

Rapport IHM

LU Yuxuan
ESPINAL Miguelangel

Table des matières

Cahier de charges.....	3
Description générale du problème.....	3
Objectif du site web.....	3
Pages du site Web.....	3
Fonctionnalités principales des pages.....	3
Barre de navigation.....	3
Page d'accueil.....	4
Authentification des utilisateurs.....	4
Page de blog (Optionnelle).....	4
Page de calendrier.....	4
Page de création des championnats.....	4
Page des plateaux.....	4
Page des résultats et des classements.....	5
Les scenari d'utilisation.....	6
Début d'année et début de championnat.....	6
Un nouveau coach organise un plateau.....	6
Un joueur consulte les résultats.....	6
Saisie des résultats.....	7
Fin d'année et clôture des championnats.....	7
Le modèle de l'utilisateur cible de l'application.....	7
Responsable du comité.....	7
Organisateur du Plateau.....	8
Coach d'une equipe.....	8
Joueurs/joueuses/publique générale.....	9
Le modèle de tâches.....	11
Le modèle d'interface abstraite ou prototype papier.....	12
Le prototypage ou l'interface concrète.....	13

Cahier de charges

Description générale du problème

L'organisation et la gestion des championnats dans le club représentent une tâche complexe, nécessitant une coordination minutieuse entre les différents acteurs impliqués : responsables du comité, coaches, organisateurs de plateaux, joueurs et public. Actuellement, ces processus sont souvent réalisés de manière manuelle.

Objectif du site web

L'objectif du site web est de simplifier l'organisation des différents championnats et, pour chaque championnat, la gestion des plateaux que les clubs pourront planifier via leurs coaches.

Le site offrira également la possibilité d'afficher les classements des différentes équipes dans les divers championnats, accessibles au grand public.

En début d'année, le responsable du comité pourra créer les championnats. En fin d'année, il pourra les clôturer et les archiver.

Pages du site Web

- Page d'accueil
- Page de connexion
- Page d'inscription
- Page de Blog
- Page de calendrier
- Page des Plateaux
- Page de création des championnats
- Page des résultats et des classements
- Page de saisie des résultats
- Page de téléchargement

Fonctionnalités principales des pages

Barre de navigation

- Liens vers toutes les pages principales : Accueil, Blog, Inscription, Création de championnat, Plateaux, Résultats, Calendrier, Téléchargements.

Page d'accueil

- Introduction au site et à son objectif
- Sections dynamiques mettant en avant les dernières actualités ou mises à jour

Authentification des utilisateurs

- **Page de connexion :**
 - Mécanisme de connexion sécurisé
 - Option de connexion via invitation ou inscription ouverte
- **Page d'inscription :**
 - Formulaire pour que les nouveaux utilisateurs créent un compte
 - Vérification par email avec un code de confirmation

Page de blog (Optionnelle)

- Articles, mises à jour et nouvelles liées aux activités et événements.
- Section de commentaires pour les utilisateurs enregistrés.

Page de calendrier

- Page pour calendrier des matchs par championnat, qui s'organisent par weekend, avec l'option pour les coachs enregistrés de prendre l'organisation d'un plateau (en lui demandant les infos qui se montrent). Montrer les informations de l'organisateur, lieu du plateau et horaire.

Page de création des championnats

- **Interface Championnat Jeunes :**
 - Formulaire pour créer un nouveau championnat incluant le nom et les équipes participantes.
 - Les championnats à lancer vont avoir les options suivantes:
 - Genre: Masculin ou Féminin.
 - Age: M11, M13, M15 ou M18.
 - Modalité: 1v1 ou 2v2 pour M11, 3v3 pour M11 et M13, 4v4 pour M13, M15 ou M18 et 6v6 pour M15 et M18.
 - Possibilité de définir des niveaux au sein d'une catégorie et d'un genre (par exemple, Débutants/Niveau 1, Avancés/Niveau 2) avec la possibilité de séparer les championnats en fonction de la participation.

Page des plateaux

- Page pour candidater pour l'organisation d'un plateau.

Page des résultats et des classements

- Affichage des résultats des plateaux par championnat
- Affichage des classements au sein des championnats

Page de saisie des résultats

- Interface pour modifications du championnat, pour ajouter ou faire des modifications des résultats de chaque championnat

Les scenari d'utilisation

1. Début d'année et début de championnat

- 1.1. En début d'année, après la réunion des équipes organisée par le comité départemental, le responsable du comité met en place les championnats de la saison.
- 1.2. Il crée un championnat par catégorie et en choisissant les différentes options disponibles de catégorie d'âge, genre et modalité.
- 1.3. Les équipes ayant manifesté leur intérêt sont assignées aux championnats et, éventuellement, aux poules correspondantes (l'attribution des poules peut se faire manuellement ou automatiquement, de manière aléatoire).
- 1.4. Une fois les différents championnats créés (ou peut-être à la fin de la création de chaque championnat), un mail de confirmation est envoyé à tous les clubs pour valider la participation des équipes de chaque club aux divers championnats.
- 1.5. Chaque championnat est associé à des week-ends de compétition, attribués de manière aléatoire. En général, un plateau par championnat est organisé environ toutes les deux semaines.

2. Un nouveau coach organise un plateau

- 2.1. Un nouveau coach accède au site web et crée un compte coach (ou reçoit directement un compte envoyé par son club, lui permettant d'accéder au championnat correspondant).
- 2.2. Une fois le compte validé (manuellement ou automatiquement via l'adresse e-mail du club), le coach peut se proposer comme organisateur d'un plateau.
- 2.3. Il doit préciser l'horaire, le gymnase et ses coordonnées de contact.

3. Un joueur consulte les résultats

- 3.1. Un joueur accède au site web pour consulter rapidement les résultats de son équipe.
- 3.2. Il peut voir :
 - le classement de son équipe,
 - les points gagnés lors des différents plateaux,
 - les points totaux,
 - les plateaux à venir.

4. Saisie des résultats

4.1. Après un plateau, le coach organisateur ou le responsable du comité peut saisir les résultats.

4.2. Ils indiquent le classement des équipes pour le plateau, et les points sont calculés automatiquement.

4.3. Les points sont attribués ainsi :

- L'équipe en première place reçoit un nombre de points égal au nombre total d'équipes présentes.
- Les autres équipes reçoivent des points inversement proportionnels à leur classement.

4.4. Pour les plateaux organisés en fin d'année, un coefficient multiplicateur (1.5, 2 ou 2.5) est appliqué aux points obtenus.

5. Fin d'année et clôture des championnats

5.1. En fin d'année, le responsable du comité clôture les championnats.

5.2. Un mail est envoyé aux clubs participants pour communiquer les résultats de leurs équipes respectives dans les différents championnats.

5.3. Les championnats terminés sont ensuite archivés sur une page dédiée, où les informations des saisons passées peuvent être consultées.

Le modèle de l'utilisateur cible de l'application

Responsable du comité

Informations personnelles :

Nom : Marie Dupont

Profession :

Âge : 45 ans

Lieu d'origine : Lyon, France

Lieu de résidence : Grenoble

Familiarité avec les ordinateurs : ★★☆☆☆

Marie Dupont utilise principalement un ordinateur portable pour des tâches administratives simples comme la messagerie électronique et l'utilisation occasionnelle de logiciels en ligne. Elle n'est pas à l'aise avec des outils complexes ou techniques.

Difficultés/frustrations :

- Difficultés à naviguer dans des interfaces web complexes

- Manque de temps pour apprendre de nouvelles technologies
- Difficultés à suivre et mettre à jour les résultats des championnats en temps réel.

Objectifs :

- Simplifier l'organisation des championnats.
- Avoir une plateforme intuitive pour centraliser toutes les informations nécessaires (résultats, calendrier, classements)

Technologie pertinente utilisée : Ordinateur portable basique

Organisateur du Plateau

Informations personnelles :

Nom : Gustavo Ley

Profession : **Coach bénévole**

Âge : 33 ans

Lieu d'origine : Ciudad Guayana, Vénézuéla

Lieu de résidence : Villard-de-Lans, Isère

Familiarité avec les ordinateurs : ★★★★★☆

Gustavo Ley est à l'aise avec les outils informatiques. Il utilise fréquemment son ordinateur pour préparer les fiches de plateau, gérer des tableaux Excel, et naviguer sur des plateformes en ligne, comme le site Web du club sportif

Difficultés/frustrations :

- Perd trop de temps à préparer manuellement les fiches de plateau et à les ajuster en cas d'imprévus
- Trouve que le club utilise excessivement du papier, ce qui est coûteux et peu pratique
- Doit retaper les résultats des matchs manuellement pour les mettre en ligne sur le site du club
- Commet parfois des erreurs dans le comptage des points ou le classement final des équipes, ce qui entraîne des réclamations

Objectifs :

- Automatiser la création des poules et la gestion des plateaux pour gagner du temps.
- Offrir un accès rapide et facile aux résultats des plateaux pour les joueurs, les entraîneurs et les spectateurs
- Réduire l'utilisation de papier en adoptant des solutions numériques efficaces

Technologie pertinente utilisée : ordinateur + site Web du club sportif

Coach d'une équipe

Informations personnelles :

Nom : Aurélie

Profession : **Coach**

Âge : 36 ans

Lieu d'origine : Grenoble

Lieu de résidence : Grenoble, Isère

Familiarité avec les ordinateurs : ★★★★★

Aurélie est relativement à l'aise avec les outils informatiques de base. Elle utilise son ordinateur pour gérer les inscriptions, consulter les plannings et les résultats, mais préfère les interfaces simples et intuitives.

Difficultés/frustrations :

- Perd trop de temps à écrire et envoyer des emails pour inscrire son équipe au championnat
- Doit régulièrement télécharger des fichiers PDF pour accéder aux résultats et aux plannings, ce qui est fastidieux

Objectifs :

- Automatiser l'inscription de son équipe au championnat à travers un formulaire en ligne simple et rapide.
- Accéder facilement et directement aux plannings des matchs et aux résultats depuis une plateforme centralisée

Technologie pertinente utilisée : ordinateur + site Web du club sportif

Joueurs/joueuses/publique générale

Informations personnelles :

Nom : Luke

Profession : **joueur de l'équipe**

Âge : 18 ans

Lieu d'origine : États-Unis

Lieu de résidence : Grenoble, Isère

Familiarité avec les ordinateurs : ★★★★★

Luke est à l'aise avec les outils numériques. Il utilise régulièrement son ordinateur et son smartphone pour accéder à des informations en ligne et interagir avec des plateformes numériques.

Difficultés/frustrations :

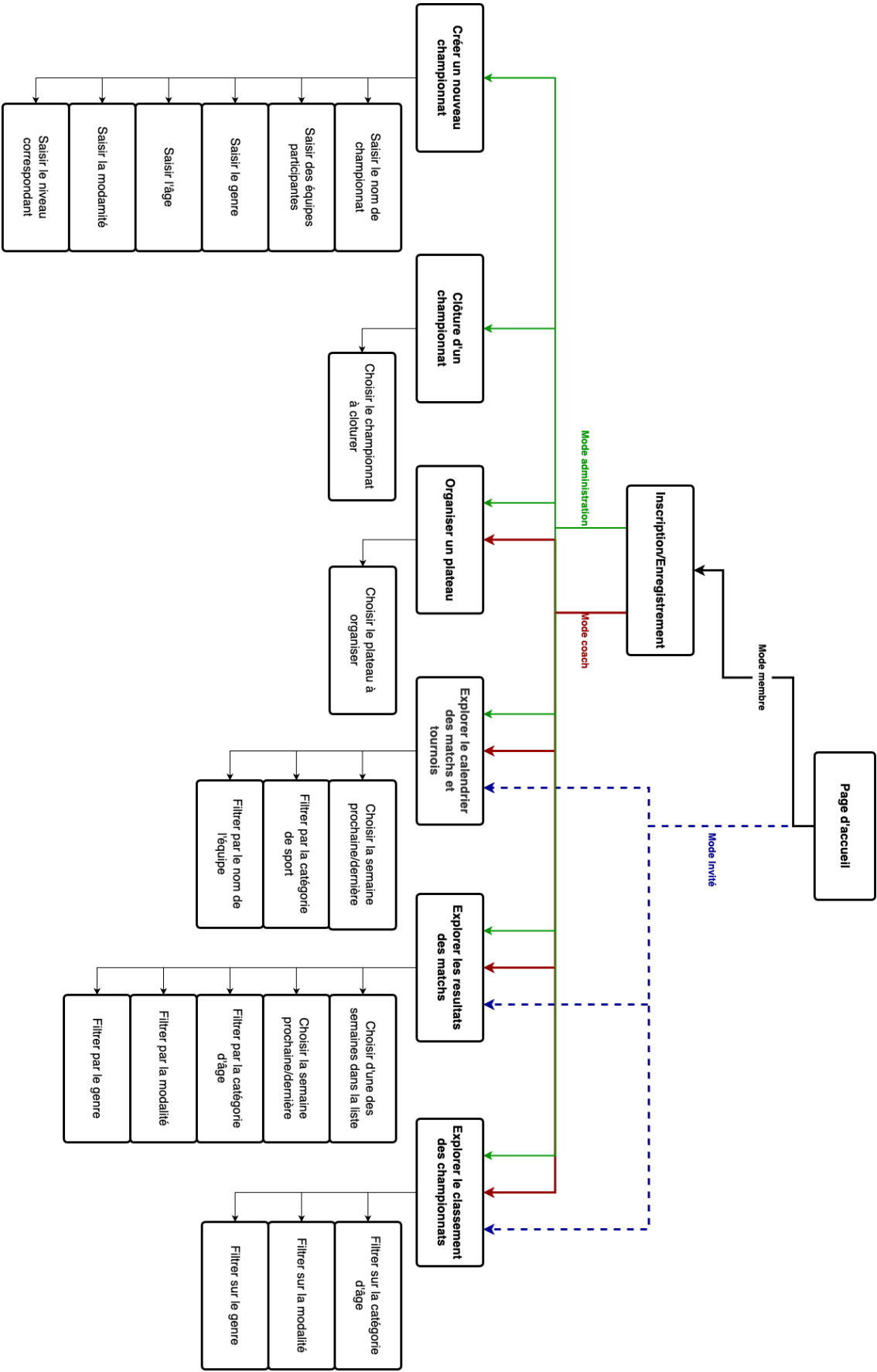
- Doit télécharger des fichiers PDF chaque fois qu'il veut consulter les résultats ou les plannings, ce qui est peu pratique et chronophage

Objectifs :

- Accéder facilement et directement aux plannings des matchs et aux résultats sur une plateforme en ligne

Technologie pertinente utilisée : ordinateur + site Web du club sportif

Le modèle de tâches



Le modèle d'interface abstraite ou prototype papier

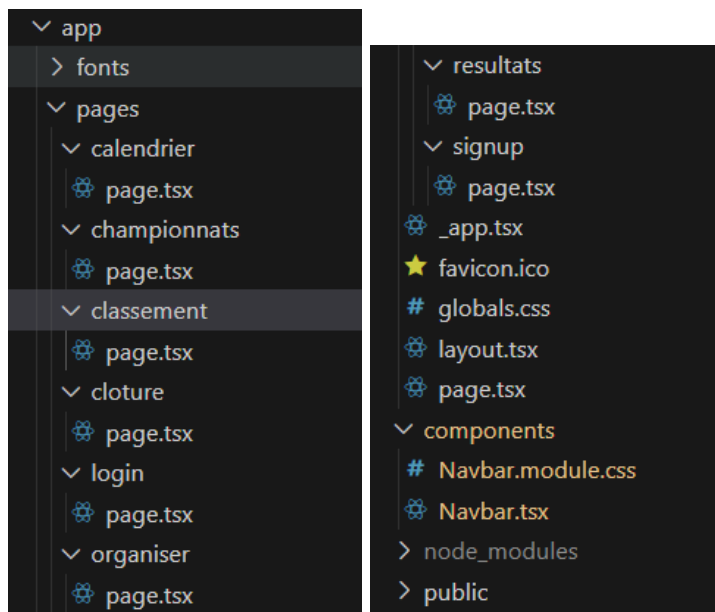
Lien figma :

<https://www.figma.com/proto/oLhzUXhUd3uZVmkkP0BQ4I/IHM-CD38-Volley?node-id=0-1&t=kVkOSua9UTxsjE0s-1>

Conclusion

Nous avons pu observer plusieurs points intéressants en réalisant ce projet. Par exemple, travailler avec TailwindCSS a été très intéressant. C'est un framework CSS très complet, mais qui présente une courbe d'apprentissage assez raide. Cependant, grâce à la documentation disponible sur leur site, qui est très détaillée et intuitive, il est facile de s'y retrouver. En complément, des outils comme ChatGPT ou Copilot peuvent être utilisés pour traduire nos besoins spécifiques en code TailwindCSS.

Nous avons utilisé la structure de pages de Next.js. Comme on peut le voir dans l'image suivante, nous avons créé les pages dans leurs dossiers correspondants, ce qui a permis de configurer les URLs de manière très simple et intuitive.



Par exemple, nos pages en général sont dans `host/pages/classement`.

Le code utilisé pour développer notre site web a été écrit en TypeScript, et nous avons constaté qu'au moment du déploiement, tout s'est très bien passé, sans erreurs. À l'inverse, lorsque nous avons utilisé JavaScript pour la démo il y a quelques semaines, nous avons rencontré de nombreux petits problèmes de type au moment du déploiement. Ces problèmes auraient pu être détectés plus tôt si nous avions utilisé TypeScript, ce qui aurait évité des complications lors du passage en build.

Enfin, pour le rendu de notre application, nous avons choisi, pour plusieurs pages, de le réaliser côté client. Cela nécessite d'ajouter "use client" au début de chaque fichier destiné à être rendu côté client, notamment pour les pages qui utilisent des hooks comme `useState` ou `useEffect`, et qui modifient le DOM. Ces modifications ne sont pas possibles si le rendu est effectué côté serveur.

