

Cahier des charges fonctionnel – Application M2L

Introduction	1
Présentation de l'application	2
Présentation de notre équipe	2

Introduction

Objectif : L'objectif de cette application sera de proposer des services de gestion pour une application qui administre des compétitions, des utilisateurs et des équipes d'utilisateurs.

Résolution : Nous comptons réaliser ce travail en Java notamment grâce à l'application *Eclipse*. Pour tous détails ou informations techniques, nous vous invitons à vous rediriger vers le cahier des charges techniques (*cdc_technique_M2L.pdf*) joint à notre projet.

Présentation de l'application

Contexte

Une société spécialisée dans la gestion de compétitions sportives et de ses participants recherche un moyen de gérer la totalité des éléments qu'elle organise sous la forme d'une application. Nous avons répondu à cette demande par le développement d'une application capable de gérer l'inscription de joueurs à certains sports individuellement ou collectivement.

Objectif

L'application que nous avons développée a pour objectif de répondre à cette demande tout en augmentant nos compétences dans le développement *Java* et *JavaFX* ainsi que la gestion de base de données.

Périmètre

Notre projet n'est qu'une ébauche de ce qui pourrait être un jour commercialisé à n'importe quelle échelle dans la mesure où notre application serait utilisée dans le milieu sportif. Loin que ce soit notre principal objectif, certains professionnels rencontrés hors contexte scolaire nous ont montré de quelle façon il commercialise ce genre de service actuellement.

Fonctionnement

Comme dit précédemment, notre projet propose la gestion, la modification et la mise à jour des utilisateurs, des sports et des compétitions. Nous devons également gérer le caractère individuel ou collectif des compétitions. Nous suivons le cahier des charges technique également joint à notre dossier de présentation.

Ressources

Notre équipe se compose de quatre personnes (formidables bien sûr) qui travaillent sur ce même projet. Afin de créer une application simple d'utilisation et ergonomique et conviviale, nous avons utilisé les supports *Eclipse*, *Scene Builder* et *PhpMyAdmin*. Le premier nous a permis de coder notre application et le second nous a facilité la mise en page et le design de l'application. Enfin, le dernier nous permet de générer une base de données ensuite connectée à notre application grâce à la méthode JDBC. Bien entendu l'utilisateur de l'application n'aura pas à se confronter à ces détails techniques.

Délais

Nous avons utilisé environ 11 séances de 4 heures chacune pour réaliser notre projet. Il est vrai que nous avons utilisé nos connaissances obtenues en cours au fur et à mesure pour réaliser notre projet. Afin de respecter nos délais, nous avons réparti nos tâches grâce à un diagramme de Gantt et les avons partagées sur une plateforme collaborative (*app.asana.com*).

Présentation de notre équipe

Nous sommes quatre élèves de première année d'un BTS Services Informatiques aux Organisations. Nous sommes passionnés, impliqués et croyons en notre travail. Travailler en équipe est une force et un avantage mais chacun dans notre équipe sait qu'il a sa part à faire.

Pour nous rappeler cet atout nous avons nommé notre équipe la *Koala Korp*. Peut-être trouvez-vous cela audacieux et un peu présomptueux de notre part mais ce nom nous permet de nous souvenir que ce projet est celui de quatre personnes et que nous ne devons jamais nous laisser tomber les uns les autres. Cet animal marrant d'aspect nous signifie également l'importance de travailler dans une bonne ambiance et avec le sourire. Qui aurait pu croire qu'un koala aurait pu cacher tant de choses....