

# PROJET ECOLE Java EE Phase 3 Enoncé

*Objectif : Concevoir une application Java Web de gestion de tournoi de tennis.*

Table des matières

[PROJET ECOLE Java EE Phase 3 Enoncé 1](#_Toc472499281)

[1. Travaux à réaliser 2](#_Toc472499282)

[1.1. Remarque d’ordre général 2](#_Toc472499283)

[1.2. Maquettes des écrans de l’application 2](#_Toc472499284)

[2. Livrables 6](#_Toc472499285)

## Travaux à réaliser

### Remarque d’ordre général

**A chaque phase du projet, vous ne devrez utiliser que les notions vues avant chacune des phases.**

Pour le moment, vous ne prendrez en compte que les tournois simples (2 joueurs).

Vous n’avez pas d’obligation des réaliser toutes les fonctionnalités de l’application. A minima, vous devez développer l’identification, le menu principal et l’enregistrement d’un joueur.

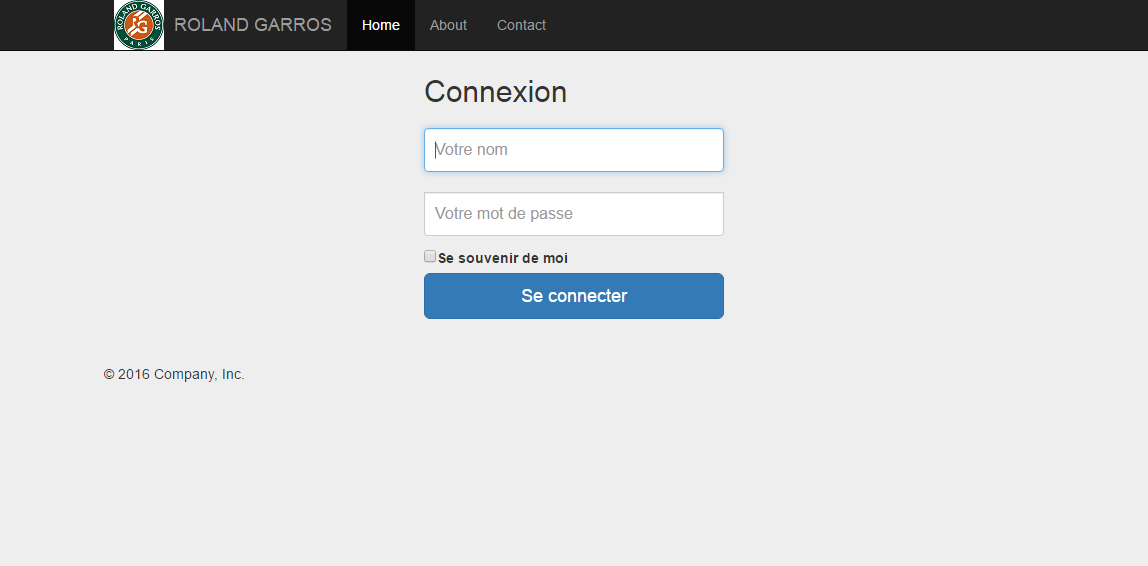
**Avancez étape par étape, en finalisant et testant au fur et à mesure chaque fonctionnalité.**

### Maquettes des écrans de l’application

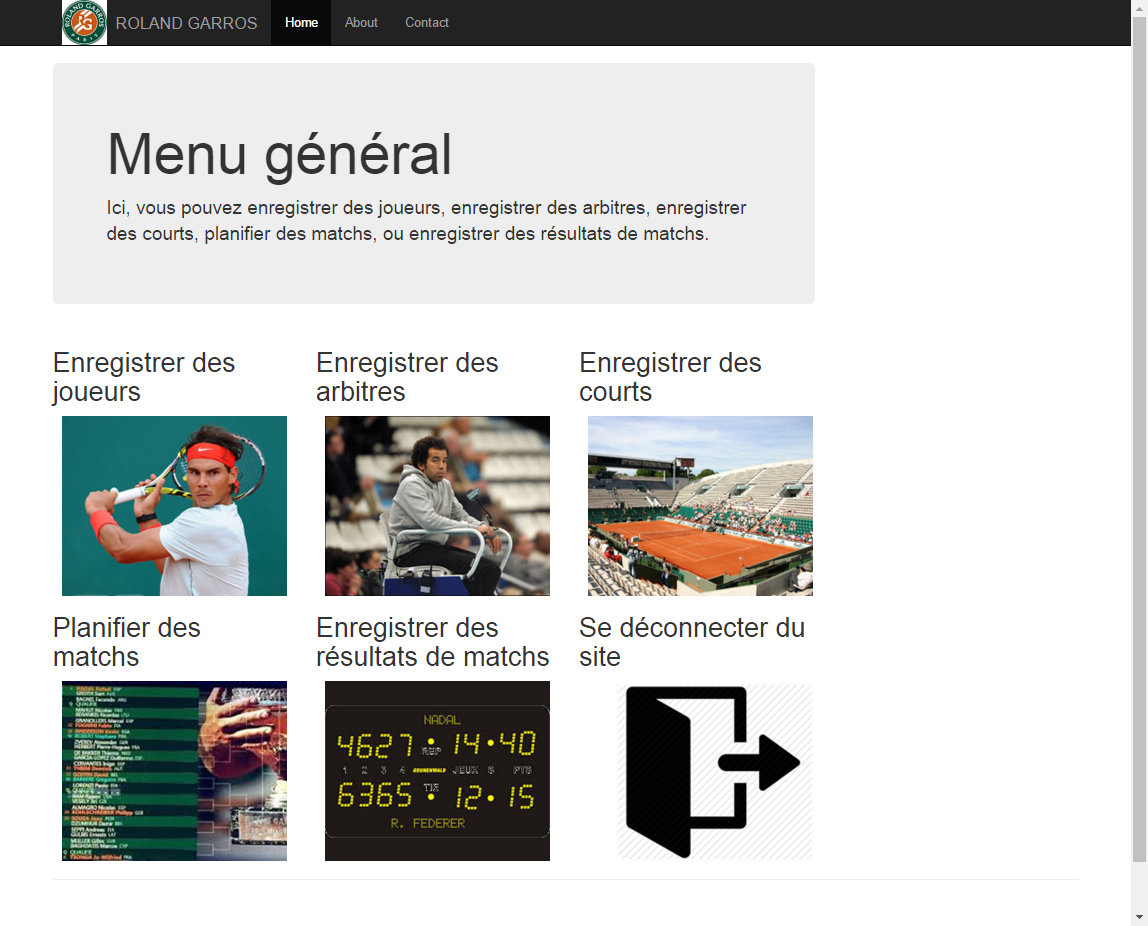
Vous devez réaliser les maquettes des écrans de l’application en utilisant les notions apprissent : (X)HTML, CSS, JavaScript et jQuery.

Les images écran suivantes ne sont que des exemples, vous pouvez proposer votre propre charte graphique et d’autres écrans (Saisie des scores, A propos, …)

#### La page de connexion



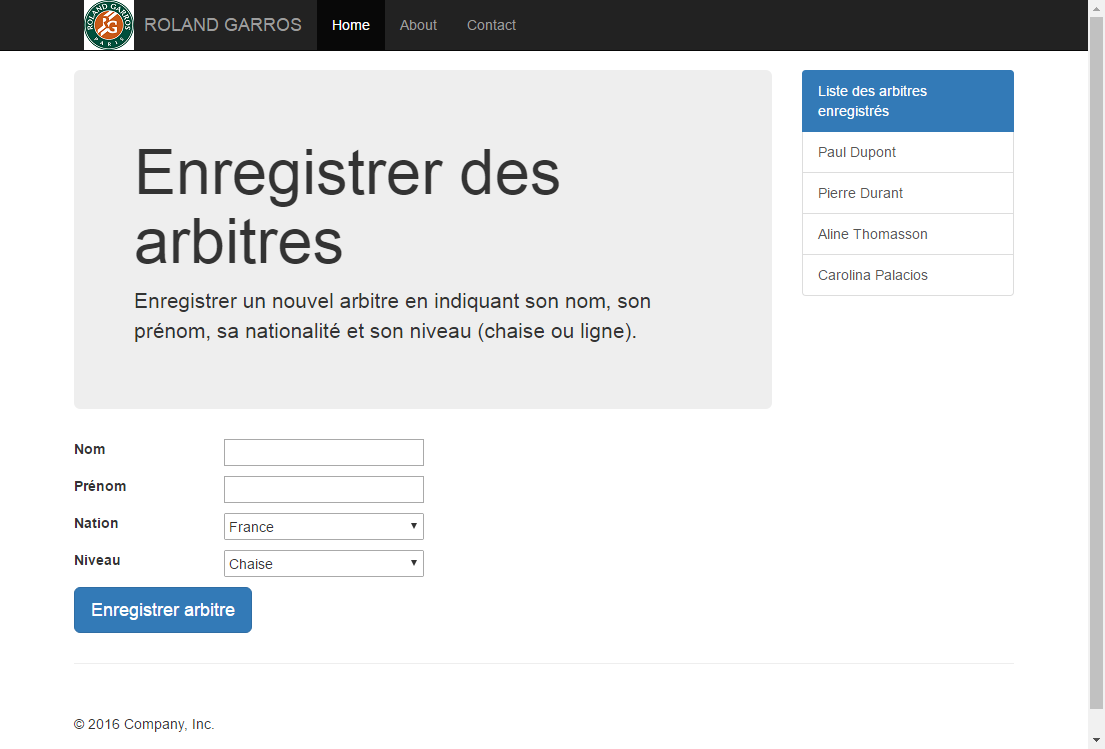
#### La home (Menu principal)



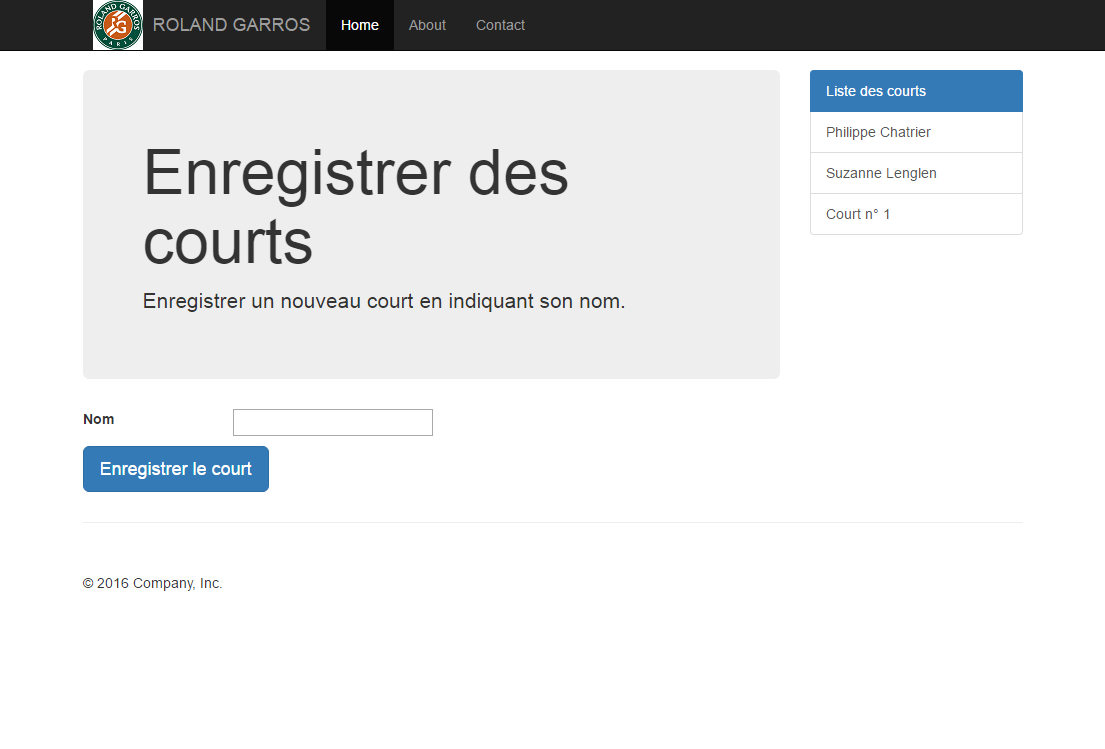
#### L’enregistrement des joueurs



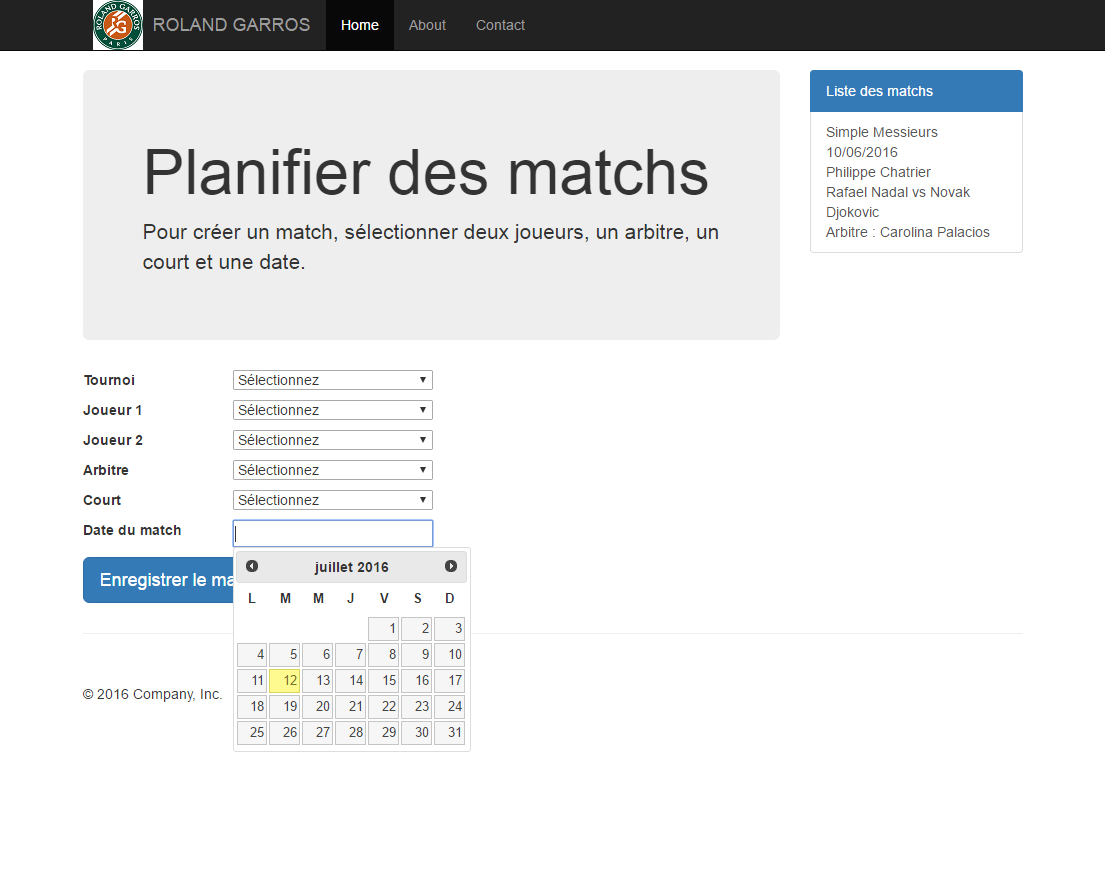
#### L’enregistrement des arbitres



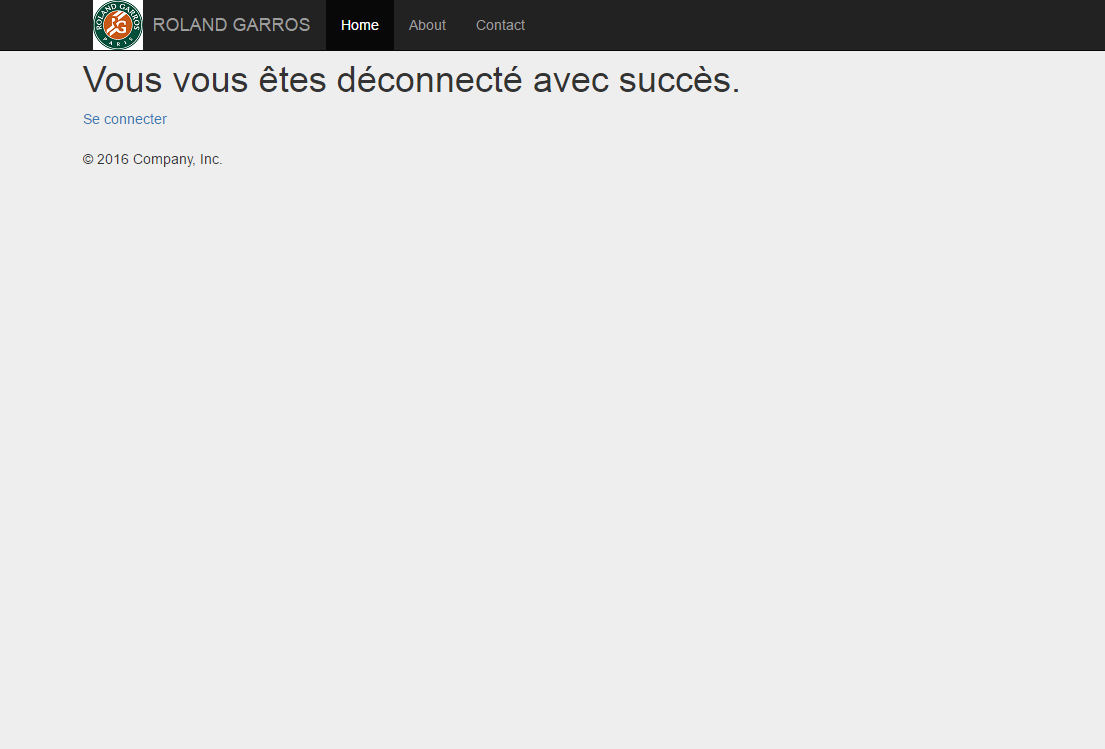
#### L’enregistrement des courts



#### La planification des matchs



#### La déconnexion



## Livrables

Vous devez remettre l’ensemble des ressources (X)HTML, CSS, JavaScript, jQuery, … pour que la maquette soit fonctionnelle dans les enchaînements d’écrans, et avec la présence de données d’un jeux d’essai.

Les livrables devront être remis en fin de journée à votre formateur suivant la procédure qu’il vous indiquera.