



<b>NOM DE PROJET :</b>	<b>TINDSPORT</b>
<b>MEMBRE DE L'ÉQUIPE :</b>	<b>LOÏC - VUILLOT</b>
<b>MEMBRE DE L'ÉQUIPE :</b>	<b>ENGEL - SAM</b>
<b>MEMBRE DE L'ÉQUIPE :</b>	<b>GUINCHARD - QUENTIN</b>
<b>NIVEAU D'ÉTUDE :</b>	<b>PREMIÈRE</b>
<b>ÉTABLISSEMENT SCOLAIRE :</b>	<b>LES AUGUSTINS</b>
<b>ENSEIGNANTE/ENSEIGNANT DE NSI :</b>	<b>MME CARA</b>

## > PRÉSENTATION GÉNÉRALE :

Notre projet s'intitule *TindSport : le Tinder du Sport*, le but du projet est de répondre à un questionnaire qui a pour but de désigner les sports les plus adaptés aux centres d'intérêts de l'utilisateur. De plus, une fois que le programme a trouvé le sport approprié à l'utilisateur, il renvoie des fiches d'identités des sports les mieux appropriés, c'est-à-dire une fiche explicative avec les caractéristiques du sport, localisation de l'endroit où l'on peut pratiquer le sport près de chez soi (dans le Doubs). En outre notre programme aide les gens à trouver le sport le mieux approprié pour eux, ce sport permettra à l'utilisateur de s'épanouir en pratiquant un sport ce qui l'aidera à rester en bonne santé et à sociabiliser avec d'autres personnes. Le projet dans l'ensemble se présente par une page d'accueil avec le logo du projet et celui des jeux olympiques de 2024, il suffit ensuite de cliquer sur le bouton central pour débiter le questionnaire (chaque fenêtre est équipée d'un bouton permettant de la quitter). Puis en cliquant sur ce bouton vous pouvez débiter le quizz, on obtient par la suite de nouvelles fenêtres où il y apparaît le questionnaire. À la fin, une nouvelle fenêtre s'ouvre avec des boutons qui permet chacun d'afficher les fiches d'identités des sports les mieux appropriés.

## > ORGANISATION DU TRAVAIL :

Nous nous sommes partagé la part du travail équitablement en classe et à la maison. Notre équipe est constituée de 3 élèves de NSI : Sam Engel, Loïc Vuillot et Quentin Guinchard. Nous sommes tous trois des élèves de première au Lycée Les Augustins. Sam s'est occupé de la création des pages Tkinter et de l'aspect esthétique du projet. Il s'est aussi occupé de la localisation des sports sur les fiches d'identités. Il a trouvé le Tkinter simple, lui rappelant le HTML et c'est lui qui a commencé en premier le code. Pour Loïc, il a réalisé les fiches d'identités des sports sur un Power Point pour ensuite les convertir en image tout en les insérant dans le projet et il a contribué à la fabrication des fonctions de comptages. Il est le moins à l'aise avec la bibliothèque Tkinter qui permet de générer des interfaces, il a fait les fiches d'identités car il est le plus habile avec Power Point.

Quentin s'est chargé de sélectionner les sports qui sont dans la base de données du quiz dans un tableur Excel et des fonctions permettant la récupération des valeurs de chaque question et de renvoyer finalement les sports les mieux adaptés et il a contribué à finaliser l'affichage des fenêtres. Il a choisi de faire ces tâches puisqu'il est le plus à l'aise sur les opérations de variable en Python.

Nous avons passé environ 84 heures sur notre projet pour l'ensemble de l'équipe. Nous avons passé environ 28 heures par personnes pour notre projet. Pendant notre temps libre, nous avons travaillé 14 heures. Pendant les heures de cours de NSI, nous avons travaillé 14 heures. En-dehors de l'établissement scolaires, nous avons travaillé à l'internat tous ensemble puis seul à la maison.

## **>LES ÉTAPES DU PROJET :**

Nous sommes partis de l'idée de créer un programme utile pour tous. Puis nous avons pensé au Jeu Olympique 2024 de France. Nous avons pensé faire un répertoire des sports. Ensuite, notre professeur de NSI nous a donné l'idée de rattacher cette idée à un quiz permettant de nous renvoyer une liste de sport adapté aux préférences de l'utilisateur. Pendant la réalisation du projet, nous avons pour but de faire des fiches avec les règles de pratique de chaque sport. Mais avec le temps qui nous a été donné nous avons réalisé des fiches avec les principales informations du sport et les localisations dans le Doubs. Au début de notre projet, nous avions l'intention de faire la localisation dans le Doubs, mais le temps et les tâches de travail ne l'a pas permis. Une fois le projet fini nous avons constaté que le but de départ était un peu modifié.

## **> FONCTIONNEMENT ET OPÉRATIONNALITÉ :**

-Ce qui est terminé : Pour le moment, le programme permet de renvoyer plusieurs sports et seulement les clubs dans le Doubs.

-En cours de réalisation : D'autres fiches descriptives de sport sont en création.

-Reste à faire : Ajouter d'autres sports, étendre les clubs hors du Doubs, ajouter plus de question pour améliorer la précision du quiz.

Pour vérifier l'absence de bugs et garantir une facilité d'utilisation de notre projet, nous avons testé notre code et nous l'avons corrigé. Nous nous sommes partagé le programme pour le faire tester à notre entourage et nous avons pris compte de leurs recommandations et nous avons fait des modifications selon les avis des testeurs dans le but d'obtenir la meilleure expérience possible. Nous avons rencontré quelques difficultés lors de la programmation du code et sur l'organisation de départ sur le projet car ce projet nous a permis de découvrir de nouveaux outils Python que l'on ne connaissait pas et avec lesquelles on devait se familiariser. Il y a donc eu une grande part d'apprentissage dans le projet. Pour contrer certaines difficultés, on a pu aller s'informer sur Internet pour résoudre les nombreux problèmes auxquels on a pu faire face.

## **> OUVERTURE :**

Pour l'amélioration de notre projet, nous avons pensé d'élargir la localisation des sports dans notre département ou Région, d'élargir la liste de sports à renvoyer avec leurs caractéristiques, d'améliorer la localisation des sports avec une interface de localisation et d'y ajouter les règles de chaque sport. De plus on voulait au départ constituer un questionnaire intelligent qui sélectionne donc des questions en fonction des réponses précédentes. Mais aussi on aurait voulu mettre plus de questions dans le questionnaire ce qui affinerait le choix des sports finaux.

Nous pensons que l'esthétique du projet est à modifier. Et si cela était à refaire, nous nous organiserions dans le temps et les tâches de travail à réaliser car nous pensons qu'au début nous avons eu du mal à l'organisation dans le projet.

Grâce à ce concours, nous avons développé des compétences dans le codage Python. Nous avons appris aussi des compétences dans la programmation du Python avec la bibliothèque Tkinter de Python.

Il favorise l'inclusion, car notre projet concerne toutes les personnes, même les personnes en situation de handicap, et il permet de faciliter le choix d'un sport par nos affections.