

# UNIVERSITÉ DE MONTPELLIER

## L3 INFORMATIQUE

### TOURNOI SPORTIF

#### ”ESport”

RAPPORT DE PROJET

PROJET INFORMATIQUE COMMUN AVEC  
HLIN510 ET HLIN511

**Etudiants:**

M. Benjamin Baska  
M. Kevin Lastra

**Enseignant responsable:**

M. Pierre Pompidor  
M. Michele Meynard  
M. Pascale Poncelet

# Table de Matières

## 1 Organisation du projet

1.1	Objectifs et cahier des charges . . . . .	
1.2	Division du travail . . . . .	
1.3	Outils de travail . . . . .	
1.3.1	Langage de programmation . . . . .	
1.3.2	Éditeur de Texte . . . . .	
1.3.3	Utils Web . . . . .	
1.3.4	Travail collaboratif . . . . .	

## 2 Conception

2.1	CLIENT . . . . .	
2.1.1	HTML . . . . .	
2.1.2	TypeScript . . . . .	
2.1.3	Bootstrap . . . . .	
2.1.4	Angular . . . . .	
2.2	SERVEUR . . . . .	
2.2.1	Base de Données . . . . .	
2.2.2	PHP . . . . .	

## 3 Résultat

3.1	La Page . . . . .	
3.2	CONCLUSION . . . . .	

## 4 Bibliographie

# Introduction

Notre groupe, composé de Benjamin Baska et Kevin Lastra, a travaillé sur le développement de la page Web "ESport" comme projet commun des modules HLIN510 et HLIN511.

# 1 Organisation du projet

## 1.1 Objectifs et cahier des charges

Le projet consiste à développer un site de gestion de tournoi sportif de Jeux vidéo, où les organisateur pourrons créer et manipuler des tournois, et aux équipes de joueur de s'inscrire au tournois.

Les objectives principal sont:

- Créer un page web fonctionnelle.
- Créer un system de comptes pour les organisateur et les joueur.
- Créer un system de gestion de tournois pour les organisateur.
- Créer et manipuler une base de donnees mysql.

## 1.2 Division du travaille

## 1.3 Outils de travaille

### 1.3.1 Langage de programmation

Les Langages qu'on a utiliser dans le développement de cette page web sont:

- HTML
- Javascript
- PHP

### 1.3.2 Éditeur de Texte

La production du projet est réalisée grâce à plusieurs éditeur de text:

- Emacs
- Visual Code

### **1.3.3    Utils Web**

Dans le développement de la page web on a utiliser divers utiles:

- Framework: Bootstrap
- Gestionnaire de Base de Données: PHPmyAdmin

### **1.3.4    Travaille collaboratif**

Pour pouvoir maintenir une bonne gestion du projet collaboratif a distance, sur tout dans le condition actuel du confinement a cause du Covid-19, on a utiliser divers programme:

- GitHub
- Discord

Aussi grâce a la création d'un serveur public Apache on pouvez accéder au projet via ssh et comme ça maintenir une version stable du projet.

## **2    Conception**

### **2.1    CLIENT**

#### **2.1.1    HTML**

#### **2.1.2    TypeScript**

#### **2.1.3    Bootstrap**

#### **2.1.4    Angular**

### **2.2    SERVEUR**

#### **2.2.1    Base de Données**

**Modèle Entité/Association**

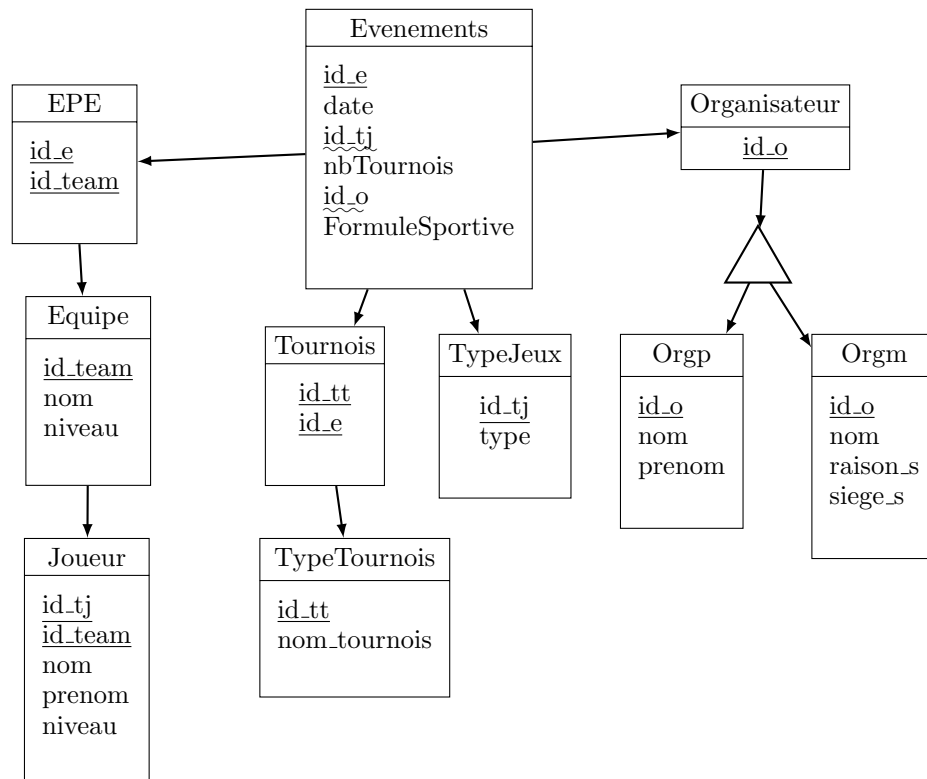


Figure 1: Graphe du Modelé Entité/Association

## Modelé Relationnelle

evenement(id\_e, date, id\_tj, nb\_tournois, id\_o, formule\_sportive)  
 typejeux(id\_tj, type)  
 tournois(id\_tt, id\_e)  
 typetournois(id\_tt, nom\_tournois)  
 EPE(id\_e, id\_team)  
 equipe(id\_team, nom, niveau)  
 joueur(id\_j, id\_team, nom, prenom, niveau)  
 organisateur(id\_o, ...)  
 org\_physique(id\_o, nom, prenom)  
 org\_morale(id\_o, nom, raison\_s, siege\_s)

#### **2.2.2 PHP**

### **3 Résultat**

#### **3.1 La Page**

#### **3.2 CONCLUSION**

### **4 Bibliographie**