Projet sur mandat   
TMF - FC Champel

ligne courte

D.Tenecela, S.Madani, S.Favre  
24 août 2022

# 

# 

# Tables des matières :

[Tables des matières : 2](#_heading=h.3znysh7)

[Description du mandat 4](#_heading=h.1t3h5sf)

[Quel domaine d’activité ? 4](#_heading=h.4d34og8)

[Quel département / service ? 4](#_heading=h.2s8eyo1)

[Qui sera votre point de contact ? 4](#_heading=h.17dp8vu)

[Présentation du système existant 5](#_heading=h.lnxbz9)

[Quelles sont ses limites ? 5](#_heading=h.35nkun2)

[Aspects positifs et négatifs de la situation actuelle 5](#_heading=h.1ksv4uv)

[Liens avec le futur système ? 5](#_heading=h.44sinio)

[Ce qui est à conserver ? 5](#_heading=h.2jxsxqh)

[Qu'est-ce qui est à améliorer ? 5](#_heading=h.z337ya)

[Ce qui est à supprimer ? 5](#_heading=h.3j2qqm3)

[Nouveau système 6](#_heading=h.1y810tw)

[Quelle est la vision/mission de ce projet côté mandant ? 6](#_heading=h.4i7ojhp)

[Par qui sera-t-il utilisé ? 6](#_heading=h.2xcytpi)

[Liste des besoins métier (point de vue du mandant) 7](#_heading=h.1ci93xb)

[Qu’est-ce que le système doit faire ? Dans quel ordre ? 7](#_heading=h.3whwml4)

[Besoins métiers : 7](#_heading=h.2bn6wsx)

[Quelles informations doivent être conservées/stockées ? 8](#_heading=h.qsh70q)

[Quels documents doivent être produits par le système ? 8](#_heading=h.3as4poj)

[Liste des règles de gestion métier 8](#_heading=h.1pxezwc)

[Une équipe ne peut jouer deux fois de suite 8](#_heading=h.49x2ik5)

[Liste des fonctionnalités (point de vue de l'équipe) 9](#_heading=h.2p2csry)

[Quelles fonctionnalités doivent être mises en place pour satisfaire un besoin ? 9](#_heading=h.147n2zr)

[Quels traitements ? 10](#_heading=h.3o7alnk)

[Quelles contraintes ? 12](#_heading=h.23ckvvd)

[Définition des priorités (besoins / fonctionnalités) 13](#_heading=h.ihv636)

[Quel est le noyau du système ? 13](#_heading=h.32hioqz)

[Qu’est-ce qui est secondaire ? 13](#_heading=h.1hmsyys)

[Qu’est-ce qui est optionnel ? 13](#_heading=h.41mghml)

[Dans quel ordre les besoins/fonctionnalités doivent être fait pour atteindre les objectifs ? 13](#_heading=h.2grqrue)

[Liste des technologies 14](#_heading=h.3fwokq0)

[Différents langages de programmation : 14](#_heading=h.1v1yuxt)

[Outils de projet 14](#_heading=h.4f1mdlm)

[Environnement de développement 14](#_heading=h.2u6wntf)

[Diagramme de cas d’utilisation (DUC) 0](#_heading=h.3tbugp1)

[Diagramme de classes (DC) 1](#_heading=h.nmf14n)

# 

# 

# Description du mandat

*Gestion d’un site destiné à un tournoi de football de junior en salle organisé par le FC Champel.*

Mandant : Sergio Coelho Leite, président du FC Champel.

## Quel domaine d’activité ?

Le domaine d’activité qui concerne notre mandat et son entreprise est le football.

## Quel département / service ?

Il s’agit du FC Champel, un club de football qui exerce son activité au centre sportif de Vessy.

## Qui sera votre point de contact ?

Monsieur Sergio Coelho, le président du FC Champel et Monsieur Stéphane Musy, enseignant à l’ESIG et convocateur des matchs au FC Champel.

## 

## 

# Présentation du système existant

Fichier Excel pour gérer les résultats du tournoi.

## Quelles sont ses limites ?

Si on n’est pas en possession du fichier Excel, nous ne pouvons pas visualiser les informations relatives au tournoi.

## Aspects positifs et négatifs de la situation actuelle

Positifs :

- Flexibilité (pouvoir adapter les matchs et déplacer les équipes rapidement)

Négatifs :

- Time consuming

- Nombres importants d’erreurs

- Dépendant d’une personne

## Liens avec le futur système ?

Aucun

## Ce qui est à conserver ?

Le concept

## Qu'est-ce qui est à améliorer ?

La planification des matchs et les changements inhérents à certaines contraintes (d’où vient l’équipe par exemple)

## Ce qui est à supprimer ?

Les interventions manuelles

# Nouveau système

## Quelle est la vision/mission de ce projet côté mandant ?

La mission de ce projet sur mandat est de réaliser un site internet pour un tournoi de football en salle organisé par le FC Champel. Ce site devra refléter toutes les informations relatives au tournoi tel que les résultats du tournoi tel que les résultats des matchs du tournoi, la liste des équipes, les horaires des matchs ou encore la liste des arbitres qui seront affectés aux différentes rencontres.

## Par qui sera-t-il utilisé ?

Il sera utilisé par les administrateurs, les responsables des tournois, le staff, les différents clubs, les membres des clubs ainsi que les proches de ces membres.

# Liste des besoins métier (point de vue du mandant)

## Qu’est-ce que le système doit faire ? Dans quel ordre ?

Le système doit être capable de s'occuper de la gestion d'un tournoi de football en salle pour junior dans son intégralité. Il doit tout d’abord insérer les clubs participants au tournoi avec leurs effectifs et entraîneurs. Ensuite insérer le calendrier et l'horaire des rencontres du premier tour du tournoi. Il doit également affecter un arbitre à chaque rencontre déjà planifiée et attribuer un terrain à chaque rencontre. Il doit calculer à l’aide d’un algorithme le calendrier des matchs de phase à élimination directe. Notre système doit également être capable d’afficher toutes les informations concernant les équipes, les résultats des matchs, les effectifs, les entraîneurs, les arbitres, les responsables du tournoi et les résultats des rencontres au fur et à mesure du déroulement du tournoi.

## Besoins métiers :

* ***Design du site adaptable avec les logos club :***Avoir la possibilité d'insérer/modifier les logos des différents clubs ce qui va adapter les couleurs du site internet. : moyen
* ***Tournois :*** Avoir la possibilité d’insérer/modifier/supprimer un nouveau tournoi : moyen
* ***Gestion des arbitres :*** Avoir la possibilité d’insérer/modifier/supprimer les noms des différents arbitres du tournoi et de leur attribuer un ou plusieurs matchs. : moyen
* ***Gestion du staff (bénévoles) :*** Avoir la possibilité d’insérer/modifier/supprimer les noms des différents membres du staff qui vont travailler pour le tournoi sur place. Par exemple : personnes qui travaillent à la buvette. : moyen
* ***Gestion des participants :*** Avoir la possibilité d’insérer/modifier/supprimer les clubs qui participeront au tournoi.
* ***Gestion des effectifs :*** Avoir la possibilité d’insérer/modifier/supprimer les effectifs de chaque club avec le détail des joueurs.
* ***Nombre d’équipes :*** Avoir la possibilité d’insérer/modifier/supprimer le nombre d’équipes qui vont participer au tournoi. : élevé
* ***Nombre de salles :*** Avoir la possibilité d’insérer/modifier/supprimer le nombre de salles disponibles avec leur adresse pour les prochains tournois. : moyen
* ***Nombres de groupes :*** Avoir la possibilité d’insérer/modifier/supprimer le nombre de groupes de la phase de poule du tournoi. : élevé
* ***Heure de début :***Avoir la possibilité d’insérer et modifier les heures du coup d’envoi des rencontres du tournoi. Élevé
* ***Durée des matchs :*** Avoir la possibilité d’indiquer les durées de chaque rencontre : faible
* ***Pause de midi :*** Avoir la possibilité d’insérer/modifier les heures pour les pauses de midi de chaque équipe du tournoi : moyen
* ***Algorithme de placement des matchs :***Avoir un algorithme qui permet de gérer le placement des matchs entre les équipes en fonction des résultats au fur et à mesure du tournoi. Par exemple : 1er du groupe A contre 2ème du groupe B en huitième ou quart de finale. : élevé

## Quelles informations doivent être conservées/stockées ?

Les informations de connexion des administrateurs, les données des utilisateurs, les informations sur les clubs, les informations sur les membres, les entraîneurs et les détails des tournois.

## Quels documents doivent être produits par le système ?

Au niveau des documents, aucun document en particulier doit être généré.

## Liste des règles de gestion métier

Étant donné qu’il s’agit d’un site public, les utilisateurs qui n’ont pas de compte peuvent uniquement visualiser le calendrier et horaires des matchs qui auront lieu, la liste des équipes, les résultats des matchs du tournoi, le contingent des arbitres et des responsables du tournoi.

Les administrateurs du site ont l’obligation de se connecter sur le site afin de pouvoir effectuer des modifications sur le site.

## Une équipe ne peut jouer deux fois de suite

Les équipes doivent avoir une plage pour le repas paramétrable (30 minutes)

# Liste des fonctionnalités (point de vue de l'équipe)

## Quelles fonctionnalités doivent être mises en place pour satisfaire un besoin ?

Gestion de compte utilisateurs : faible

Gérer les différents rôles des utilisateurs avec un compte administrateur : faible

Gérer les couleurs du logo visant à décorer le site internet des couleurs de l’emblème : moyen

Gestion des tournois (création, modification, suppression) : élevé

Gestion et attribution des arbitres aux différents matchs : élevé

Gestion des différents staffs du tournoi (bénévoles, buvette, etc.) : moyen

Algorithme permettant le comptage ainsi que l’organisation des différents matchs grâce au nombre d’équipes et résultats tout au long du tournoi. : élevé

Gérer les disponibilités des salles pour les différents matchs prévus : moyen

Organisation des groupes de participants : élevé

Paramétrage des différents timings dans les tournois : moyen

Génération de site dédié à chaque tournoi : moyen

Gestion de calendrier pour les tournois : moyen

Gestion des inscriptions aux tournois : élevé

## Quels traitements ?

L’administrateur doit avoir accès à la liste des utilisateurs, modifier les données de chaque utilisateur. Le futur utilisateur doit pouvoir se créer un compte sur le site.

L’administrateur doit avoir la possibilité d'ajouter et de révoquer les droits aux utilisateurs ainsi que la possibilité de les désactiver si nécessaire.

Lors de l’ajout du logo du club, le site doit pouvoir être autonome pour gérer les couleurs du site pour les varier en fonction des couleurs présentes dans le logo.

Les administrateurs ainsi que les organisateurs doivent avoir la possibilité de gérer les différents tournois pour lesquels ils sont reliés. Les tournois peuvent être créés par les administrateurs sous demande des différents coachs.

Les administrateurs ainsi que les organisateurs doivent pouvoir gérer les attributions des matchs aux différents arbitres ainsi que la liste des arbitres qui vont arbitrer durant le tournoi.

Les administrateurs et les organisateurs doivent gérer l’attribution des différents postes au sein des membres du staff qui vont travailler sur place.

Le créateur du tournoi doit pouvoir ajouter et modifier le staff du tournoi pour lequel il est administrateur. Chaque staff doit avoir un rôle lui correspondant et indiquant le lieu de son affectation.

L’algorithme doit être capable de gérer les rencontres des équipes lors du tournoi. Réaliser la répartition des équipes dans des groupes de qualifications. Gérer les scores des matchs pour réaliser un matching des équipes.

Les planificateurs des matchs doivent pouvoir visualiser les salles disponibles pour pouvoir les associer aux prochains matchs qui auront lieu.

Avoir la possibilité d’insérer la liste des équipes afin de former manuellement les groupes de la phase de poules du 1er tour du tournoi.

Lors de la création du tournoi, on doit pouvoir régler le timer général pour la durée des matchs.

Le site pourra être utilisable pour d’autres tournois et par d’autres personnes, clubs etc.

L’administrateur doit avoir accès à la liste des utilisateurs, modifier les données de chaque utilisateur. Le futur utilisateur doit pouvoir se créer un compte sur le site.

L’administrateur doit avoir la possibilité d'ajouter et de révoquer les droits aux utilisateurs ainsi que la possibilité de les désactiver si nécessaire.

Lors de l’ajout du logo du club, le site doit pouvoir être autonome pour gérer les couleurs du site pour les varier en fonction des couleurs présentes dans le logo.

Les administrateurs ainsi que les organisateurs doivent avoir la possibilité de gérer les différents tournois pour lesquels ils sont reliés. Les tournois peuvent être créés par les administrateurs sous demande des différents coachs.

Les administrateurs ainsi que les organisateurs doivent pouvoir gérer les attributions des matchs aux différents arbitres ainsi que la liste des arbitres qui vont arbitrer durant le tournoi.

Les administrateurs et les organisateurs doivent gérer l’attribution des différents postes au sein des membres du staff qui vont travailler sur place.

Le créateur du tournoi doit pouvoir ajouter et modifier le staff du tournoi pour lequel il est administrateur. Chaque staff doit avoir un rôle lui correspondant et indiquant le lieu de son affectation.

L’algorithme doit être capable de gérer les rencontres des équipes lors du tournoi. Réaliser la répartition des équipes dans des groupes de qualifications. Gérer les scores des matchs pour réaliser un matching des équipes.

Les planificateurs des matchs doivent pouvoir visualiser les salles disponibles pour pouvoir les associer aux prochains matchs qui auront lieu.

Avoir la possibilité d’insérer la liste des équipes afin de former manuellement les groupes de la phase de poules du 1er tour du tournoi.

Lors de la création du tournoi, on doit pouvoir régler le timer général pour la durée des matchs. Le site pourra être utilisable pour d’autres tournois et par d’autres personnes, clubs etc.

L’administrateur doit pouvoir gérer le calendrier avec tous les événements. Les tournois ainsi que les différents matchs doivent être répertoriés sur le site public. Les dates doivent être répertoriés automatiquement grâce aux différents évènements stockés dans la base de données. (Tournois & matchs)

Les différents clubs peuvent faire une demande d’inscription pour un prochain tournoi. L’organisateur doit avoir accès à ces demandes et valider ou refuser l’inscription.

## Quelles contraintes ?

Pour le moment, nous ne connaissons pas le nombre total d’équipes qui participeront à ce tournoi, ni la liste des équipes qui participeront, la liste des arbitres, la liste des responsables, le nombre de matches qui auront lieu pour ce tournoi, les dates auxquelles le tournoi aura lieu. Au niveau des informations stockées concernant les joueurs mineurs, nous ne connaissons pas les clauses de gestion de données de personnes mineurs de manière légale. L’assurance concernant l’organisation des tournois est aussi inconnue. Loi sur la protection des données, disclaimer à prévoir

# Définition des priorités (besoins / fonctionnalités)

## Quel est le noyau du système ?

Tout ce qui est nécessaire pour le départ du projet et pour le développement du site que nous allons commencer.

Exemple : La création de tournoi doit être la fonction principale de notre site internet.

## Qu’est-ce qui est secondaire ?

Notre méthode de connexion avec le verrouillage des interfaces de création en fonction du statut de l’utilisateur n’est pas la fonction principale.

Exemple : la page de création ne devrait pas être accessible sans compte administrateur. Un coach ne peut pas créer de tournoi, etc.

## Qu’est-ce qui est optionnel ?

Le verrouillage des comptes avec un système d’authentification à deux facteurs n’est pas une fonction prévue.

Exemple : Lors de la connexion de l’utilisateur, l’utilisateur doit recevoir un courriel avec un code à utilisation unique pour pouvoir se connecter.

## Dans quel ordre les besoins/fonctionnalités doivent être fait pour atteindre les objectifs ?

En fonction du niveau de priorité que nous avons défini avec tous les membres de l’équipe pour chaque besoin ainsi que pour chaque fonctionnalité. Nous avons défini un ordre de priorité en fonction des couleurs.

Exemple : Les actions rouges sont à faire en premier

Les actions jaunes sont à faire en deuxième

Les actions vertes peuvent se faire en dernier

# 

# Liste des technologies

## Différents langages de programmation :

* HTML
  + Fondation du site
* CSS + Bootstrap
  + Gestion du design
* PHP
  + Gestion des données avec le serveur
  + Algorithme de gestion de tournoi
* SQL
  + Gestion des données avec la base de données

## Outils de projet

* GitHub
  + Permet de faire la gestion des fichiers

## Environnement de développement

* Visual Studio Code
  + Permet de coder tout type de langage

# 

# Diagramme de cas d’utilisation (DUC)

# J:\Projet sur mandat\diagramme de use case v2.PNG

# Diagramme de classes (DC)

