

Maison des ligues de Lorraine

Projet java – Gestion de tournoi

M. Sapin, responsable de la Maison des ligues de Lorraine et son assistant me contactent. Ils requièrent mon service dans le cadre de l'informatisation et la gestion de données liées à leurs activités sportives.

Ils ont besoin d'un logiciel assurant la gestion et l'organisation de leurs tournois sportifs. Projet qui si tout se passe bien sera étendu à toutes les ligues, qui en ont elles aussi le besoin.

Le cahier des charges fournit par les responsables est assez détaillé et je compte sur votre sens du travail bien fait pour ne pas décevoir ces clients très pointilleux.

Le cahier des charge exige de votre livrable qu'il permette :

- la gestion des sports
- la gestion des équipes et des joueurs de sports individuels
- la composition des poules d'équipes
- le choix et la gestion des terrains

Toutefois, notre objectif ayant toujours été d'aller au-delà des attentes du client, la direction technique de notre société vous propose de prendre également en charge la suite de l'organisation:

Phase 0 : Prendre connaissance du cahier de charges

- Définissez une architecture de votre application et établissez un diagramme de classe détaillé.

Phase 1 : Codage

- Ecrire le code de l'application
- Tester intensivement

Phase 2 : Soutenance

- Préparer le code pour une inspection lors de la remise du livrable

Phase 3 : Documentation

- Rédiger une documentation utilisateur

Cahier des charges

L'application a pour rôle de faciliter l'organisation et la gestion des tournois au sein de la M2L. Ces tournois permettront aux équipes ainsi formées de s'affronter les unes contre les autres durant des matchs. L'organisateur de tournois devra renseigner le sport, les participants (joueurs individuels ou équipes), la composition des poules ainsi que le terrain d'accueil.

L'application devra également permettre l'ajout, la modification ou la suppression des données.

Contraintes imposées par le client :

Equipes

Le nombre d'équipes n'est pas limité.

Une équipe est composée :

- de joueurs (seul de nombre est visible)
- d'un entraîneur
- d'un président

Poules

Lors de la 1ere phase du tournoi, les équipes de chaque poule s'affrontent. Les poules devront être composées de 3 à 6 équipes.

Exemple : Si 12 équipes sont inscrites, l'application propose à l'organisateur trois options : 3 poules de 4 équipes, 4 poules de 3 équipes ou 2 poules de 6 équipes.

Terrains

Plusieurs terrains sont à disposition de la M2L.

L'organisateur devra désigner un terrain par Tournoi.

Manuel d'utilisation

L'application doit être fournie avec un manuel d'utilisation complet.