



NOM DE VOTRE PROJET :	GTS
MEMBRES DE L'ÉQUIPE :	ARÉNA ANDRIANARIVONY
MEMBRES DE L'ÉQUIPE :	TIMÉO DE OLIVEIRA
MEMBRES DE L'ÉQUIPE :	DAVID SCHIRMER
MEMBRES DE L'ÉQUIPE :	QUENTIN STEINER
MEMBRES DE L'ÉQUIPE :	GAUTHIER STRICH

NIVEAU D'ÉTUDE :	TERMINALE
ÉTABLISSEMENT SCOLAIRE :	DON BOSCO LANDSER
ENSEIGNANT DE NSI :	M. MOEBEL

> PRÉSENTATION GÉNÉRALE :

Le projet a pour but l'organisation d'un tournoi sportif ainsi que tout ce qui le constitue : participants, équipes, matchs. Ce projet est né de la nécessité de gérer un tournoi de football dans notre établissement. Comment concevoir un programme capable de gérer un tournoi sportif malgré tous les problèmes que cela engendre ?

Les objectifs sont : ajouter des joueurs, pouvoir les regrouper en équipe, et enfin faire l'organisation des rencontres. Le projet répond au besoin d'automatisation de tournoi.

> ORGANISATION DU TRAVAIL :

Les membres de l'équipe sont :

- Aréna Andrianarivony qui s'est occupé de la base de données en SQL
- Timéo De Oliveira et David Schirmer qui se sont chargés de l'arbre de tournoi (dans un sens à la fois sportif et informatique)
- Quentin Steiner s'est occupé de la partie graphique et de relier la base de données au programme Python
- Et Gauthier Strich qui a réalisé l'affichage graphique.

Nous avons réparti de tel sorte que chacun fasse ce qu'il maîtrise le mieux. Au final, le projet a pris trois semaines à être réalisé, six heures par semaine au lycée sans compter les heures supplémentaires chez nous. Pour communiquer nos idées et nos bouts de code, nous avons utilisé le logiciel de messagerie instantanée Discord.

> LES ÉTAPES DU PROJET :

1^{ère} étape : idée de projet en rapport avec la gestion d'un tournoi de football.

2^{ème} étape : répartition des tâches suivant la méthode agile.

3^{ème} étape : réalisation de la tâche et mise en commun.

4^{ème} étape : rédaction du rapport et création des documents.

> FONCTIONNEMENT ET OPÉRATIONNALITÉ :

Le projet est quasiment terminé malgré le manque de temps, mais on aurait pu ajouter :

- Un système de calendrier
- Une gestion du lieu pour les matchs
- Un système de sauvegarde des statistiques
- Correction des ~~très nombreux~~ quelques bugs

Les besoins les plus importants (gestion des joueur, équipes, matchs) ont été réalisés.

Afin d'éliminer les plus gros bugs, nous avons demandé à certains de nos proches de tester le programme. Nous n'avons pas eu de grosses difficultés, grâce à l'entraide, chaque problème a pu être surmonté.

> OUVERTURE :

Ce qu'il faudrait rajouter à moyen terme serait la sauvegarde des statistiques, le reste, en termes d'amélioration, est dit plus haut. Nous pensons sincèrement ne pas pouvoir faire mieux pour faire cohabiter sport et informatique. Ce projet nous a fait progresser nos connaissances en programmation orienté objet, en amélioration de l'aspect graphique avec l'utilisation de Tkinter, et en base de données avec SQLite. Nous estimons que notre programme est simple à manier et intuitif, quoi de mieux pour l'inclusion ?

DOCUMENTATION :

Cliquez [ici](#) pour accéder à la documentation. (Aussi disponible dans le dossier doc)