

Projet UTC504: Rencontres de basket-ball

L'objectif du projet est de mettre en œuvre, sur un cas pratique, les notions vues dans le module UTC504 à propos de Merise. Il s'agit de réaliser un système d'information permettant de gérer des rencontres de basket-ball.

Dans le cadre du module UTC504, nous nous contenterons de la partie modélisation de ce système d'information.

Si des informations sont manquantes ou ambiguës, vous devez effectuer des hypothèses et les détailler dans une notice explicative qui accompagnera votre modèle conceptuel.

Énoncé

Ce projet consiste à réaliser une base de données gérant les rencontres de basket-ball entre les clubs d'une fédération. On dispose des informations suivantes :

- Un club de basket possède un bureau (les responsables) formé d'un président, d'un vice-président, d'un trésorier, d'un secrétaire, etc.
- Au sein d'un même club, il existe plusieurs catégories (ex : junior, cadet, benjamin, etc.). Pour une catégorie, il peut exister plusieurs équipes dans le même club (ex : cadet I, cadet II).
- Chaque équipe est composée de plusieurs joueurs. Une équipe a au moins un entraîneur.
- Un joueur a numéro de licence, un nom, un prénom, une date de naissance, une adresse. On veut aussi enregistrer la date de son entrée dans le club, les cumuls de points marqués et de fautes (depuis le début de la saison). Un joueur peut changer d'équipe.
- Pour un entraîneur, on enregistre son nom, son prénom et sa date d'entrée au club. Il peut entraîner plusieurs équipes du club.
- Une rencontre est caractérisée par une date et un numéro et se déroule entre deux équipes. À la fin de la rencontre, on enregistre les deux scores des équipes.

On veut stocker toutes ces informations dans la base, et pouvoir disposer des informations suivantes :

Consultation

Informations sur les clubs, les équipes, les joueurs. Les scores des matchs joués à une date donnée, la liste des joueurs à une date donnée, la feuille du match à une date donnée, etc. Pour un club, on veut aussi le nombre de matchs gagnés, perdus ou nuls...

Mise à jour

Ajout, suppression, modification d'un joueur, d'un club, d'un match.

Travail demandé

1. Réalisation du modèle conceptuel pour *1er octobre*.

Une notice explicative accompagnera votre diagramme afin de préciser les hypothèses que vous avez effectuées à partir de l'expression des besoins.

2. Réalisation du modèle relationnel pour le *8 octobre*.

Note

Une extension de ce projet ou un devoir maison (basé sur un sujet plus adapté) vous sera demandé pour le *15 octobre* : il s'agira, à partir d'une expression de besoins, de réaliser des diagrammes de cas d'utilisation.