

# BDR- Cahier des charges

## Application de gestion de ligues sportives

### Introduction

Nous souhaitons concevoir une application de gestion de ligues sportive, offrant des outils pour les responsables de ligue sportive, entraîneur d'équipe et joueurs. Le but serait de généraliser l'application pour qu'elle soit utilisable pour n'importe quel sport d'équipe.

La solution permettra de gérer des ligues sportives de niveaux et de sports quelconques. Différents événements tels que les matchs, tournoi et championnats pourront être créés et affiliés à des saisons.

Chaque utilisateur pourra mettre à jour ses données personnelles grâce à une page conçue à cet effet.

### Description

- **Une saison** est caractérisée par une plage de temps (date de début et de fin).
- **Une ligue** est caractérisée par : un niveau, un genre, un sport, une fédération.
- **Un événement** est caractérisé par un stade, une date/heure. Peut-être de type match, ou entraînement.
  - **Un match** est en plus spécialisé par : un numéro unique, une équipe recevant, une équipe visiteur, un score pouvant déterminer un vainqueur, un championnat.
  - **Un entraînement** est caractérisé par simple description et une équipe.

Un groupe d'événements est relatif à une saison.

- **Un stade** est caractérisé par un nom, une adresse et une capacité.
- **Un championnat** sont des collections de match au sein d'une saison. Sont considérées comme championnat toute série de matchs (tournois amicaux, coupes etc.)
- **Un utilisateur** est caractérisé par un nom, prénom, email, mot de passe et des rôles.
- **Les rôles** peuvent être ceux cités dans le point suivant.
- **Une équipe** est un ensemble de joueurs. Une équipe fait partie d'un club et évolue dans une ligue.
- **Un club** est caractérisé par un nom et est composé de plusieurs équipes.
- **Un joueur** est caractérisé par un nom, prénom, date de naissance, un numéro de licence et un numéro de maillot.

# BDR - Cahier des charges – v.3

Nicolas Crausaz, Maxime Scharwath

## Fonctionnalités

L'application se compose de trois niveaux d'utilisation, appelés rôles :

- Administrateur de fédération
- Administrateur de club
- Joueur

Chaque utilisateur peut avoir plusieurs rôles.

Chaque rôle dispose de fonctionnalités différentes :

- **Administrateur de fédération**

L'administrateur de fédération dispose des droits d'administration des ligues, saisons, matchs, tournois et championnats.

Il est chargé de générer les matchs et de saisir les résultats des événements.

- **Administrateur de club**

Un administrateur d'équipe peut administrer une ou plusieurs équipes et dispose des droits gérer les joueurs de ses équipes et de créer des entraînements.

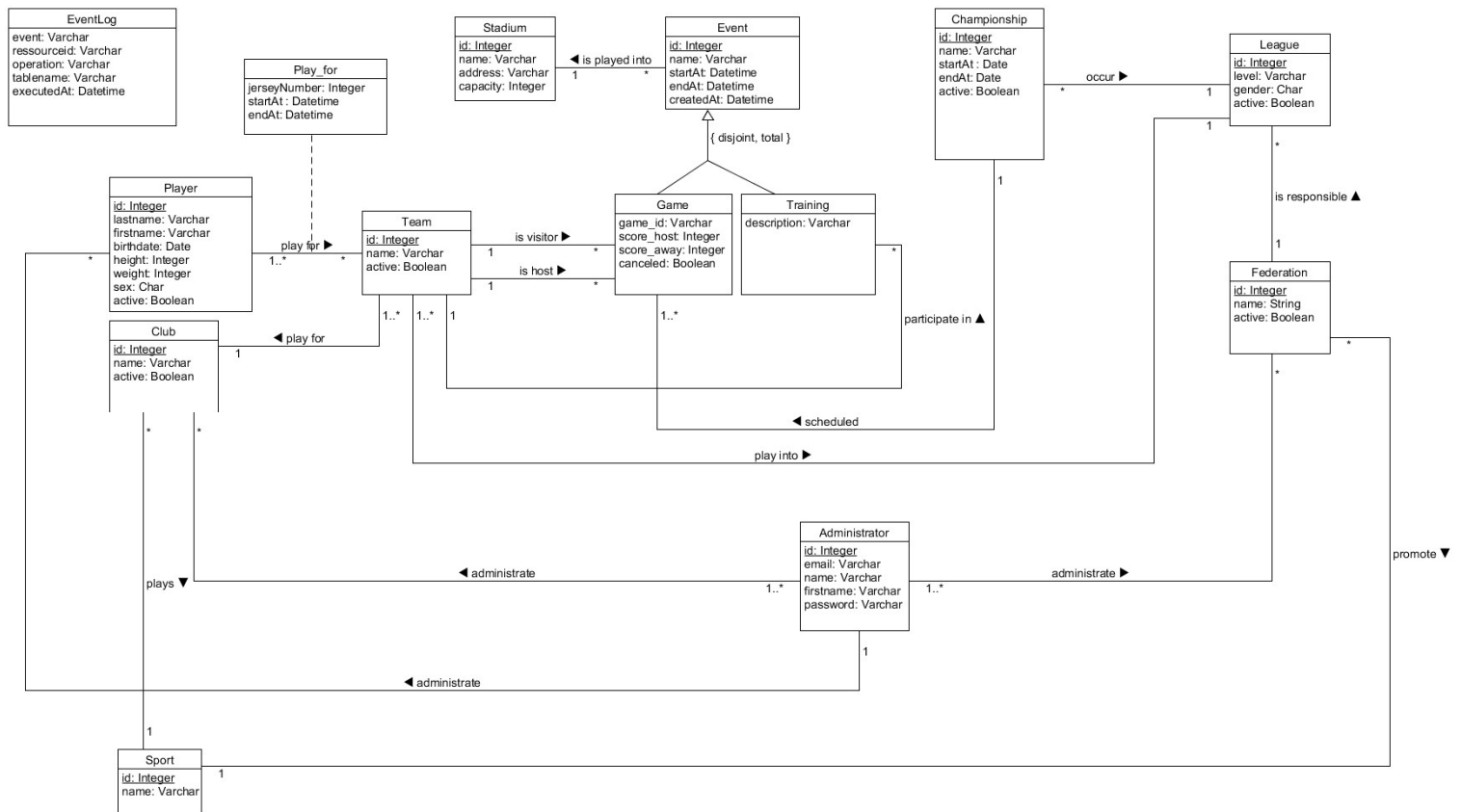
- **Joueur**

Un joueur peut consulter tous les événements de toutes les ligues, et dispose d'informations supplémentaires sur son équipe. Il peut également éditer ses informations.

L'application permettra de visualiser toutes les ressources ainsi que des statistiques de base, telles que les victoires / défaites d'une équipe.

## BDR - Modélisation Conceptuelle – V4

### Gestion de ligues sportive



### Contraintes d'intégrité

- Un club et ses équipes doivent pratiquer le même sport que les ligues / fédérations dans lesquelles elles jouent.
- Un numéro de maillot doit être unique dans une équipe.
- Un joueur ne peut être licencié qu'une seule fois dans une même fédération.
- Les champs *User.email* et *Sport.name* doivent être uniques.
- Les équipes qui jouent doivent être différentes.