

## Consignes Projet Expérimentiel Collaboratif

INFETPP3 Consignes Sport Manager.docx05/06/2024

### Enoncé

---

#### **Titre du projet :** "Sport Manager" : propulse ton équipe virtuelle

Dans ce nouveau projet, vous incarnez le coach et/ou le sélectionneur d'une équipe de sport collectif. Votre mission est de gérer les joueurs et les rencontres, tout en prenant en compte divers facteurs qui influencent les performances de votre équipe.

Imaginez que vous êtes à la tête d'une équipe de football, de basketball, ou de tout autre sport collectif. Vous devez d'abord gérer les joueurs, chacun ayant un poste spécifique au sein de l'équipe. Les postes nécessitent des niveaux de compétences particuliers, et chaque joueur possède quatre compétences principales : vitesse, endurance, force, et technique. Ces compétences, évaluées sur une échelle de 0 à 100%, déterminent les postes auxquels les joueurs peuvent prétendre.

Vous serez également responsable de la gestion des rencontres. Cela inclut l'organisation des matchs, l'enregistrement des scores et la gestion des blessures aléatoires. Parfois, un joueur peut se blesser et être absent pour les trois prochains matchs, affectant ainsi la composition de votre équipe.

Après chaque match, vous devez inscrire manuellement le score et évaluer la performance de chaque joueur. Cette évaluation permet de faire évoluer leurs compétences, influençant ainsi leur efficacité et leur aptitude à occuper différents postes.

L'objectif de ce projet est de créer une application qui vous permet de suivre et de gérer tous ces aspects de manière efficace et intuitive. Vous devrez concevoir un système complet de gestion des joueurs et des matchs, en tenant compte des compétences individuelles et des événements imprévus qui peuvent survenir.

### Travail demandé/Livrable final

---

- Logigramme en adéquation avec le flux du processus.
- MCD cohérent avec la version livrée.
- Les requêtes SQL sont fonctionnelles.
- CRUD des Joueurs.
- CRUD des équipes.
- Gestion des postes (avec les compétences nécessaires).
- Gestion des joueurs (équipe, poste, compétences).
- Gestion du match (saisie manuelle du score, évolution des joueurs).
- Présence des blessures aléatoires.
- Jeu de données cohérent.
- Aucun bug présent.
- Rendre compte (point d'avancement) à mi-parcours (format au choix du Responsable Pédagogique : Rdv Physique, Rdv Teams partage d'écran, Vidéo).
- Retour d'expérience (réussite & axe d'amélioration).
- Réponses aux questions pertinentes.

## Consignes Projet Expérientiel Collaboratif

INFETPP3 Consignes Sport Manager.docx05/06/2024

### Déroulement et livrables intermédiaires

---

DÉROULEMENT			
Jour	Etapes	Livrables attendus	Points de vigilance pilote
<b>J1</b>	Lancement du projet.  Conception du logigramme et du modèle conceptuel de données (MCD).  Implémentation des CRUD des Joueurs et des équipes.  Développement de la gestion des postes et des compétences des joueurs.		Mise à disposition des consignes
<b>TRAVAIL EN AUTONOMIE</b>	Intégration de la gestion des matchs et des blessures aléatoires.	Rendre compte à son Responsable Pédagogique	Réaliser le point d'étape
	Tests et débogage des fonctionnalités implémentées.		
	Finalisation de l'interface utilisateur et des fonctionnalités.		
	Soutenance	Présentation du projet	