

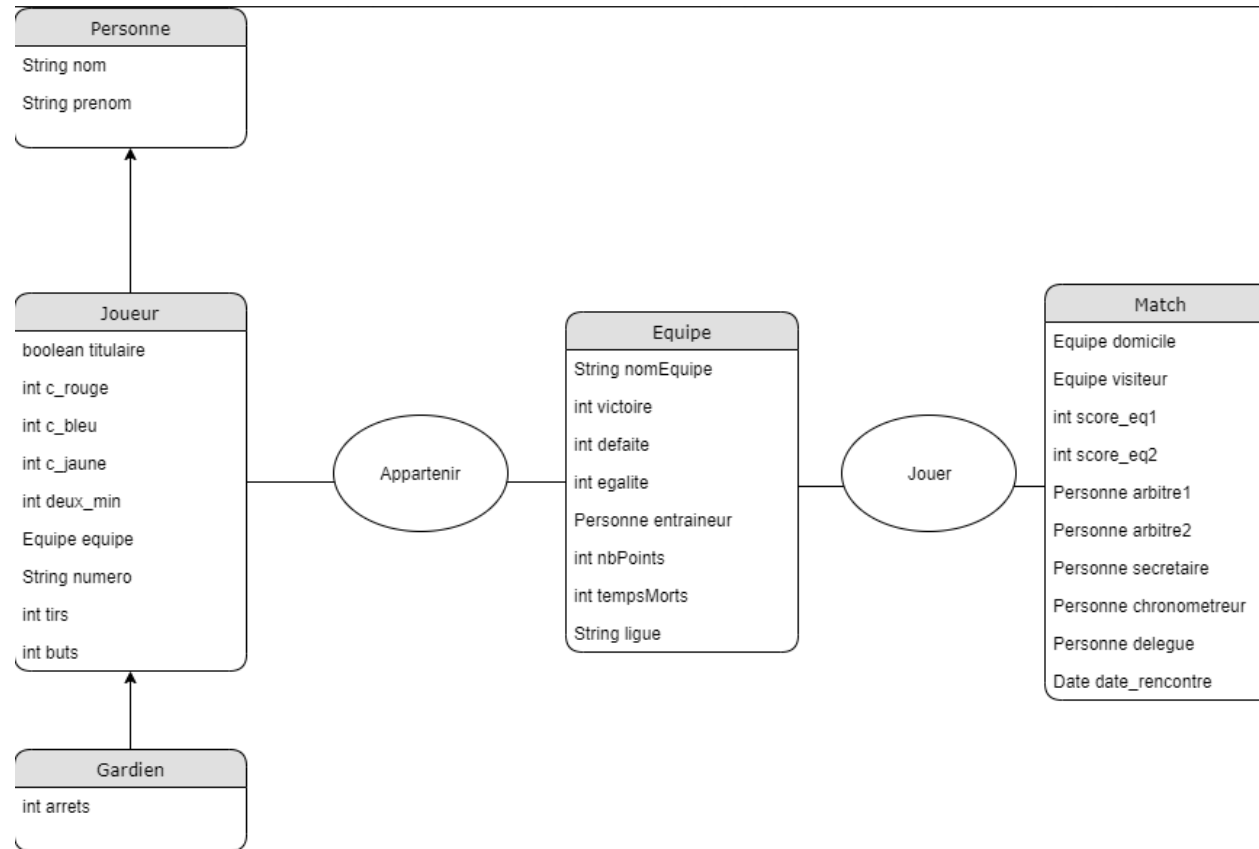


LNH Game Manager

DA SILVA THOMAS

CARIN MAXIME

Architecture



Architecture – Justification

- Différentes classes :
 - Besoin de classes distinctes pour avoir une architecture claire
 - Chaque instance possède des attributs propres qui peuvent être modifiés
 - Scalabilité de l'application
 - Possibilité de créer plusieurs matchs / personnes / équipes en même temps
 - Modification des attributs simples donc possibilité de nouvelles implémentations
- Contrôleurs distincts :
 - Les fonctionnalités de chaque page sont séparées

Page – Match en direct

- Zone équipe

- Deux colonnes très simples avec les joueurs titulaires et les joueurs remplaçants
- Lors de la sélection d'un joueur, son nom devient gras et grossit légèrement, les boutons d'actions s'activent
- Chaque clique sur une icône correspond à une action
 - Cartons rouge, jaune et bleu
 - 2 minutes
 - But annulé
 - Tir, qui fait apparaître la « zone tir »
- Chaque action peut être annulé grâce à des boutons d'annulation
- Un joueur ayant écopé de 2 minutes n'est plus sélectionnable pendant cette durée sauf pour annuler sa pénalité
- Un joueur ayant écopé d'un carton rouge ou bleu n'est plus sélectionnable jusqu'à la fin du match sauf pour annuler sa pénalité



Page – Match en direct

- Zone score :
 - Logo, score et temps-morts restants des deux équipes
 - Chronomètre (start, stop)
 - Chronomètre des temps-morts qui apparait en dessous
- Zone tir :
 - Image de terrain pour montrer d'où vient le tir
 - Le clique sur l'image de terrain déclenche l'affichage des boutons de but, de tir raté, de tir sur le poteau ou d'arrêt
 - Un clique sur le bouton de but incrémente le score de l'équipe du joueur sélectionné ainsi que le compteur de but de ce dernier
 - Un tir raté n'incrémente que le compteur de tir du joueur
 - Un arrêt incrémente le compteur de tir du joueur ainsi que le compteur d'arrêt du gardien adverse actuellement sur le terrain



Page - Classement / Calendrier

- 4 onglets permettant d'afficher
 - Le classement des équipes
 - Le classement des buteurs
 - Le classement des gardiens
 - Le calendrier
- Chaque clique sur une équipe permet d'afficher ses statistiques
- Chaque clique sur le score d'un match dans le calendrier permet d'afficher les statistiques du match



		PTS	MJ	V.	N.	D.	BP	BC	DIFF
1	 PARIS	24	12	12	12	12	12	12	12
2	 NIMES	18	12	8	12	8	12	8	12
3	 NANTES	18	12	9	12	9	12	9	12
4	 MONTPELLIER	18	12	8	12	8	12	8	12
5	 TOULOUSE	16	12	7	12	7	12	7	12
6	 AIX	12	12	5	12	5	12	5	12
7	 DUNKERQUE	11	12	5	12	5	12	5	12
8	 SAINT-RAPHAEL	11	12	5	12	5	12	5	12
9	 ISTRES	9	12	4	12	4	12	4	12
10	 CHAMBERY	8	12	3	12	3	12	3	12
11	 CHARTRES	8	12	3	12	3	12	3	12
12	 IVRY	7	12	3	12	3	12	3	12
13	 TREMBLAY	5	12	2	12	2	12	2	12
14	 CRETEIL	3	12	1	12	1	12	1	12

Points forts

- Architecture détaillée avec plusieurs classes
 - Enregistrement des statistiques des joueurs
 - Possibilité de faire des statistiques au fil du match (tirs, arrêts, buts, cartons)
- Grande possibilité de développement
- Ergonomie simple et efficace
 - Toutes les actions sont saisies avec un « clique »
 - Toutes les actions se passent sur la même fenêtre
 - Rapidité et simplicité de la saisie d'une action au fil du match
- Utilisation du chronomètre et de toutes les actions en rapport avec le temps (2 min, temps-morts, pauses) simple et intuitive
- Incrémentation du score automatique après chaque but (et inversement après l'annulation d'un but)
- Simplicité dans les changements de joueurs grâce au « glisser-déposer »
- Possibilité d'annuler chaque action après l'avoir saisie par erreur
- Beaucoup de logos et d'images pour plus d'intuitivité
- Interfaces épurées