

GESTION D'UN TOURNOI DE FOOTBALL INTER- FAC

Choueb Karrieh Dini
Charmake Mohamed Ahmed
Ayoub
Daoud
Encadrant :Idil Hamoud

Introduction

- Contexte : Développement d'une base de données pour la gestion structurée d'un tournoi de football universitaire.
- Objectif général : Concevoir, implémenter et exploiter une base de données relationnelle complète pour la gestion du tournoi.
- Technologies utilisées :
- - SGBD : MySQL
- - Interface locale : WAMPServer
- - Modélisation : Méthode Merise (MCD, MLD, MCT, MOT)

Analyse du contexte et des besoins

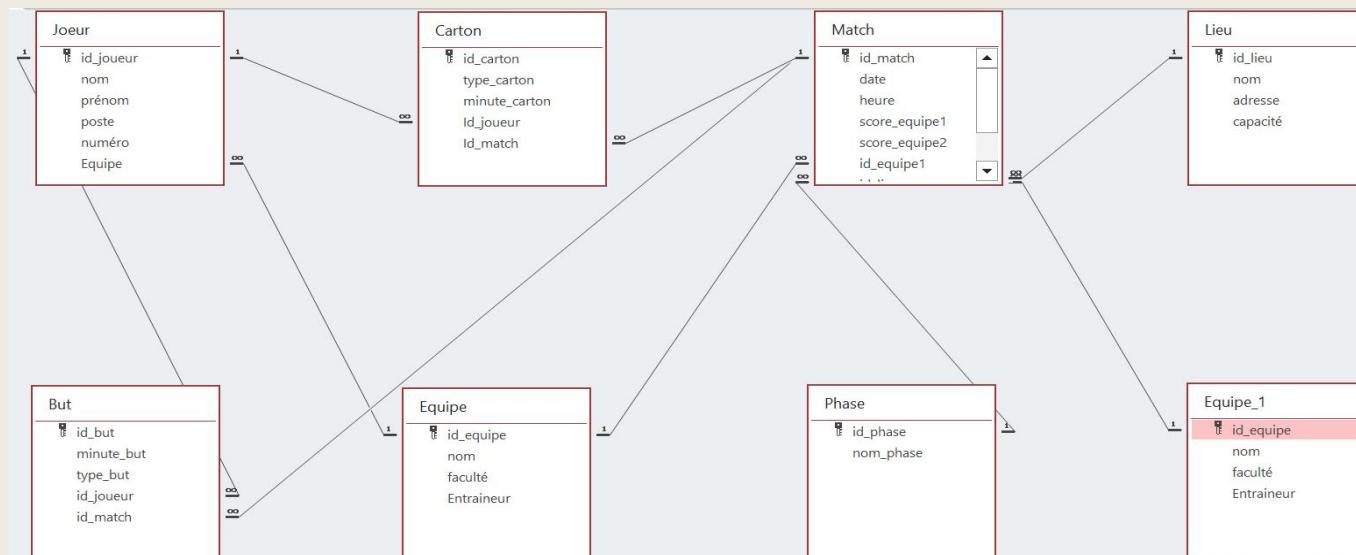
- Problématique : Comment centraliser et automatiser la gestion d'un tournoi inter-facultés pour garantir fiabilité, rapidité et accessibilité des données ?
- Besoins fonctionnels :
 - - Enregistrer les facultés participantes
 - - Gérer les équipes et leurs joueurs
 - - Programmer les matchs
 - - Enregistrer les résultats, les buts, les buteurs
 - - Suivre les performances des joueurs et équipes
 - - Gérer les phases de groupe et d'élimination

Dictionnaire de données

Code Propriété	Désignation	Type	Taille	Entité	Commentaire
id_equipe	Identifiant de l'équipe	Numérique	10	ÉQUIPE	IDENTIFIANT (PK)
nom_equipe	Nom de l'équipe	Alpha	50	ÉQUIPE	
faculte	Faculté affiliée	Alpha	50	ÉQUIPE	
entraineur	Nom de l'entraîneur	Alpha	50	ÉQUIPE	
id_joueur	Identifiant du joueur	Numérique	10	JOUEUR	IDENTIFIANT (PK)
nom_joueur	Nom du joueur	Alpha	50	JOUEUR	
prenom_joueur	Prénom du joueur	Alpha	50	JOUEUR	
numero_joueur	Numéro de maillot	Numérique	2	JOUEUR	(1-99)
poste	Poste du joueur	Alpha	20	JOUEUR	(Gardien, Défenseur, etc.)
id_match	Identifiant du match	Numérique	10	MATCH	IDENTIFIANT (PK)
date_match	Date du match	Date	10	MATCH	Format: JJ/MM/AAAA
heure_match	Heure du match	AlphaNumérique	5	MATCH	Format: HH:MM
score_equipe1	Score de l'équipe 1	Numérique	2	MATCH	≥ 0
score_equipe2	Score de l'équipe 2	Numérique	2	MATCH	≥ 0
id_lieu	Identifiant du lieu	Numérique	10	LIEU	IDENTIFIANT (PK)
nom_lieu	Nom du stade	Alpha	50	LIEU	
adresse_lieu	Adresse du lieu	AlphaNumérique	100	LIEU	
capacite_lieu	Capacité du stade	Numérique	6	LIEU	> 0
id_phase	Identifiant de la phase	Numérique	10	PHASE	IDENTIFIANT (PK)
nom_phase	Nom de la phase	Alpha	20	PHASE	(Poules, Quart, etc.)
id_arbitre	Identifiant de l'arbitre	Numérique	10	ARBITRE	IDENTIFIANT (PK)
nom_arbitre	Nom de l'arbitre	Alpha	50	ARBITRE	
specialite_arbitre	Spécialité d'arbitre	Alpha	30	ARBITRE	
id_but	Identifiant du but	Numérique	10	BUT	IDENTIFIANT (PK)
minute_but	Minute du but	Numérique	3	BUT	(0-120)
type_but	Type de but	Alpha	20	BUT	(Pénalty, Tête, CSC)
id_carton	Identifiant du carton	Numérique	10	CARTON	IDENTIFIANT (PK)
type_carton	Type de carton	Alpha	10	CARTON	(Jaune, Rouge)
minute_carton	Minute du carton	Numérique	3	CARTON	(0-120)

Modèle Conceptuel de Données (MCD)

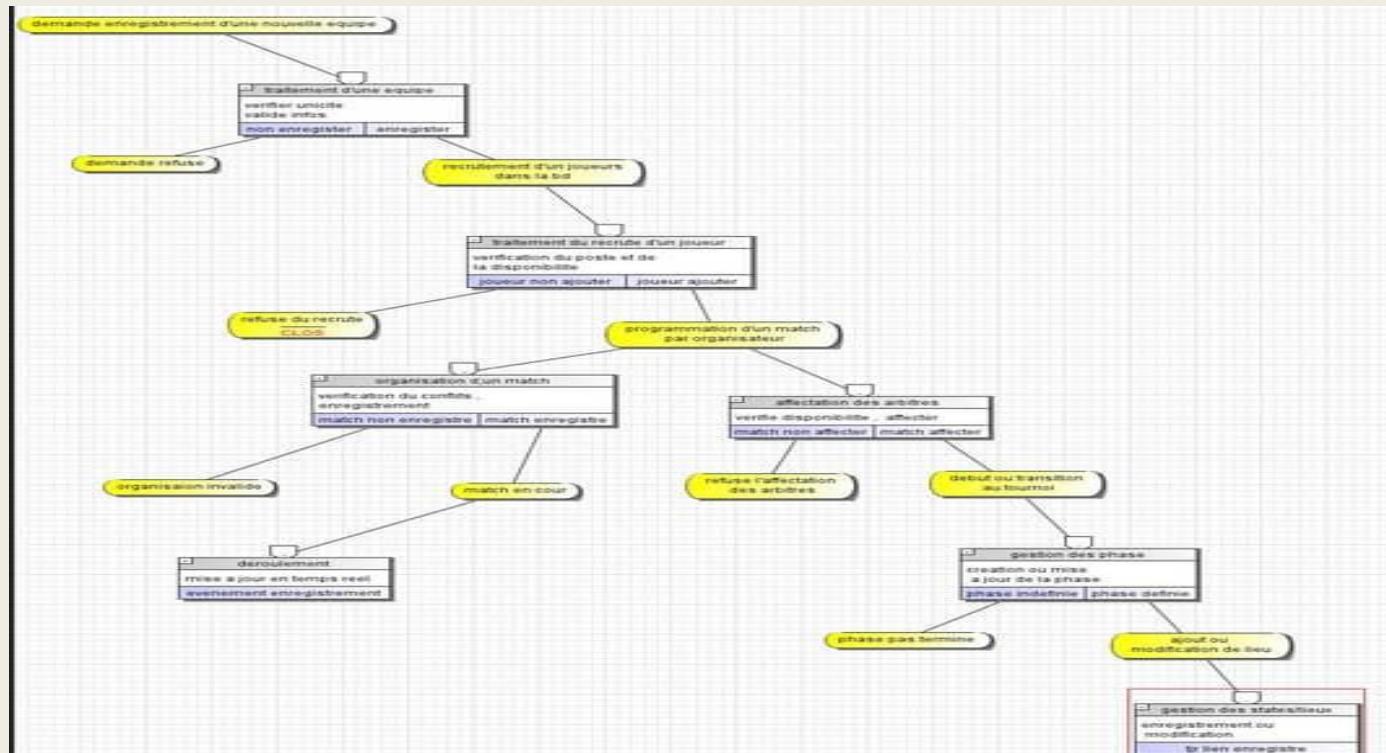
- Le MCD représente les entités du tournoi : Équipe, Joueur, Match, Stade, etc.
- Les relations entre ces entités sont représentées par des associations.



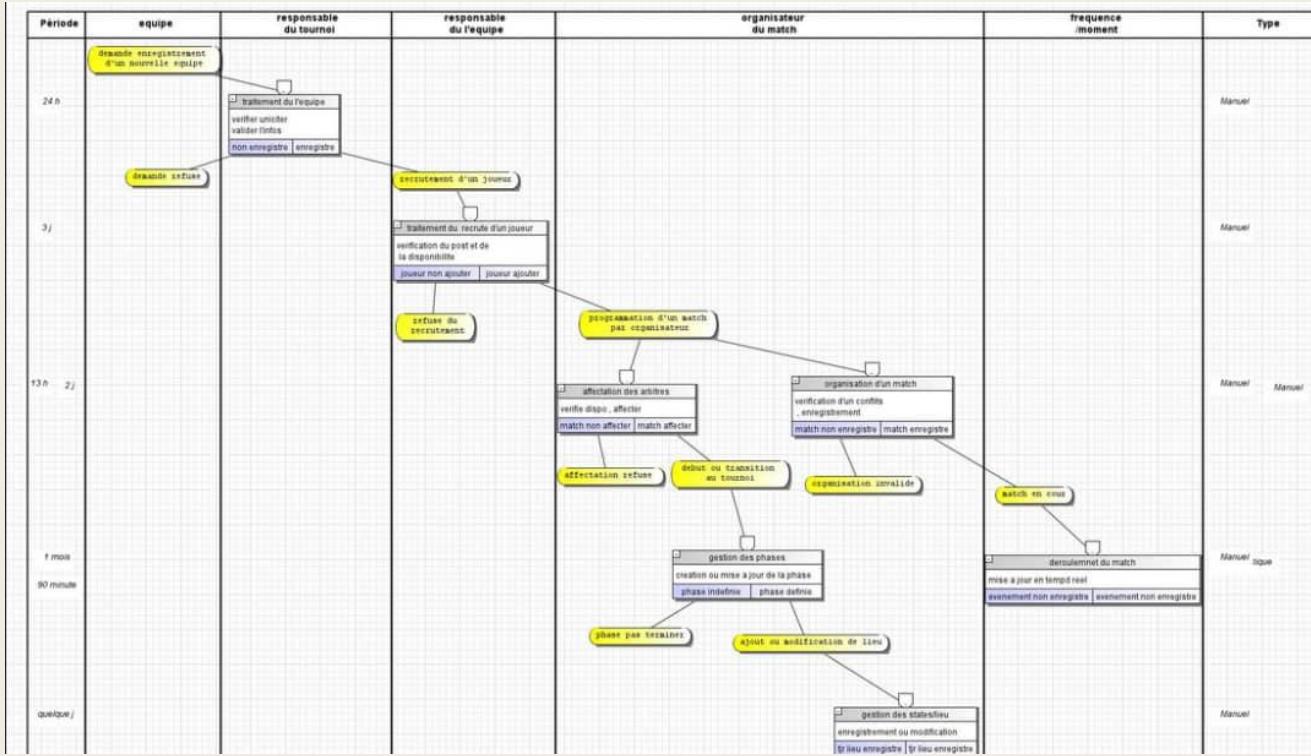
Modèle Logique de Données (MLD)

- Tables principales : Equipe, Joueur, Match, Stade , Phase , But , Arbitre , Carton
- Clés primaires et étrangères bien définies
- Relations :
- Chaque joueur appartient à une équipe
- Une équipe a plusieurs joueurs
- Un match oppose 2 équipes
- Un match se joue dans un lieu
- Un match appartient à une phase
- Un joueur peut marquer des buts
- Un joueur peut recevoir des cartons
- Un match peut avoir plusieurs buts et cartons

MCT – Modèle de Contrôle de Traitement



V) MOT – Modèle Organisationnel de Traitement



Creation de base donne

- Création de la base via WAMP
- elaboration de table via wamp
- prise en main de table (l'insertion,creation et ajout de tables)



Implémentation avec MySQL

- Utilisation de requêtes DDL pour la structure
- Requêtes DML pour insérer les données (équipes, matchs...)
- Requêtes DQL pour interroger les résultats
- Interface web simple en PHP pour tester

Conclusion

- Ce projet m'a permis de comprendre toutes les étapes de création d'un système de gestion de données : de l'analyse des besoins à la modélisation, jusqu'à la mise en œuvre technique avec SQL.
- Compétences développées :
 - *Modélisation Merise*
 - *Conception de base relationnelle*
 - *Maîtrise de MySQL et Exécution de requêtes SQL*
- Perspectives :
 - *Un projet intuitive et interactive.*