

GOLFIER
MAXIME
GOLM16039801

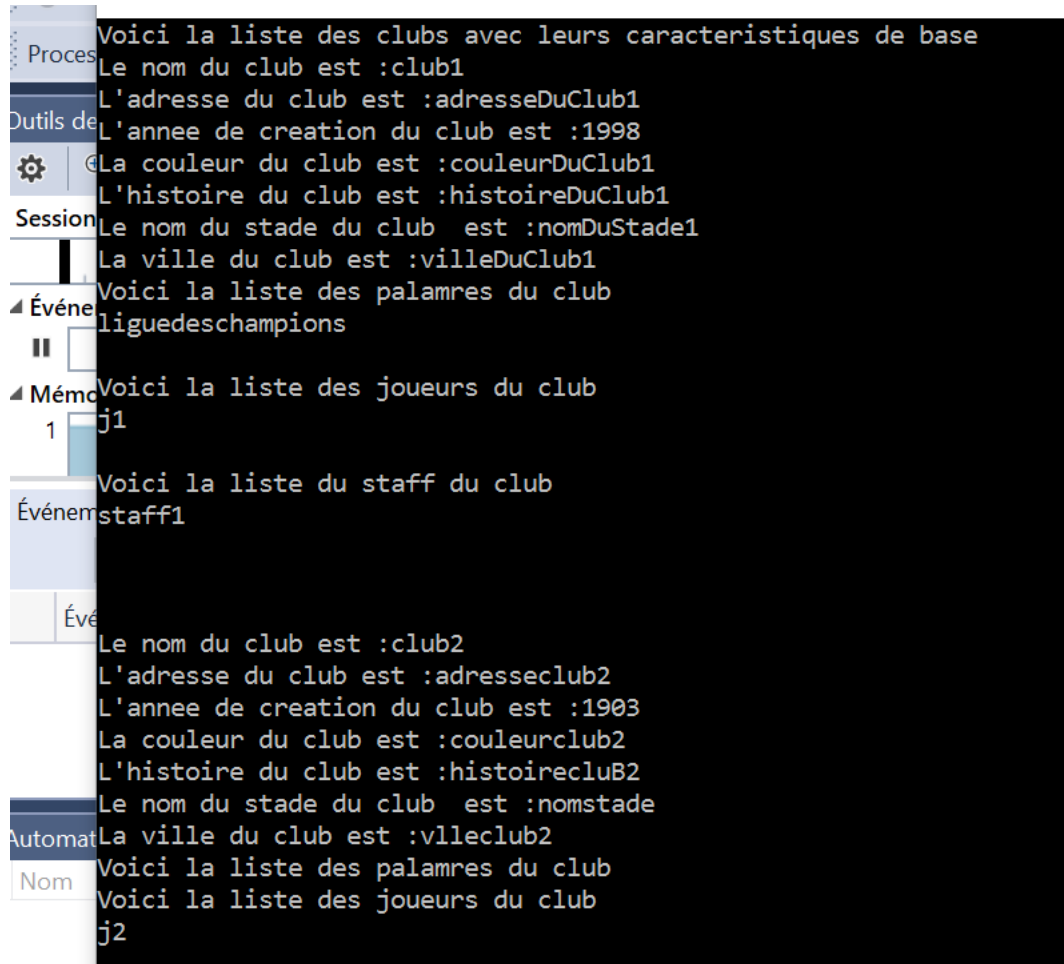
TP2- Programmation Orientée Objet

Projet de Mr Abdenour Bouzouane pour la
Session d'hiver de 2017 à UQAC.

1 - Ouverture du programme

```
----Menu principal:----  
A-Menu du TP1  
B-Menu du TP2  
C-Charger  
X-Quitter  
Votre choix:C
```

1.5-Initialisation : voici les clubs chargés via le fichier (fonction non demandé)



The screenshot shows a software interface with a sidebar on the left and a main content area on the right. The sidebar contains several menu items: 'Proces', 'Outils de', 'Session', 'Événement', 'Mémoriser', 'Événement', 'Automat', and 'Nom'. The main content area displays the following text:

```
Voici la liste des clubs avec leurs caracteristiques de base  
Le nom du club est :club1  
L'adresse du club est :adresseDuClub1  
L'annee de creation du club est :1998  
La couleur du club est :couleurDuClub1  
L'histoire du club est :histoireDuClub1  
Le nom du stade du club est :nomDuStade1  
La ville du club est :villeDuClub1  
Voici la liste des palamres du club  
liguedeschampions  
Voici la liste des joueurs du club  
j1  
Voici la liste du staff du club  
staff1  
Le nom du club est :club2  
L'adresse du club est :adresseclub2  
L'annee de creation du club est :1903  
La couleur du club est :couleurclub2  
L'histoire du club est :histoirecluB2  
Le nom du stade du club est :nomstade  
La ville du club est :vllclub2  
Voici la liste des palamres du club  
Voici la liste des joueurs du club  
j2
```

2-Création d'un calendrier de rencontres

```
Menu principal:
  A-Creation calendrier de rencontres
  B-Mise a jour calendrier de rencontres
  C-Transaction : Contrat d'engagement
  D-Transaction : Rupture contrat
  E-Creation d'un match entre deux equipes
  F-Rechercher
  X-Quitter
      Votre choix:A

---Creation de rencontre(s)---

---DATE DU MATCH---

Le jour ?
16
Le mois ?
03
L'annee ?
2010

---CLUB QUI RECOIT---
Donner le nom du club
club1
Element trouve dans mon vecteur:
Le club : club1 existe

---CLUB ADVERSE---
Donner le nom du club
club2
club2
Element trouve dans mon vecteur:
Le club : club2 existe

---Creation d'un nouveau match---

----Creation de 1 equipe qui recoit----Donner le nom du club
```

```

----Creation de l equipe qui reoit----Donner le nom du club
club1
club1
Element trouve dans mon vecteur:
Le club : club1 existe
Donner le nombre de joueur pouvant etre sur le terrain
12
Donner le nombre de  gardien
2

---Saisie du capitaine---
Donner le nom du joueur a chercher
j1
Element trouve dans mon vecteur:
Le joueur : j1 existe
----Creation de l equipe adverse---- Donner le nom du club
club2
club2
Element trouve dans mon vecteur:
Le club : club2 existe
Donner le nombre de joueur pouvant etre sur le terrain
12
Donner le nombre de  gardien
3

---Saisie du capitaine---
Donner le nom du joueur a chercher
j2
Element trouve dans mon vecteur:
Le joueur : j2 existe

---Creation de periode(s)---
Duree de la periode
90
Nombre de buts marques par l'equipe locale dans la periode
4
Nombre de buts marques par l'equipe adverse dans la periode
0
Appuyer sur X pour arreter la saisie d'une nouvelle periode, sinon valider une autre touche pour continuer : X

---Creation de periode(s)---
Duree de la periode
90
Nombre de buts marques par l'equipe locale dans la periode
4
Nombre de buts marques par l'equipe adverse dans la periode
0
Appuyer sur X pour arreter la saisie d'une nouvelle periode, sinon valider une autre touche pour continuer : X

Rencontre ajoute avec succes ;)
Voila les informations que vous avez mis :

Le nom du club adverse est : club2
Le nom du club qui recoit est : club1
Le jour ou le match se passe est le : 2010
Voici le nombre de but de l equipe locale a la fin : 4
Voici le nombre de but de l equipe adverse a la fin : 0
La duree de la premiere periode est : 90

Appuyer sur X pour arreter la saisie d'une nouvelle rencontre, pour continuer tapez une autre touche et validez :X

Menu principal:

```

PS : Dans la création de calendrier, j'ai décidé d'implémenter la fonction qui permet d'ajouter une période et un résultat aux rencontres. J'ai fait cela dans le but d'avoir les rencontres les plus complètes dès le début.

3-Affichage de toutes les rencontres (fonction non demandée)

Appuyer sur X pour arreter la saisie d'une nouvelle rencontre, pour continuer tapez une autre touche et validez :X

Menu principal:

- A-Creation calendrier de rencontres
- B-Mise a jour calendrier de rencontres
- C-Transaction : Contrat d'engagement
- D-Transaction : Rupture contrat
- E-Creation d'un match entre deux equipes
- F-Rechercher
- X-Quitter

Votre choix:F

Menu principal:

- A-Afficher toutes les rencontres du calendrier
- B-Afficher toutes les rencontres d'un club donne
- C-Afficher montants de transfert encaisses par un club par rapport a une date donnee
- D-Affichage d un resultat d un match entre deux equipes a une date donnee
- X-Quitter

Votre choix:A

Voici la liste de toutes les rencontres

Le nom du club adverse est : club2

Le nom du club qui recoit est : club1

Le jour ou le match se passe est le : 2010

Voici le nombre de but de l equipe locale a la fin : 4

Voici le nombre de but de l equipe adverse a la fin : 0

La duree de la premiere periode est : 90

PS : J'ai fait cela pour tester plus rapidement mon code.

3-Mise à jour d'un rencontre

```
Menu principal:
  A-Creation calendrier de rencontres
  B-Mise a jour calendrier de rencontres
  C-Transaction : Contrat d'engagement
  D-Transaction : Rupture contrat
  E-Creation d'un match entre deux equipes
  F-Rechercher
  X-Quitter
  Votre choix:B

---Mise a jour de rencontre(s)---
Pour mettre a jour une rencontre, il faut deux parametres : la date et le nom d un club (adverse ou local)
Le jour ?
16
Le mois ?
03
L'annee ?
2010
Maintenant saisissez le nom d'un club (adverse ou local)
club1
Le nom de l equipe correspond !
Le nom de l equipe et la date correspondent!

---Voici la rencontre trouvee :---
Le nom du club adverse est : club2
Le nom du club qui recoit est : club1
Le jour ou le match se passe est le : 2010
Voici le nombre de but de l equipe locale a la fin : 4
Voici le nombre de but de l equipe adverse a la fin : 0
La duree de la premiere periode est : 90
Element trouve et supprime dans mon vecteur:

---Saisissez les nouvelles informations de mise a jour :---

---DATE DU MATCH---
Le jour ?
```

PS : Avant de faire une mise à jour, je cherche dans la rencontre existe via deux critères : la date et le nom d'un des deux clubs

3-Suite...

```
---Saisissez les nouvelles informations de mise a jour :---

---DATE DU MATCH---

Le jour ?
10
Le mois ?
01
L'annee ?
1998

---CLUB QUI RECOIT---
Donner le nom du club
club1
Element trouve dans mon vecteur:
Le club : club1 existe

---CLUB ADVERSE---
Donner le nom du club
club2
club2
Element trouve dans mon vecteur:
Le club : club2 existe

---Creation d'un nouveau match---

----Creation de 1 equipe qui reoit----Donner le nom du club
club1
club1
Element trouve dans mon vecteur:
Le club : club1 existe
Donner le nombre de joueur pouvant etre sur le terrain
12
Donner le nombre de gardien
1
Element trouve dans mon vecteur:
Le club : club2 existe

---Creation d'un nouveau match---

----Creation de 1 equipe qui reoit----Donner le nom du club
club1
club1
Element trouve dans mon vecteur:
Le club : club1 existe
Donner le nombre de joueur pouvant etre sur le terrain
12
Donner le nombre de gardien
1

---Saisie du capitaine---
Donner le nom du joueur a chercher
j1
Element trouve dans mon vecteur:
Le joueur : j1 existe
----Creation de 1 equipe adverse---- Donner le nom du club
club2
club2
Element trouve dans mon vecteur:
Le club : club2 existe
Donner le nombre de joueur pouvant etre sur le terrain
12
Donner le nombre de gardien
6

---Saisie du capitaine---
Donner le nom du joueur a chercher
j2
Element trouve dans mon vecteur:
Le joueur : j2 existe

---Creation de periode(s)---
Duree de la periode
90
Nombre de buts marques par l'equipe locale dans la periode
1
```

3-Fin de la mise à jour + voir si la mise à jour a été effectuée

```
---Saisie du capitaine---
Donner le nom du joueur a chercher
j2
Element trouve dans mon vecteur:
Le joueur : j2 existe

---Creation de periode(s)---
Duree de la periode
90
Nombre de buts marques par l'equipe locale dans la periode
1
Nombre de buts marques par l'equipe adverse dans la periode
6
Appuyer sur X pour arreter la saisie d'une nouvelle periode, sinon valider une autre touche pour continuer : X

Voici la liste de toutes les rencontres
Le nom du club adverse est : club2
Le nom du club qui recoit est : club1
Le jour ou le match se passe est le : 1998
Voici le nombre de but de l'equipe locale a la fin : 1
Voici le nombre de but de l'equipe adverse a la fin : 6
La duree de la premiere periode est : 90

Menu principal:
  A-Creation calendrier de rencontres
  B-Mise a jour calendrier de rencontres
  C-Transaction : Contrat d'engagement
  D-Transaction : Rupture contrat
  E-Creation d'un match entre deux equipes
  F-Rechercher
  X-Quitter
    Votre choix:

    C-Transaction : Contrat d'engagement
    D-Transaction : Rupture contrat
    E-Creation d'un match entre deux equipes
    F-Rechercher
    X-Quitter
      Votre choix:F

Menu principal:
  A-Afficher toutes les rencontres du calendrier
  B-Afficher toutes les rencontres d'un club donne
  C-Afficher montants de transfert encaisses par un club par rapport a une date donnee
  D-Affichage d un resultat d un match entre deux equipes a une date donnee
  X-Quitter
    Votre choix:B
Saisissez le nom d'un club
club1

Voici la liste de toutes les rencontres
Le nom du club adverse est : club2
Le nom du club qui recoit est : club1
Le jour ou le match se passe est le : 10
Voici le nombre de but de l'equipe locale a la fin : 1
Voici le nombre de but de l'equipe adverse a la fin : 6
La duree de la premiere periode est : 90
```

3.5- Test avec un club qui n'existe pas

```
Menu principal:
  A-Afficher toutes les rencontres du calendrier
  B-Afficher toutes les rencontres d'un club donne
  C-Afficher montants de transfert encaisses par un club par rapport a une date donnee
  D-Affichage d un resultat d un match entre deux equipes a une date donnee
  X-Quitter
    Votre choix:B
Saisissez le nom d'un club
adsasasa

Voici la liste de toutes les rencontres

Menu principal:
  A-Afficher toutes les rencontres du calendrier
```


4-Ajout d'une transaction : CAS 1 → Transfert : contrat d'engagement d'un joueur

```
A-Creation calendrier de rencontres
B-Mise a jour calendrier de rencontres
C-Transaction : Contrat d'engagement
D-Transaction : Rupture contrat
E-Creation d'un match entre deux equipes
F-Rechercher
X-Quitter
    Votre choix:C
---Ajout d'un contrat d'engagement de contrat pour un joueur---
---ANCIEN CLUB---
Donner le nom du club
club1
Element trouve dans mon vecteur:
Le club : club1 existe
---JOUEUR EN QUESTION---
Donner le nom du joueur a chercher
j1
j1
Element trouve dans mon vecteur:
Le joueur : j1 existe
---NOUVEAU CLUB---
Donner le nom du club
club2
Element trouve dans mon vecteur:
Le club : club2 existe
Donnez la duree du contrat
100
---DATE ENTREE---
100
---DATE ENTREE---
Le jour ?
10
Le mois ?
09
L'annee ?
2015
---DATE CONTRAT---
Le jour ?
11
Le mois ?
03
L'annee ?
2016
---INFORMATION PAIEMENT---
Donner le seuil en vigueur
120
Donner le montant du transfert en vigueur
10
Donner le montant encaisse par l ancien club
20
Donner le montant restant encaisse par le joueur
78
Donner la description des droits
osefdeladescription
```

5-Suite à l'ajout d'une transaction, vérifions les montants transfères à partir d'une date

```
Menu principal:
  A-Afficher toutes les rencontres du calendrier
  B-Afficher toutes les rencontres d'un club donne
  C-Afficher montants de transfert encaisses par un club par rapport a une date donnee
  D-Affichage d un resultat d un match entre deux equipes a une date donnee
  X-Quitter
      Votre choix:C
Donner le nom du club
club1
Element trouve dans mon vecteur:
Le club : club1 existe
--Donner une date pour afficher les transferts encaisses a partir de celle ci--
Le jour ?
1
Le mois ?
1
L'annee ?
1900
Le club a encaisse 20 euros le : 10/9/2015

Le montant total encaisses depuis le :1/1/1900 est de : 20

Menu principal:
  A-Afficher toutes les rencontres du calendrier
  B-Afficher toutes les rencontres d'un club donne
  C-Afficher montants de transfert encaisses par un club par rapport a une date donnee
```

6- Ajout d'une transaction : CAS 2 → Pénalité : rupture de contrat d'un joueur autonome

```
---Ajout d'une rupture de contrat---
---ANCIEN CLUB---
Donner le nom du club
club1
Element trouve dans mon vecteur:
Le club : club1 existe
---NOUVEAU CLUB---
Donner le nom du club

club2
Element trouve dans mon vecteur:
Le club : club2 existe
---JOUEUR EN QUESTION---
Donner le nom du joueur a chercher
j1
j1
Element trouve dans mon vecteur:
Le joueur : j1 existe
Donner la raison

marre de l'ambiance
Donner le montant de la penalite
120

Menu principal:
  A-Creation calendrier de rencontres
  B-Mise a jour calendrier de rencontres
  C-Transaction : Contrat d'engagement
  D-Transaction : Rupture contrat
  E-Creation d'un match entre deux equipes
  F-Rechercher
  X-Quitter
    Votre choix:X
```

6.5- Vérification que la rupture est lieue

```
Menu principal:
  A-Afficher tous les clubs
  B-Afficher les joueurs d'un certain club
  C-Afficher le club le plus titre
  D-Afficher l'entraîneur le plus titre
  E-Afficher tous les entraîneurs
  X-Quitter
    Votre choix:B
Quel est le nom du club svp?
club2
Element trouve dans mon vecteur:
Voici la liste des joueurs du club : club2
j2

j1
```

7- Création d'un match entre deux équipes

C:\Users\maxime\Documents\Visual Studio 2015\Projects\GOLFIER_Maxime_POO\Debug\TP_GOLFIER_Maxime.exe

```
A-Creation calendrier de rencontres
B-Mise a jour calendrier de rencontres
C-Transaction : Contrat d'engagement
D-Transaction : Rupture contrat
E-Creation d'un match entre deux equipes
F-Rechercher
X-Quitter
    Votre choix:E
Creation d'un match entre deux equipes de deux clubs différents.
----Creation de 1 equipe qui reçoit----Donner le nom du club
club1
Element trouve dans mon vecteur:
Le club : club1 existe
Donner le nombre de joueur pouvant etre sur le terrain
11
Donner le nombre de gardien
1

---Saisie du capitaine---
Donner le nom du joueur a chercher
j1
Element trouve dans mon vecteur:
Le joueur : j1 existe
----Creation de 1 equipe adverse---- Donner le nom du club
club2
club2
Element trouve dans mon vecteur:
Le club : club2 existe
Donner le nombre de joueur pouvant etre sur le terrain
11
Donner le nombre de gardien
1

---Saisie du capitaine---
Donner le nom du joueur a chercher
j2
Element trouve dans mon vecteur:
Le joueur : j2 existe

---Creation de periode(s)---
Duree de la periode

---Creation de periode(s)---
Duree de la periode
45
Nombre de buts marques par l'equipe locale dans la periode
4
Nombre de buts marques par l'equipe adverse dans la periode
0
Appuyer sur X pour arreter la saisie d'une nouvelle periode, sinon valider une autre touche pour continuer : N
Duree de la periode
45
Nombre de buts marques par l'equipe locale dans la periode
1
Nombre de buts marques par l'equipe adverse dans la periode
6
Appuyer sur X pour arreter la saisie d'une nouvelle periode, sinon valider une autre touche pour continuer : X
Renseignez la date de l'affrontement
Le jour ?
10
Le mois ?
03
L'annee ?
2017
```

PS : nous pouvons mettre autant de périodes que nous souhaitons

8 – Affichage d'un résultat entre deux équipes à une date donnée

```
Menu principal:
  A-Afficher toutes les rencontres du calendrier
  B-Afficher toutes les rencontres d'un club donne
  C-Afficher montants de transfert encaisses par un club par rapport a une date donnee
  D-Affichage d un resultat d un match entre deux equipes a une date donnee
  X-Quitter
      Votre choix:D
Donner le nom de l'equipe qui recoit
club1
L'element a ete trouve dans le vecteur
Donnez une date pour afficher le resultat du match
Le jour ?
10
Le mois ?
03
L'annee ?
2017

L equipe adverse a marque :6 but(s)
L equipe locale a marque :5 but(s)
```