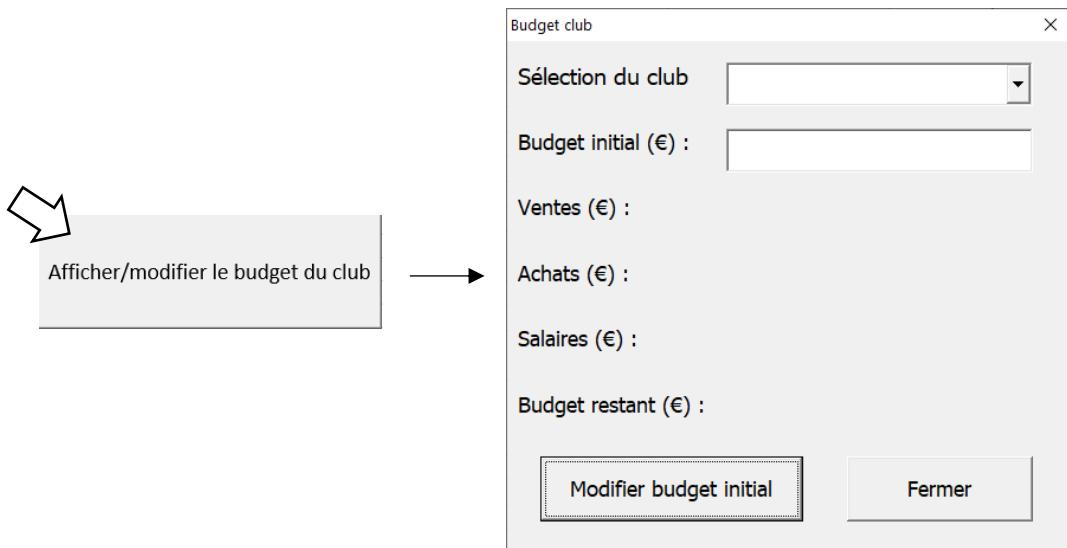
Chaque fois qu'un transfert est validé via l'UserForm "Faire une offre", une nouvelle ligne est automatiquement ajoutée à la feuille "Transferts". Cette feuille centralise les informations clés concernant chaque mouvement de joueur : l'identité du joueur, son ancien club, son nouveau club, le montant du transfert, le nouveau salaire proposé ainsi que la date de l'opération. Grâce à cette feuille, nous sommes en mesure de retracer l'ensemble des transactions effectuées, qu'elles soient à l'initiative du club géré ou des autres clubs présents dans la base. Nous avons créé un UserForm "Historique des transferts". Cet outil permet à l'utilisateur de sélectionner un joueur parmi la liste disponible et d'afficher immédiatement l'ensemble de ses mouvements dans une ListBox. Chaque ligne de résultat présente l'ancien club, le nouveau club, le montant de l'opération, le nouveau salaire et la date du transfert. Ce fonctionnement dynamique rend la consultation de l'historique rapide et fluide, sans avoir à parcourir manuellement la feuille "Transferts".



### 3) Budgets des clubs :

Pour assurer un suivi rigoureux de la situation financière des clubs, nous avons également mis en place une feuille "Budgets clubs". Chaque club y possède un budget initial réaliste (renseigné à partir de données économiques réelles de la saison 2023-2024), ainsi que des colonnes calculant automatiquement les ventes, les achats, les salaires versés et le budget restant. Toutes les mises à jour sont automatiques dès qu'un transfert est validé. Nous avons également ajouté une alerte visuelle : si un club voit son budget devenir négatif, son solde est automatiquement coloré en rouge afin d'attirer l'attention.

Nous avons aussi créé un UserForm "Budget club" offrant la possibilité de visualiser et de modifier le budget initial d'un club.



Au fil du projet, nous avons enrichi l'application de fonctionnalités complémentaires pour la rendre plus complète et agréable à utiliser. Par exemple, dans l'UserForm ("Faire une offre"), il est désormais impossible de faire une offre de transfert inférieure à 90% de la valeur marchande du joueur voulu. Cet ajout était dans le but de rajouter une fois de plus un peu de réalisme et éviter des transferts de joueurs pour des sommes très éloignées de la réalité.

À travers ce travail, nous avons cherché à construire un outil fonctionnel, mais également à reproduire les contraintes et les processus du marché des transferts dans le football professionnel.