

# CAHIER DES CHARGES



## Présentation du projet

Gestion association des BASKET (uniquement aspect Equipe et match)

Le projet aura pour objectif la gestion d'une association de basket. Les grandes lignes seront :

- La gestion des joueurs

La gestion des plannings de matchs et d'entraînements

- La gestion de l'équipe entière et de l'équipe entrante pour chaque match ainsi qu'un petit système de notification par mail des joueurs convoqués
- L'historisation du système
- ...

Chef de projet et développeur : **Landry**

## Définir la cible

La cible principale de cette application est le **Coach d'une équipe de basket** et ses **joueurs**.

## Définir une problématique

Comment faciliter et numériser la gestion d'une équipe de basket ?

## Le périmètre technique

: Cette application dans un premier temps sera uniquement pour PC et peut être au cours de son évolution on fera sa version Web et mobile

### Les plateformes

Quels OS et quelles versions d'OS faut-il supporter à minima ?

Window et MacOS...Linux ( require java 8 )

### Outils de développements

Avez-vous des exigences particulières sur la technologie à utiliser ?

– **Pour l'application** : JAVA SWING et FX et différentes API liés au basket...

-Pour la BDD : MYSQL

-Gestionnaire de dépendances : Maven

– Pour le **back office** : Java mysql-connector

SWING et FX

## Description fonctionnelle & technique

### 1 - Fonctionnalité création de compte, connexion et sécurisation

- Fournir des informations pour la création de compte : nom, prénom, pseudo, identifiant, mot de passe, adresse postale, téléphone, nom Equipe, flags...
- Prévoir une connexion via les comptes des réseaux sociaux Google
- Prévoir une gestion de mot de passe oublié ?
- Prévoir une activation de compte par email ?

### 2 – Création d'une équipe de basket et gestion de plusieurs catégories

- Fournir des informations minimales pour la création d'une équipe : nom, Catégorie, genre...
- Modification d'une information d'une équipe
- Ajout de catégories (de benjamin à Senior)
- Ajout, modification et suppressions de joueurs dans une catégories
- Suppression d'une équipe

### 3 - Mis à jour des informations sur un joueur : ses aptitudes et ses performances

- Faire un système graphique pour la mise à jour des performances d'un joueur
- Ressortir des stats d'un joueur
- Dresser une historisation

### 4 - Gestion des plannings des entrainements et des matchs

- Prévoir un agenda pour la planification des matchs, entrainements et évènements

- Faire une convocation automatisée par mail ou SMS ou dans une Système de messagerie incorporer des joueurs convoqués à match panifier avec le plan du jeu
- Historisation des plannings, matchs, score, tactiques appliquées, avec des uploades des plans de jeux et vidéos y afférents

**5 – Visualiser en entrée des stats Globales de L'équipe et récaps derniers matchs**

**6- L'app doit être disponible en français et en Anglais**

## Autres fonctionnalités potentielles

- *POP des mails des convocations envoyé par le système*
- *Mails transactionnels (mail bienvenue, mail confirmation commande...)*

## Le Back Office

Gestion des droits d'utilisation avec deux rôles : coach e

- Rôle Coach avec tous les droits et accès.
- Rôle Joueur :
  - Accès en lecture seule
  - Visualisation de l'accueil et de ses stats
  - Messagerie

## Les statistiques

Faire un système de stats maison ou utiliser une librairie dédiée

## L'ergonomie et le design

[WireFrame](#)

## Exigences Techniques

- Java 21
- MySQL 10.0
- Diagrammes

