**Atelier d’intégration**

**Application de gestion et de suivi des matchs de football**

1. **Fiche du projet :**

L’objectif de ce projet est de réaliser une application web qui permettra une gestion et un suivi des résultats des matchs de foot dans le cadre des tournois.

|  |  |
| --- | --- |
| Nom du projet | Application de gestion et de suivi des matchs de football |
| Durée | 9 semaines |
| Encadré et évalué par | Pr. K. Letrache  Pr. M. Kissi  Pr. M. Ramdani |

1. **Spécifications fonctionnelles du projet :**

Afin de faciliter la gestion et la planification des matchs de football dans le cadre des différents tournois et permettre aux utilisateurs de suivre les résultats de ces matchs, le projet doit offrir les fonctionnalités suivantes :

* 1. **Profils :**

L’application doit gérer trois types de profils : utilisateur, Admin général, Admin tournoi.

L’application offre un accès ouvert aux résultats des matchs/ équipes/ tournois sans avoir à disposer d’un compte.

Les utilisateurs disposant d’un compte, créé par l’utilisateur lui-même, ont accès à d’autres fonctionnalités telles que les abonnements/ notifications, sondage et espace de discussion.

L’admin général a pour rôle de gérer l’application en globalité (toutes les fonctionnalités), y compris la création des compte admin tournoi.

L’admin de tournoi a pour rôle de gérer en particulier les matchs programmés dans un tournois.

* 1. **Gestion des joueurs/ Équipes/ Staffs :**

La gestion des joueurs doit inclure les données personnelles les plus pertinentes pour un joueur : Nom, Prénom, Origine, Nationalité, Date de naissance. Ainsi, que les expériences professionnelles : clubs/ équipes, rôle.

La gestion des équipes doit inclure la description de chaque équipe/ club : Nom, Ville, entraineur, date création, ainsi que les joueurs affectés à cette dernière.

Enfin, la gestion du staff inclut les informations personnelles du membre du staff ainsi que son poste.

* 1. **Gestion Matchs/ Affectation joueurs/ Stades/ Arbitres**

La gestion des matchs concerne la planification des matchs : date/heure planification, date/heure début, date/heure fin, ainsi que les deux équipes concernées. En outre, pour chaque équipe, la liste des joueurs convoqués ainsi que leurs rôles dans le match doivent être renseignés. Enfin, pour chaque match, le stade et les noms des arbitres doivent être également renseignés.

* 1. **Gestion tournois**

La gestion des tournois concerne la saisi du descriptif du tournoi : Nom, Type (National, International), date début, et date de fin. Elle inclut également la création d’un compte administrateur du tournoi.

* 1. **Gestion des résultats :**

Il d’agit de sauvegarder les résultats de chaque match : buts, cartons, remplacements, penalty, etc.

* 1. **Statistiques :**

Les résultats des différents matchs serviront par la suite à calculer et afficher les statistiques de chaque tournoi : Classement des équipes, performance des joueurs, etc.

* 1. **Notifications/ Abonnements**

Pour les utilisateurs disposant d’un compte, ces derniers peuvent s’abonner à un match, équipe ou tournoi afin de recevoir des notifications des nouvelles informations ou résultats saisis au niveau de l’application.

* 1. **Espace discussion et sondage par match**

Dans la page de chaque match, les utilisateurs disposant d’un compte ont accès à un espace de discussion autour du match. Ils peuvent également voter pour l’une des deux équipes. Notons qu’un utilisateur ne peut voter qu’une seule fois.

* 1. **Fonctionnalités Annexes :**

***Vente en ligne des tickets :***

Pour acheter le ticket d’un match, le client est redirigé vers l’un des sites de ventes en ligne des tickets du match.

***Espace publications :***

Un espace publication est géré par l’admin ou admin tournoi, leur permettant de publier des actualités ou des articles d’analyse des matches ou des équipes.

1. **Planning préliminaire des livrables :**

|  |  |
| --- | --- |
| Phases | Description |
| Recensement des fonctionnalités | * Rédaction des spécifications * Diagrammes des CU * Maquettes |
| Modélisation technique | * Diagrammes de séquence * Diagramme de classe * Diagramme E/A * Digramme de déploiement * Diagramme d’état transition |
| Implémentation | * Création de la base de données. * Implémentation des différents composants de l’application. |

|  |  |
| --- | --- |
| Livrables Application | Deadline |
| Gestion des joueurs/ Équipes/ Staffs/Comptes utilisateurs | S3 |
| Gestion Admin Tournoi/ Gestion des tournoi / Stades/ Arbitres | S4 |
| Gestion Matchs/ Affectation joueurs | S5 |
| Gestion des résultats/ Statistiques | S6 |
| Espace discussion et sondage par match | S7 |
| Notifications/ Abonnements | S8 |
| Fonctionnalités Annexes | S9 |
| Livraison Finale | S9 |

1. **Autres spécifications :**

**Technologie**: POO/ java/C++,SGBDR, HTML, PHP/ Laravel, JavaScript, XML, CSS.

**Interfaces :** Ergonomiques, Faciles à manipuler.

**Sécurité :** L’application doit garantir un accès sécurisé à tous les espaces, admin en particulier.