



Modélisation de processus

MyTeam Sport

L'application sportive sur mon équipe !



TRAVAIL

Projet

ETUDIANTS

Loïc Dufresne T-3f

PROFESSEURS

Jean-Daniel Faessler

FILIERE

Télécommunication

Table des matières

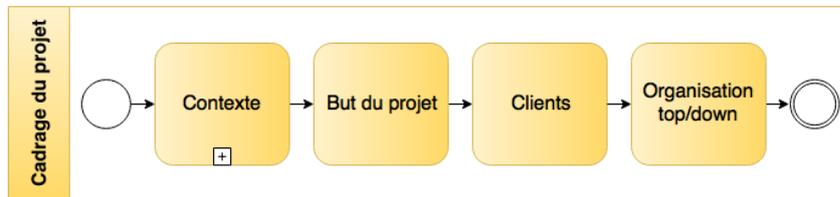
1	INTRODUCTION	3
2	CADRAGE DU PROJET	3
2.1	CONTEXTE	3
2.1.1	<i>Moi & le FC Domdidier.....</i>	3
2.1.2	<i>Le FC Domdidier en bref.....</i>	4
2.1.3	<i>Problème</i>	4
2.1.4	<i>Solution.....</i>	4
2.2	BUT DU PROJET.....	5
2.3	CLIENTS.....	5
2.4	ORGANISATION TOP/DOWN.....	6
3	DÉFINITION DES ÉTAPES.....	8
3.1	ANALYSE DE L'ENVIRONNEMENT	10
3.1.1	<i>Les groupes et les membres.....</i>	10
3.1.2	<i>Les espaces</i>	11
3.1.3	<i>La base de données</i>	12
3.2	ANALYSE DES PARTIES PRENANTES.....	13
3.2.1	<i>Les utilisateurs</i>	13
3.2.2	<i>L'administrateur</i>	13
3.2.3	<i>La base de données</i>	13
3.3	ANALYSE DES TÂCHES.....	14
3.4	ANALYSE DES DONNÉES	14
3.5	ANALYSE DES INTERFACES	15
3.5.1	<i>Authentification.....</i>	15
3.5.2	<i>Accueil</i>	15
3.5.3	<i>Documents.....</i>	15
3.5.4	<i>Calendrier</i>	15
3.5.5	<i>Mon compte</i>	15
3.5.6	<i>Liste des membres</i>	16
4	MÉTHODE D'ÉLICITATION	17
4.1	CHOIX DES TECHNOLOGIES.....	17
4.2	FORMULAIRE D'INSCRIPTION	18
4.3	RÔLES ET RESPONSABILITÉS.....	19
4.4	SATISFACTION DES UTILISATEURS	20
5	MÉTHODE DE COMMUNICATION	21
6	MODÉLISATION DES INTERFACES	22
6.1	AUTHENTIFICATION	23
6.2	ACCUEIL.....	24
6.3	DOCUMENTS.....	25
6.4	CALENDRIER.....	28
6.5	MON COMPTE.....	31

6.6	MEMBRES	32
7	MODÉLISATION DU PROCESSUS	36
7.1	AUTHENTIFICATION	38
7.2	MODIFICATION DES INFORMATIONS PERSONNELLES	39
7.3	ADMINISTRATION DES JOUEURS	40
7.4	ADMINISTRATION DES ÉVÉNEMENTS	41
8	CONCLUSION	42
8.1	FUTUR & AMÉLIORATION	42
9	FIGURES.....	43
10	SIGNATURE.....	44

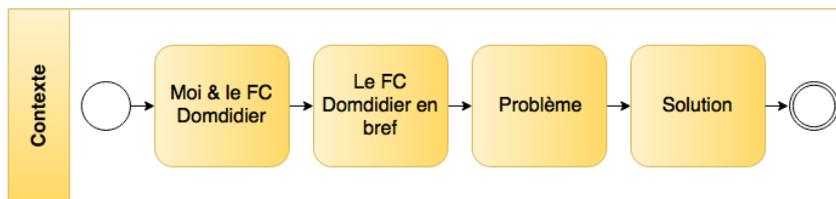
1 Introduction

Dans le cadre du cours de modélisation de processus, il nous est demandé de réaliser un processus, de son analyse à sa conception. Ce processus pourra être en relation avec plusieurs autres processus. J'ai choisi de créer une application Android/iOS/Desktop contenant toutes les informations spécifiques à mon club de foot, celui du FC Domdidier.

2 Cadrage du projet



2.1 Contexte



2.1.1 Moi & le FC Domdidier

J'ai commencé le foot au sein du FC Domdidier il y a bientôt 20 ans avec les Juniors E-D-C-B et A, ensuite je suis passé dans l'équipe des Actifs de la 2 du FC Domdidier, depuis cela fait maintenant 5 ans que je joue avec cette équipe sans jamais avoir quitté mon club de cœur. Actuellement, nous faisons un bon championnat, nous avons une ambiance d'équipe incroyable et nous sommes une belle bande de potes.

Ma famille est aussi très active au sein du FC Domdidier, mon frère joue avec la 1 de notre club, ma mère tient la buvette du FC depuis plusieurs années et mon père a commencé en tant qu'entraîneur des Juniors il y a presque 20 ans, avant de gravir les échelons et intégrant le comité du club en tant que responsable du mouvement Juniors il y a presque 10 ans. Il est actuellement toujours au comité et est un des plus grand supporter de nos équipes. Vous êtes sûres de croiser toute ma famille un samedi après-midi autour du terrain du Pâquier à Domdidier.

Pour ma part, je suis les traces de mon père et j'ai intégré le comité du FC Domdidier il y 6 mois en tant que responsable de la communication du club, mon rôle est de gérer la page officielle du FC Domdidier sur Facebook, je crée aussi chaque deux semaines, le fameux libretto du FC Domdidier qui est publié pour les matchs de la 1 lors des matchs à domicile, de dernier contenant la liste des joueurs et les photos d'équipe de la 1 et de la 2, des interviews des joueurs des deux équipes des Actifs, une chronique des vestiaires rédigées par les coaches de la 1 et la liste des joueurs de l'équipe adverses. Je gère aussi la promotion des événements que le club organise en créant des flyers, des événements sur Facebook.

2.1.2 Le FC Domdidier en bref

Le FC Domdidier c'est plus de 150 Juniors du village dont 3 équipes de F, 2 équipes de E, 2 équipes de D, 2 équipes de C, 2 équipes de B avec les autres Juniors du regroupement de l'Union Suisse Basse Broye et 2 équipes de A aussi avec les autres Juniors du regroupement de l'Union Suisse Basse Broye. Concernant les Actifs c'est plus de 40 joueurs avec une équipe en 3^{ème} ligue et une équipe en 4^{ème} ligue. Le club a aussi une équipe de Séniors regroupées avec d'autres villages de la Broye. Nous pouvons aussi compter la trentaine d'entraîneurs et les autres membres divers.

Notre club est très actif dans l'événementiel avec une soirée années 80/90 organisée chaque année, dont l'année passée Alain Morisod était invité pour donner un concert, des tournois juniors, dernièrement l'organisation de l'assemblée des délégués de tous les clubs fribourgeois avec le Team AFF (Association Fribourgeoise de Football), des soupers de soutiens énormes dont l'année passée pour le 75^{ème} anniversaire de notre club avec le fameux chef fribourgeois Pierrot Ayer qui a accepté de venir nous aider à concocter le repas, l'organisation l'année passée de la finale de la coupe fribourgeoise, et j'en passe... Plus commun, des tâches assez régulières comme les convocations pour les matchs et entraînements des entraîneurs aux joueurs, la gestion et l'annonce des transferts de la commission technique pour les équipes d'Actifs, la paperasse entre les membres du comité, les informations du président à tout le club, la gestion du stock de la buvette par les tenancières...

2.1.3 Problème

Avec tout ce que je vous ai cité précédemment cela fait beaucoup d'informations et de choses à ne pas oublier pour que le club fonctionne sans problème et que tout se passe correctement. Le problème est que nous ne pouvons pas tout retenir, une bonne organisation est primordiale pour que tout roule comme sur des roulettes. De nos jours, nous sommes de plus en plus stressés et certaines choses ne sont pas forcément retenues ou nous oublions de noter.

J'en fais l'expérience depuis que j'ai intégré le comité du FC Domdidier, exemple tout simple, nous organisons actuellement la soirée années 80/90 qui aura lieu dans 3 semaines, beaucoup d'informations et de petits travaux sont à réaliser et je me suis vite rendu compte que je ne peux pas tout retenir, lors des comités, j'ai maintenant toujours mon cahier de notes avec moi.

Mais ceci ne s'applique pas qu'à moi, les autres membres du comité sont dans le même cas que moi avec par exemple la gestion de tous les joueurs du club, les entraîneurs qui doivent organiser leurs matchs, leurs entraînements, les tenancières de la buvette qui doivent organiser le stock de la buvette ou même les joueurs qui ne doivent pas oublier les heures des rendez-vous...

2.1.4 Solution

L'objectif est de créer la solution qui permettra aux membres du FC Domdidier d'avoir un repère, un endroit où tout est noté et peut être noté, une plateforme où chaque membre peut s'envoyer une note, stocker des informations comme des documents, une solution simple d'accès, accessible partout et à tout moment pour tous les membres du FC Domdidier.

Je veux créer une application compatible iOS/Android, afin de centraliser toutes ces données en un seul endroit pour tous les membres du FC Domdidier, autant pour le comité, les coachs, les tenanciers de la buvette ou les joueurs, bien entendu chaque parti aura son espace prédéfini avec certaines règles de droit d'accès. De plus, l'application permettra aux personnes non membre du club d'avoir accès à certaines informations relatives au FC Domdidier.

2.2 But du projet

Le but du projet est d'analyser en profondeur un processus de cette solution ou application et de l'implémenter afin qu'il soit fonctionnel.

Le processus analysé est la convocation des joueurs de la Deux aux entraînements, aux matchs et aux divers événements de l'équipe ou du club par les entraîneurs, afin de respecter la hiérarchie du club.

2.3 Clients

Comme décrit précédemment, les clients ou le public cible de cette application ou solution sont les membres du FC Domdidier :

- Le comité
- Les entraîneurs
- Les joueurs Juniors et Actifs
- Les tenanciers de la buvette
- Les personnes externes
- ...

Le processus analysé a comme clients :

- L'entraîneur de la Deux
- Les joueurs Actifs de la Deux

2.4 Organisation top/down

Chaque membre de l'organisation du club est concerné par l'application.

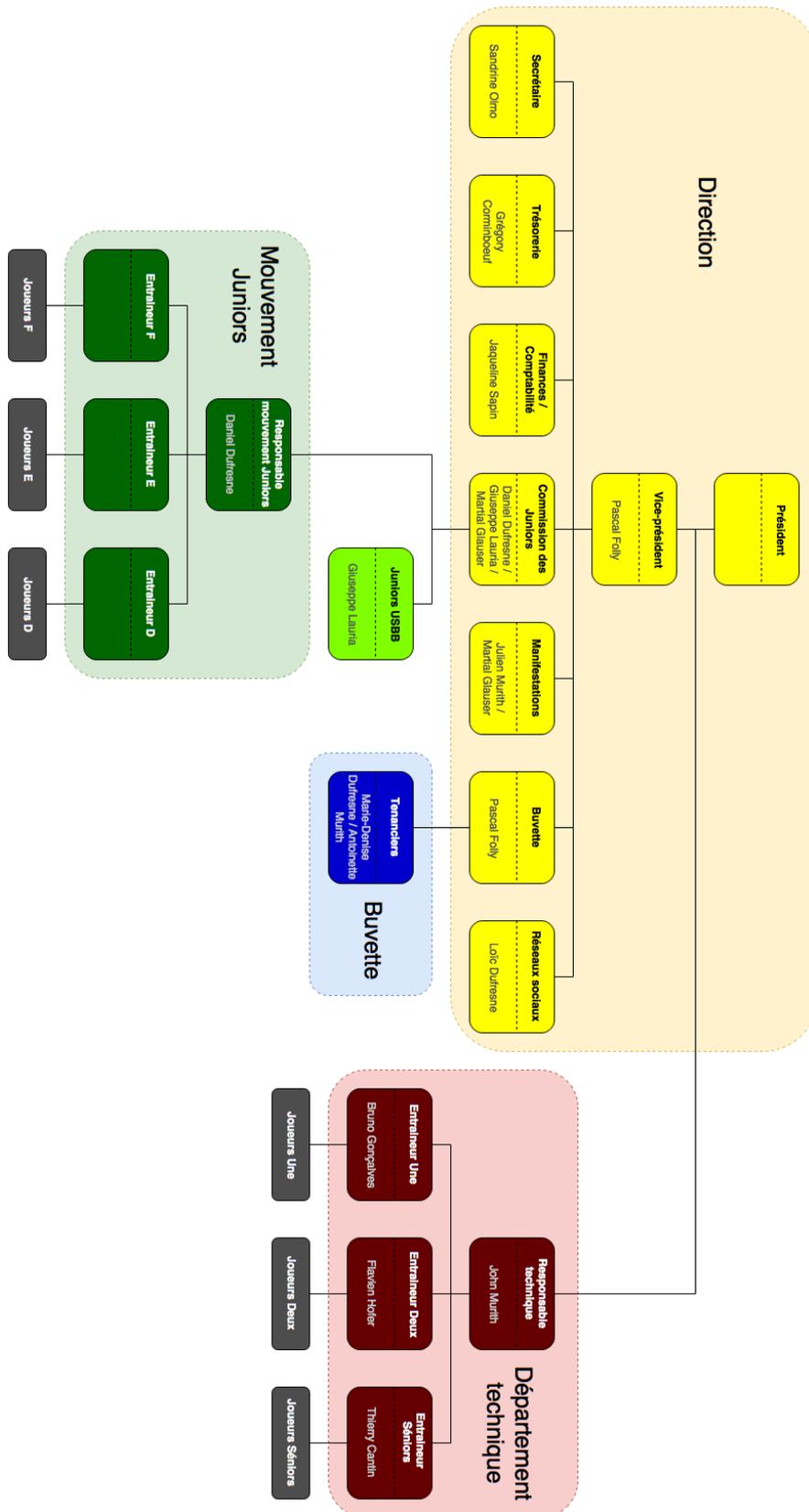


Figure 1: Organisation top/down - FC Domdidier

Le processus que nous analysons touche quelques membres de l'organisation du club.

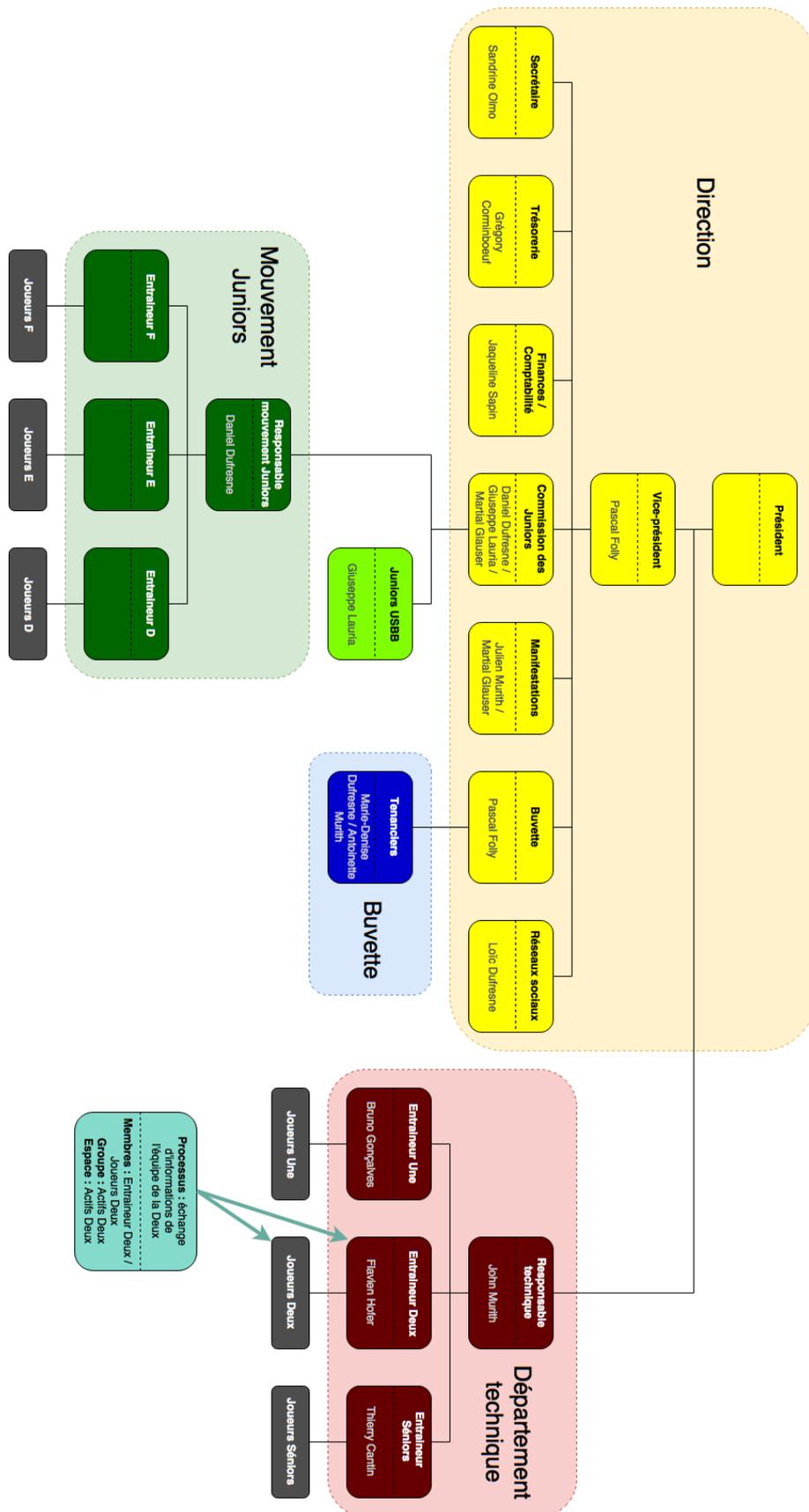
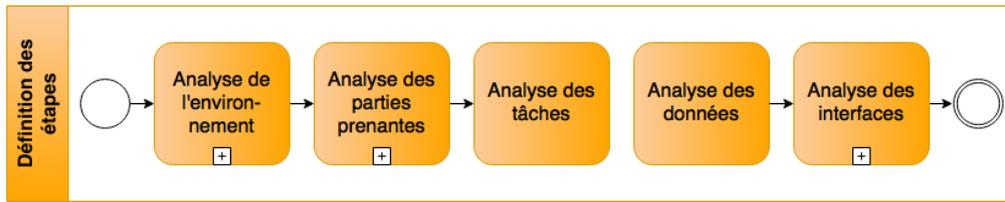
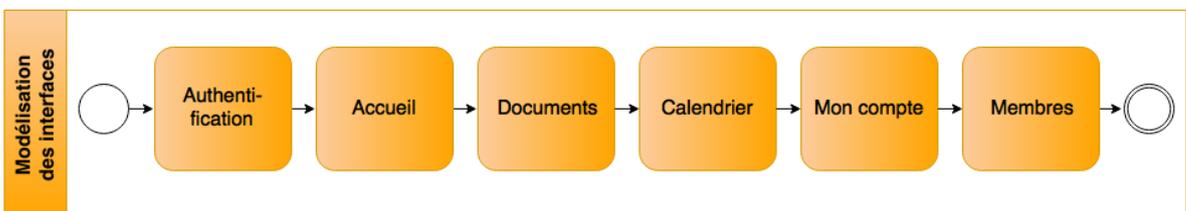
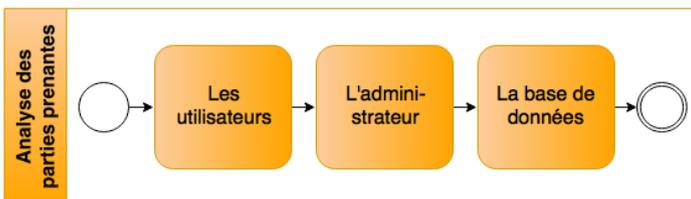
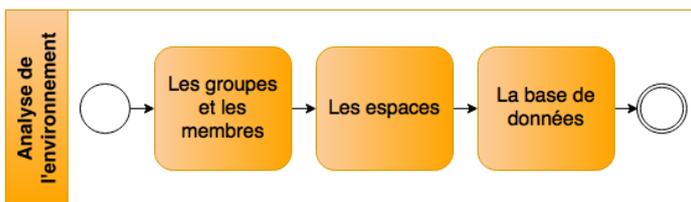
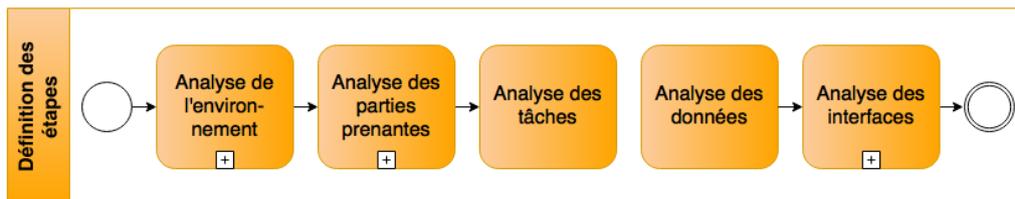
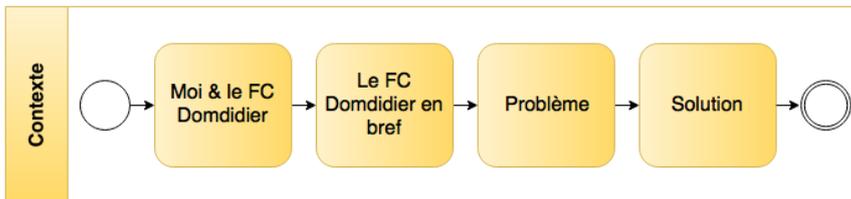
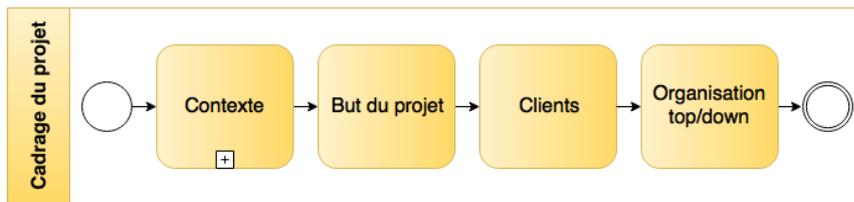
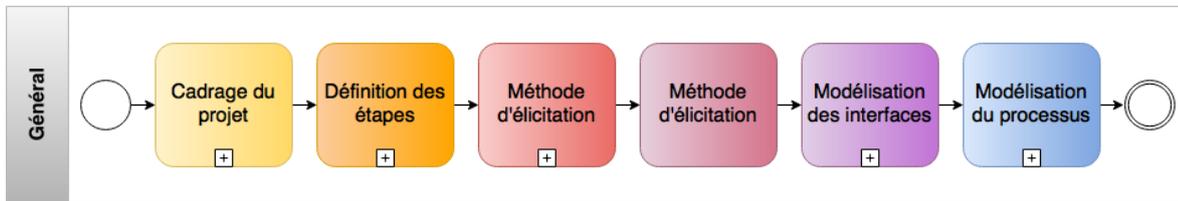


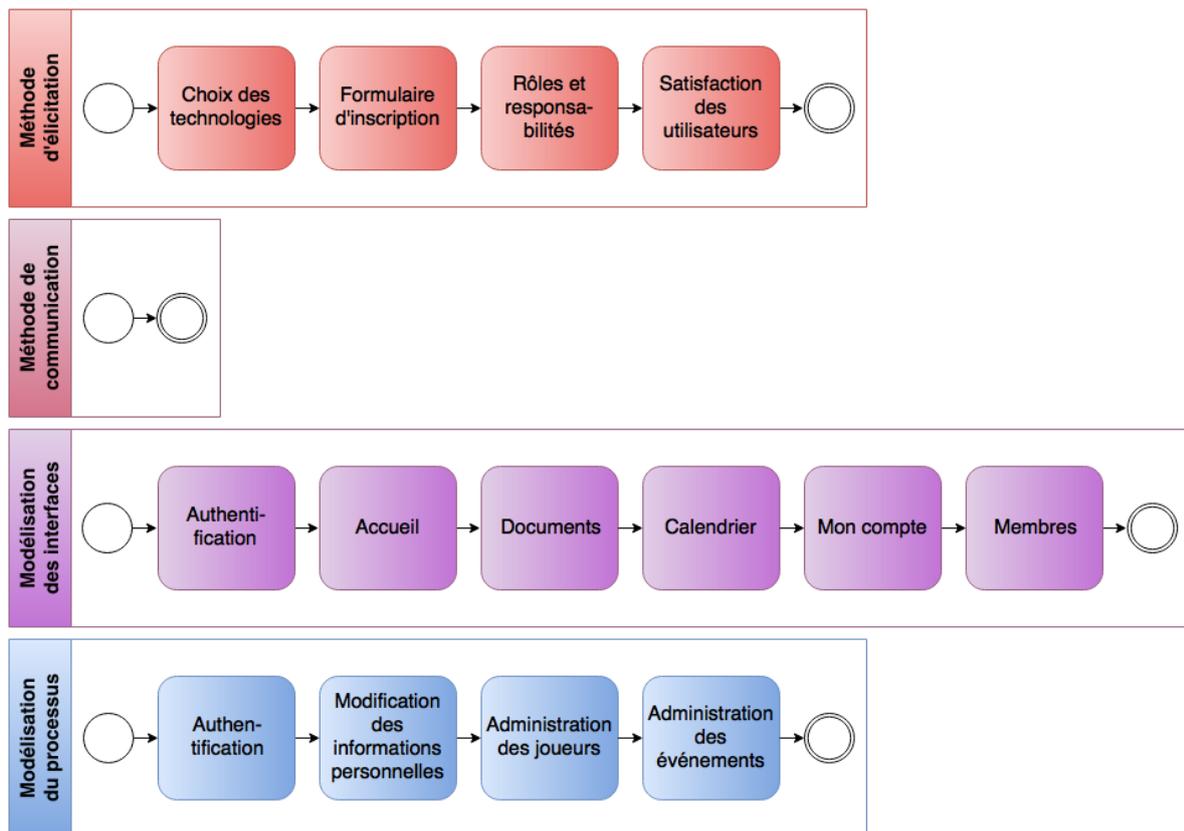
Figure 2: Organisation top/down - FC Domdidier et impacte du processus

3 Définition des étapes

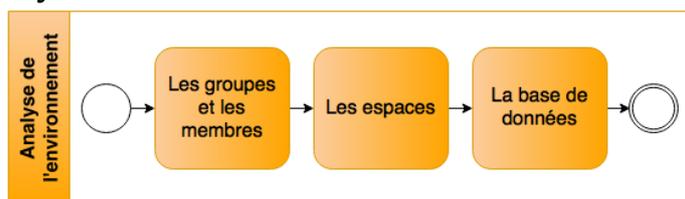


Les étapes sont définies comme des tâches de processus et représentent la table des matières du document.





3.1 Analyse de l'environnement



Tous les membres du FC Domdidier peuvent utiliser l'application pour avoir accès aux données/informations. Certaines données/informations sont accessibles par tous les groupes, certains groupes, un groupe ou certaines personnes. La notion de droit d'accès est importante afin de respecter la hiérarchie de l'organisation. Ces groupes sont définis en fonction de certains critères comme les domaines cités dans l'organisation top/down présenté ci-dessus.

Concernant le processus d'échange d'informations pour l'équipe de la Deux, seulement l'entraîneur de la Deux et les joueurs de la Deux interagissent et sont concernés, ce groupe formé par ces membres est le groupe Actifs Deux.

3.1.1 Les groupes et les membres

La base de l'accès aux données/informations est définie par des groupes contenant des membres :

Groupes	Membres
Direction	Président, vice-président, secrétaire, trésorerie, finances/comptabilité, commissions des juniors, manifestations, buvette et réseaux sociaux
Présidence	Président, vice-président
Commission technique	Responsable technique, entraîneur de la Une, entraîneur de la Deux et entraîneur des Séniors
Mouvement Juniors	Responsable mouvement Juniors, entraîneur F, entraîneur E et entraîneur D
Buvette	Buvette et tenanciers
Actifs Une	Entraîneur Une et joueurs Une
Actifs Deux	Entraîneur Deux et joueurs Deux
Séniors	Entraîneur Séniors et joueurs Séniors
Juniors F	Entraîneur F et joueurs F
Juniors E	Entraîneur E et joueurs E
Juniors D	Entraîneur D et joueurs D
Personnes externes	Personnes externes au FC Domdidier comme les sponsors ou les supporters

Ces groupes et ces membres sont définis par l'administrateur, cette liste est basique et évolutive.

3.1.2 Les espaces

Chaque groupe, groupe de groupes et possèdent leur propre espace de travail avec accès sécurisé.

Concernant le processus d'échange d'informations pour l'équipe de la Deux, le groupe et le nom de l'espace est Actifs Deux.

Espaces	Groupes	But principal
Direction	Direction	Rassembler le comité et gérer le club
Présidence	Présidence	Gérer certaines données/informations plus confidentielles
Commission technique	Commission technique	Gérer les équipes d'Actifs
Direction et commission technique	Présidence, commission technique	Coordonner la présidence du club et la commission technique responsable des Actifs
Mouvement Juniors	Mouvement Juniors	Gérer les équipes de Juniors
Buvette	Buvette	Gérer la buvette
Actifs Une	Actifs Une	Donner les informations aux joueurs de la Une par leur entraîneur, relatif à leur équipe
Actifs Deux	Actifs Deux	Donner les informations aux joueurs de la Deux par leur entraîneur, relatif à leur équipe
Séniors	Séniors	Donner les informations aux joueurs des Séniors par leur entraîneur, relatif à leur équipe
Juniors F	Juniors F	Donner les informations aux joueurs F par leur entraîneur, relatif à leur équipe
Juniors E	Juniors E	Donner les informations aux joueurs E par leur entraîneur, relatif à leur équipe
Juniors D	Juniors D	Donner les informations aux joueurs D par leur entraîneur, relatif à leur équipe
Actifs	Commission technique, Actifs Une, Actifs Deux et Séniors	Donner les informations aux joueurs et entraîneurs des Actifs par la commission technique
Juniors	Mouvement Juniors, Juniors F, Juniors E et Juniors D	Donner les informations aux joueurs et entraîneurs des Juniors par le mouvement Juniors
FC Domdidier	Tous les groupes	Partager à tout le club les données/informations globales
Personnes externes	Personnes externes	Donner des informations sur le club

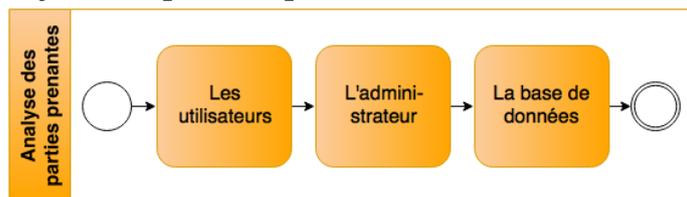
Ces espaces sont définis par l'administrateur, cette liste est basique et évolutive.

3.1.3 La base de données

Un des éléments les plus important du projet est la base de données qui contient les données/informations concernant le club de l'application. Il est primordial d'en avoir une.

Le processus concernant l'échange d'informations de l'équipe de la Deux a aussi besoin de la base de données qui contient les informations sur l'entraîneurs et les joueurs, la liste des matchs et des entraînements pour a convocation et les réponses des joueurs, la liste des divers événements relatifs au club et à l'équipe.

3.2 Analyse des parties prenantes



3.2.1 Les utilisateurs

Les utilisateurs sont identifiés grâce à leur login qui définit leur appartenance à un ou des groupes. En fonction de ce dernier, ils ont accès à leur espace de travail et peuvent interagir avec les autres membres du groupe en partageant des données/informations. Des utilisateurs externes se connectent en tant qu'invité et ont accès à un espace où diverses informations sur le club sont données.

Dans notre cas avec notre processus, les deux types d'utilisateurs concernés par le processus sont identifiés par le groupe Actifs Deux et ont accès à leurs espaces Actifs Deux. Ces deux types d'utilisateurs n'auront pas les mêmes droits dans l'espace de travail.

3.2.2 L'administrateur

L'administrateur gère l'application avec les membres, les groupes, les espaces de travail, les droits d'accès, les problèmes. Tous les éléments de l'application sont modifiables et évolutifs.

Dans notre cas avec notre processus, l'administrateur gère l'espace de travail Actifs Deux et les membres du groupe Actifs Deux.

3.2.3 La base de données

La base de données est considérée comme une des parties prenantes. Elle permet de stocker les données/informations contenues dans chaque espace sécurisé des membres et des groupes qui vont travailler avec l'application.

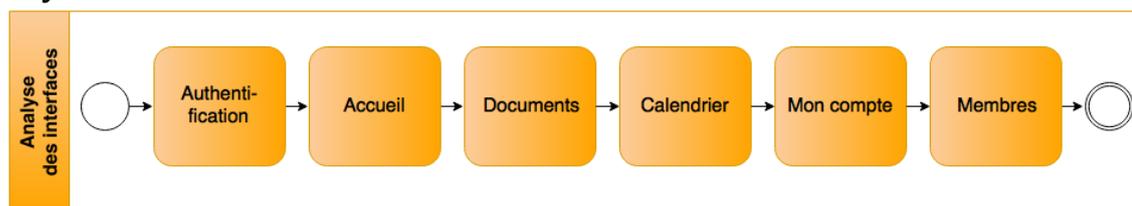
3.3 Analyse des tâches

Tâches	Parties prenantes			
	Utilisateurs / Membres		Administrateur	Base de données
	Entraîneur Deux	Joueurs Deux		
Partage de documents	Partage les documents	Consulte les documents	-	Stocke les documents
Mise à jour du calendrier	Ajoute ou supprime des événements dans le calendrier (matches et résultats, entraînements, événements divers)	Consulte les événements dans le calendrier	-	Stocke ou supprime les données du calendrier
Convocation pour les matchs ou entraînements	Convoque les joueurs	Répondre à la convocation (présent ou non présent)	-	Stocke les données de la convocation
Ajout d'un nouveau joueur à l'équipe	Rempli le formulaire du nouveau joueur et ajoute le nouveau joueur à l'équipe (ajout au groupe Joueurs Deux)	-	-	Stocke les informations du nouveau joueur de l'équipe
Suppression d'un joueur de l'équipe	Supprime le joueur de l'équipe (suppression au groupe Joueurs Deux)	-	-	Supprime les informations du joueur de l'équipe
Modification des informations d'un membre	-	Modifie ces informations	-	Met à jour les informations sur le joueur
Maintenance de l'espace et résolution des erreurs ou bugs	Averti ou non l'administrateur d'un dérangement	Averti ou non l'administrateur d'un dérangement	Maintient l'espace Actifs Deux et corrige les erreurs ou bugs	Mets à jour si nécessaire les données

3.4 Analyse des données

Tous types de données peut être échangé entre membres ou groupes des espaces, des documents (Word, Excel, Power Point...), des images, des liens, de simples fichiers textes, un calendrier est mis à disposition pour les événements concernant les membres ou groupes de l'espace de travail, une liste de tâches avec échéances peut aussi être mis en place.

3.5 Analyse des interfaces



L'analyse des interfaces présentée ci-dessous est au niveau du processus qui nous intéresse.

3.5.1 Authentification

L'interface d'authentification permet à l'utilisateur de saisir son nom d'utilisateur ou adresse e-mail et son mot de passe afin d'avoir accès à son espace de travail en fonction de son appartenance à un groupe.

Un lien peut envoyer à l'utilisateur un nouveau mot de passe s'il l'a oublié.

Dans notre cas avec notre processus, les membres Entraîneur Deux et Joueurs Deux du groupe Actifs Deux accèdent à leur espace de travail Actifs Deux.

3.5.2 Accueil

L'interface d'accueil permet au membre du groupe Actifs Deux d'avoir une vue d'ensemble sur les derniers news et choisir entre plusieurs orientations (liste des documents, calendrier, modification des informations du joueur ou entraîneur, membres).

3.5.3 Documents

L'interface de listage des documents permet aux membres Joueurs Deux de consulter les différents documents ajoutés par le membre Entraîneur Deux.

Le membre Entraîneur Deux a la possibilité dans cet interface d'ajouter des documents, lorsqu'un document est ajouté les membres Joueurs Deux reçoivent une notification.

3.5.4 Calendrier

L'interface du calendrier permet aux membres Joueurs Deux de consulter les événements à venir comme les matchs, les entraînements ou divers événements concernant l'équipe de la Deux ou du club. Les membres Joueurs Deux répondent aux convocations via cette interface et l'entraîneur reçoit un mail avec les membres présents ou non.

Le membre Entraîneur Deux a la possibilité dans cet interface d'ajouter un événement au calendrier et générer les convocations pour les membres Joueurs Deux, lorsqu'un événement est ajouté les membres Joueurs Deux reçoivent une notification.

Ce calendrier sert aussi d'historique afin que les membres du groupe Actifs Deux puissent voir les anciens résultats des matchs.

3.5.5 Mon compte

L'interface d'informations personnelles permet aux membres du groupe Actifs Deux de modifier les informations personnelles de contact grâce à un formulaire

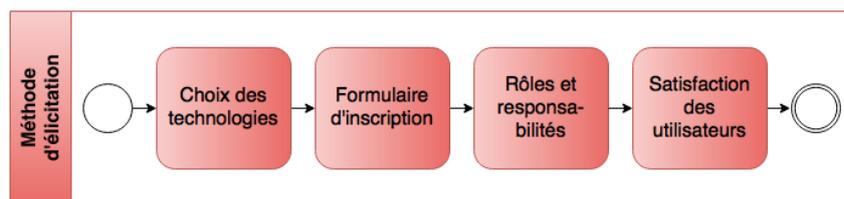
Lors de leur première connexion, les membres Joueurs Deux doivent remplir les informations les concernant.

3.5.6 Liste des membres

L'interface des membres permet aux membres du groupes Actifs Deux de voir qui est membre de ce groupe et toutes les informations de contact des membres sont présentes.

Cette interface permet aussi l'ajout et la suppression d'un joueur pour le membre Entraîneur Deux en lui envoyant une invitation avec son adresse mail, le membre Entraîneur Deux doit avoir le nom, le prénom et l'adresse mail du nouveau joueur. Le nouveau joueur devient un membre Joueurs Deux du groupe Actifs Deux en cliquant sur le lien reçu dans l'email. Ce lien le redirige vers l'interface « mon compte » ou le nouveau joueur doit remplir le formulaire d'inscription avec les informations le concernant.

4 Méthode d'élicitation



Le méthode d'élicitation présentée ci-dessous est au niveau de l'application global, elle englobe le processus qui nous intéresse.

4.1 Choix des technologies

Afin de créer l'application, le développeur doit faire le choix des technologies afin de développer l'application.

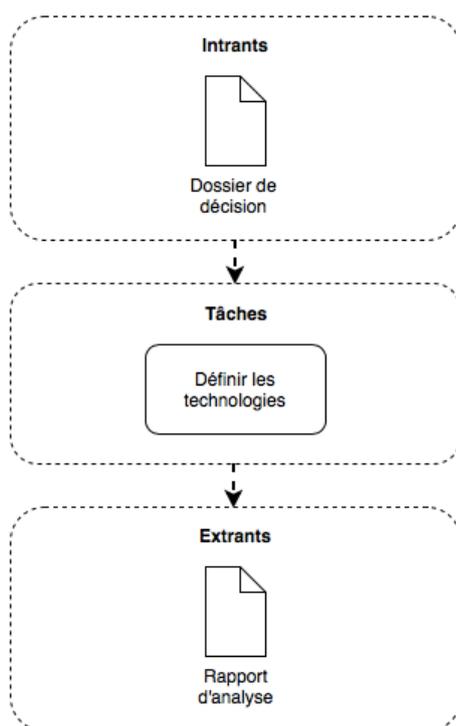


Figure 3: Méthode d'élicitation - Choix des technologies

4.2 Formulaire d'inscription

Un formulaire d'inscription est mis en place afin que le nouveau joueur puisse entrer, lors de la première connexion, ou modifier ces informations personnelles.

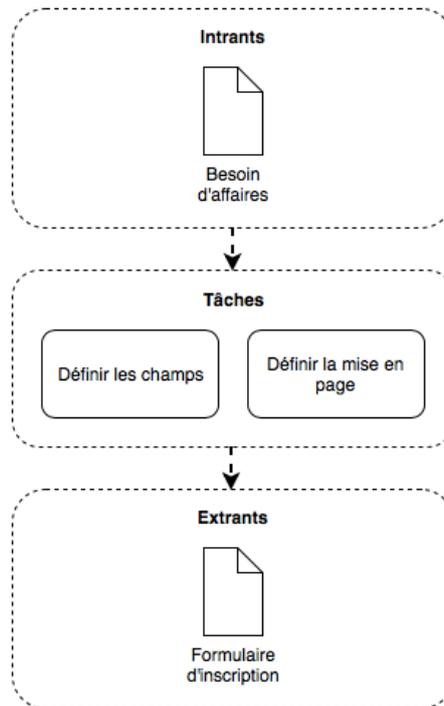


Figure 4: Méthode d'élicitation - Formulaire d'inscription

4.3 Rôles et responsabilités

Cette étape permet de définir les rôles et les responsabilités de chacun des membres dans le domaine de l'application.

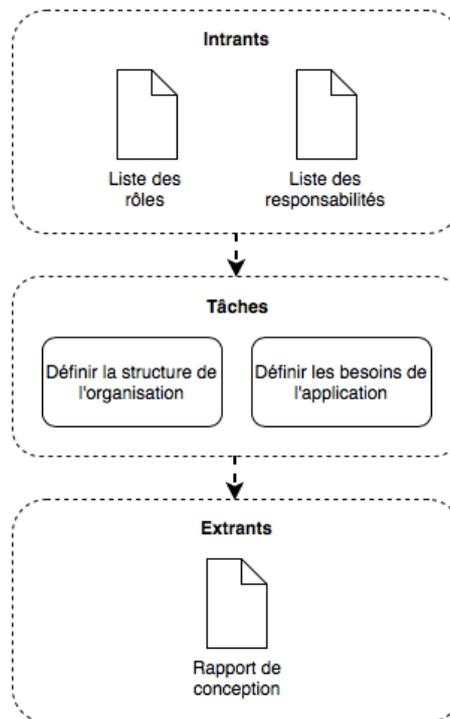


Figure 5: Méthode d'élicitation - Rôles et responsabilités

4.4 Satisfaction des utilisateurs

La satisfaction des utilisateurs globaux en rapport avec l'utilisation de l'application est importante pour l'administrateur ou le développeur qui doit savoir quel changement et amélioration apporter à l'application pour que la satisfaction des utilisateurs soit au maximum.

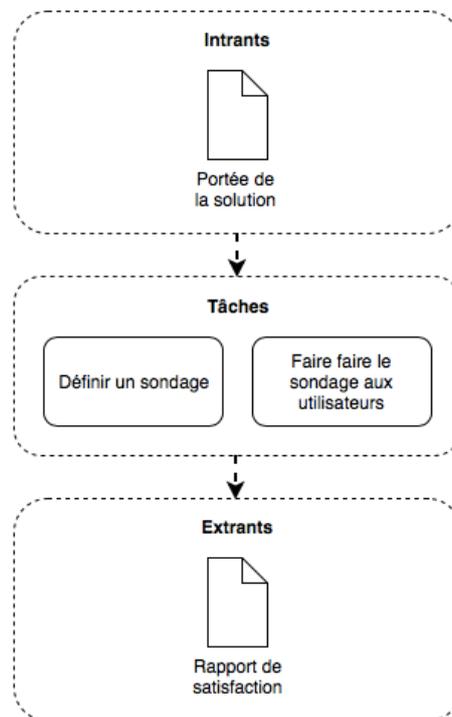
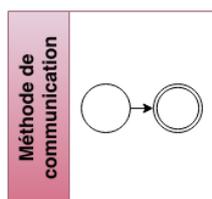


Figure 6: Méthode d'élicitation - Utilisation de l'application

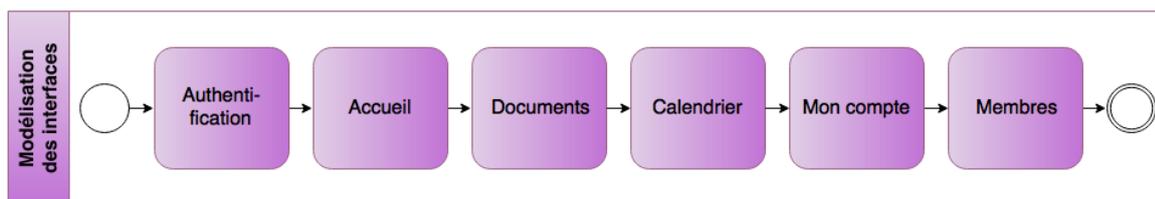
5 Méthode de communication



La méthode de communication présentée ci-dessous est au niveau de l'application global, elle englobe le processus qui nous intéresse.

Who ?	What ?	When ?	Where ?	Why ?	How ?
Utilisateurs (interne au club)	Formation	Dès que l'application est opérationnelle au sein du club	Dans la buvette pour montrer le fonctionnement global par l'administrateur	Dans le but de savoir utiliser l'application	Invitation par le comité transmis par l'entraîneur par le groupe Whatsapp de l'équipe
Administrateur	Formation	Avant que l'application soit opérationnelle au sein du club	Dans la buvette pour montrer le fonctionnement global par le développeur	Dans le but de savoir utiliser et administrer l'application	Invitation par mail
Utilisateurs (externe au club, invité)	Information et formation	Dès que l'application est opérationnelle au sein du club	Sur la page Facebook du club	Dans le but de savoir que l'application existe et savoir utiliser l'application	Information sur la page Facebook du club
Sponsors	Information et formation	Dès que l'application est opérationnelle au sein du club	Dans un mail avec un document joint	Dans le but de savoir que l'application existe et savoir utiliser l'application	Information dans le mail avec un document joint

6 Modélisation des interfaces



La modélisation des interfaces présentée ci-dessous est au niveau du processus qui nous intéresse.

La navigation se fait via le menu en bas des pages qui donne accès aux quatre pages de l'application pour ce groupe d'utilisateurs, comme nous l'avons défini dans le processus. Un bouton « réglage » en haut à droite de chaque interface permet à l'utilisateur de se déconnecter et autres informations sur l'application ou réglages des notifications et sonores.

6.1 Authentification

Joueurs Deux et Entraîneurs Deux se loguent :



Figure 7: Interface - Authentification

Champs	Type	Fonctions
email	String	Trouver la correspondance dans la base de données pour se loguer
utilisateur	String	
motdepasse	String	

6.2 Accueil

Joueurs Deux et **Entraîneurs Deux** se voient les derniers news et peuvent naviguer vers les autres pages :



Figure 8: Interface - Accueil

Champs	Type	Fonctions
espace	String	Afficher l'espace de l'utilisateur en fonction du login
nbr_news	int	Afficher le nombre de news
document	String	Afficher le nom du document
date	String	Afficher la date de création des news (documents, joueurs, événements)
createur	String	Afficher le nom du créateur des news (documents, joueurs, événements)
joueur_news	String	Afficher le nom de la news au niveau d'un joueur
evenement_news	String	Afficher le nom de la news au niveau d'un événement
recherche	String	Trouver les correspondances dans la base de données

6.3 Documents

Joueurs Deux consulte les documents en cliquant dessus :

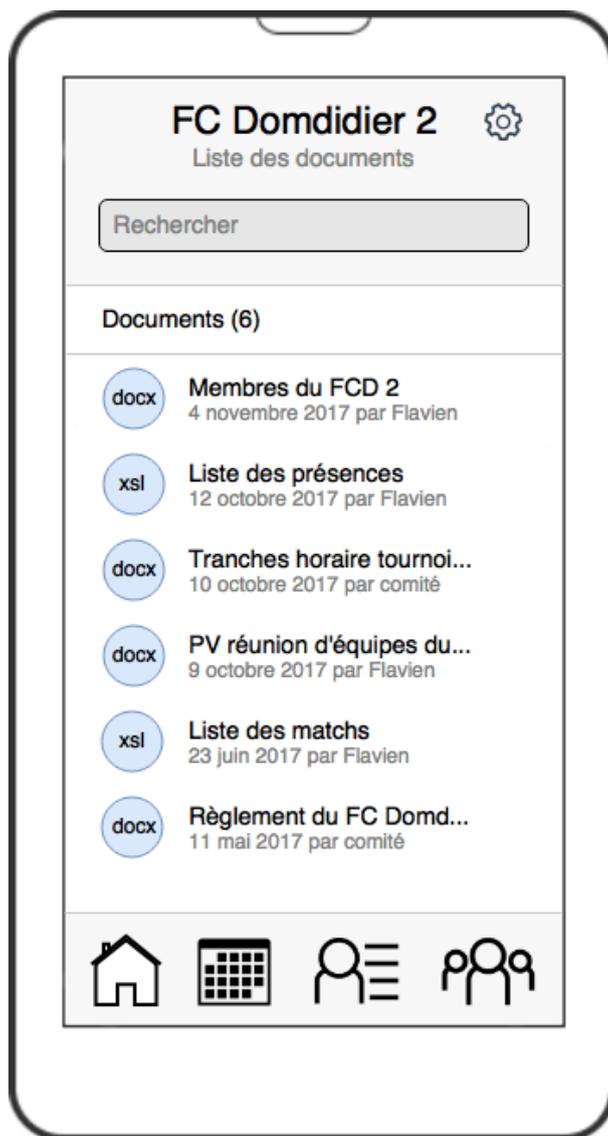


Figure 9: Interface - Documents I

Champs	Type	Fonctions
espace	String	Afficher l'espace de l'utilisateur en fonction du login
nbr_document	int	Afficher le nombre de documents
document	String	Afficher le nom du document
date	String	Afficher la date de création du document
createur	String	Afficher le nom du créateur du document
recherche	String	Trouver les correspondances dans la base de données

Entraîneurs Deux consulte les documents en cliquant dessus, supprime un document en cliquant sur le bouton « supprimer » et ajoute un document en cliquant sur le bouton « ajouter » :



Figure 10: Interface - Documents II

Champs	Type	Fonctions
espace	String	Afficher l'espace de l'utilisateur en fonction du login
nbr_document	int	Afficher le nombre de documents
document	String	Afficher le nom du document
date	String	Afficher la date de création du document
createur	String	Afficher le nom du créateur du document
recherche	String	Trouver les correspondances dans la base de données

Entraîneurs Deux télécharge le document :

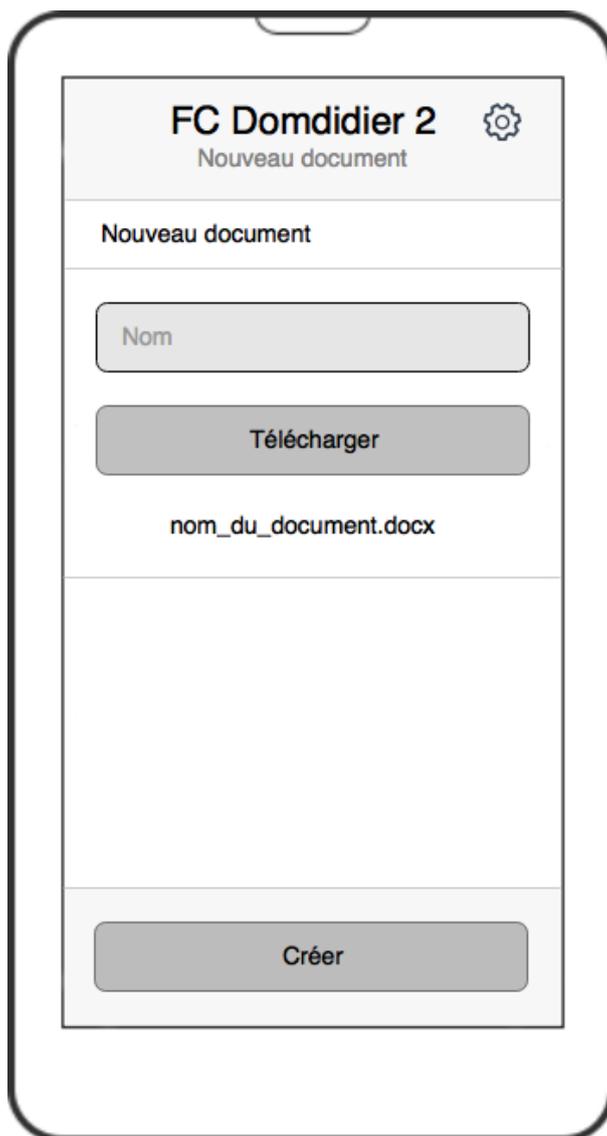


Figure 11: Interface - Documents III

Champs	Type	Fonctions
espace	String	Afficher l'espace de l'utilisateur en fonction du login
document	String	Récupérer le nom du document
date	String	Récupérer la date de création du document
createur	String	Récupérer le nom du créateur du document

6.4 Calendrier

Joueurs Deux consulte les événements et répondent s'ils sont présents ou non :

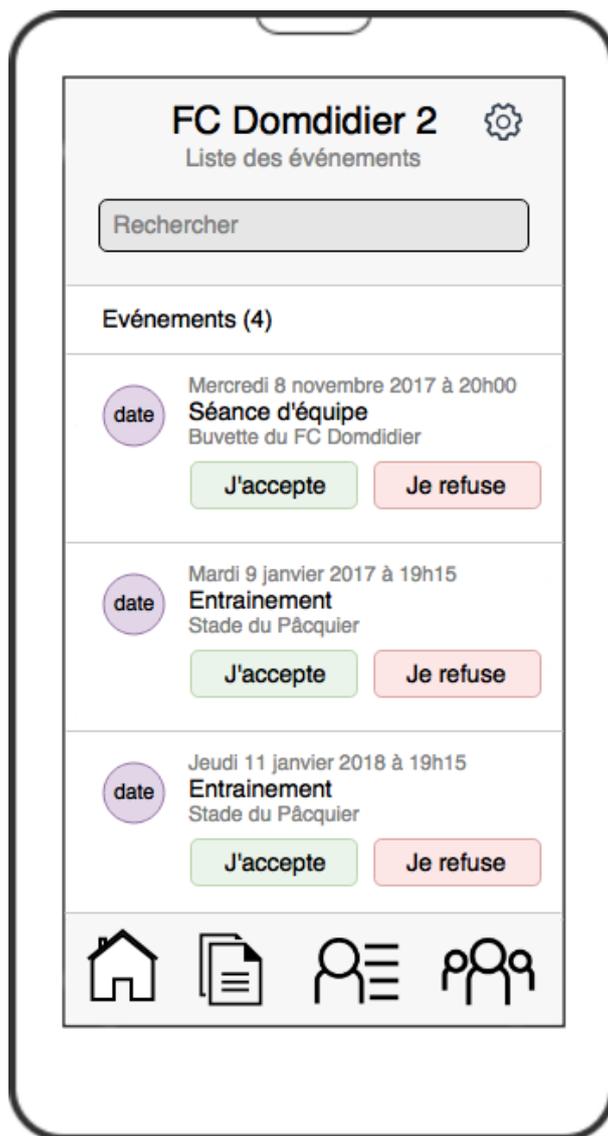


Figure 12: Interface - Calendrier I

Champs	Type	Fonctions
espace	String	Afficher l'espace de l'utilisateur en fonction du login
nbr_evenement	int	Afficher le nombre d'événements
evenement	String	Afficher le nom du document
date	String	Afficher la date de l'événement
heure	String	Afficher l'heure de l'événement
lieu	String	Afficher le lieu de l'événement
createur	String	Afficher le nom du créateur de l'événement
recherche	String	Trouver les correspondances dans la base de données
disponibilite	String	Récupérer la disponibilité du joueur

Entraîneurs Deux consulte les événements, supprime un événement en cliquant sur le bouton « supprimer » et ajoute un événement en cliquant sur le bouton « ajouter » :

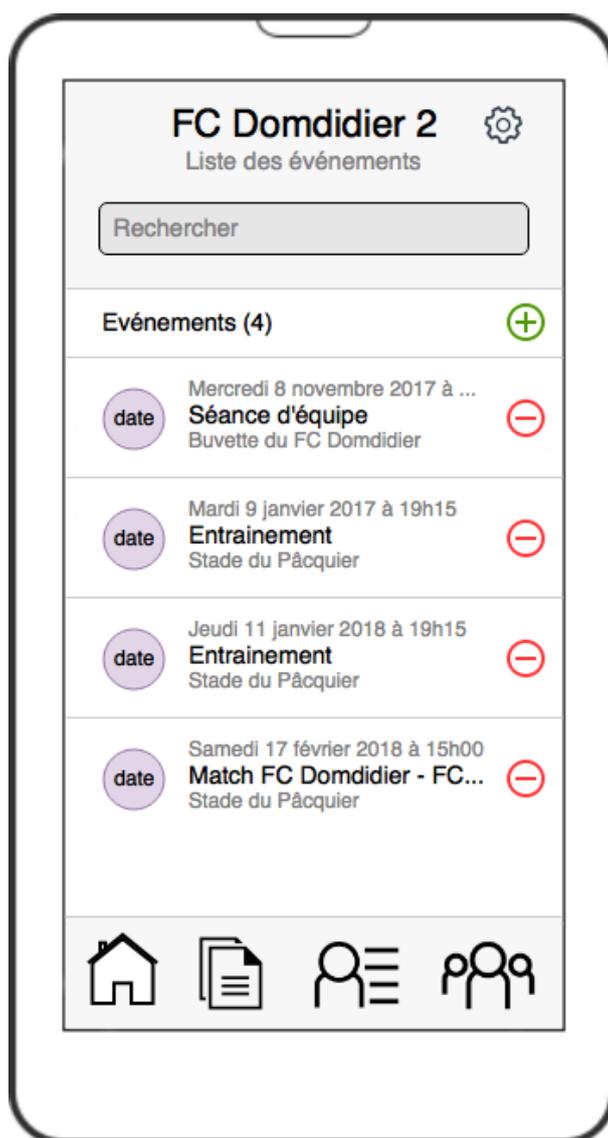


Figure 13: Interface - Calendrier II

Champs	Type	Fonctions
espace	String	Afficher l'espace de l'utilisateur en fonction du login
nbr_evenement	int	Afficher le nombre d'événements
evenement	String	Afficher le nom du document
date	String	Afficher la date de l'événement
heure	String	Afficher l'heure de l'événement
lieu	String	Afficher le lieu de l'événement
createur	String	Afficher le nom du créateur de l'événement
recherche	String	Trouver les correspondances dans la base de données
disponibilite	String	Récupérer la disponibilité du joueur

Entraîneurs Deux crée l'événement, s'il manque une information dans un champ, une « pop-up » s'ouvre pour informer l'utilisateur, s'il manque une information dans un champ, une « pop-up » s'ouvre pour informer l'utilisateur :

Figure 14: Interface - Calendrier III

Champs	Type	Fonctions
espace	String	Afficher l'espace de l'utilisateur en fonction du login
evenement	String	Récupérer le nom du document
date	String	Récupérer la date de l'événement
heure	String	Récupérer l'heure de l'événement
lieu	String	Récupérer le lieu de l'événement
createur	String	Récupérer le nom du créateur de l'événement

6.5 Mon compte

Joueurs Deux et Entraîneurs Deux peuvent modifier leurs informations.

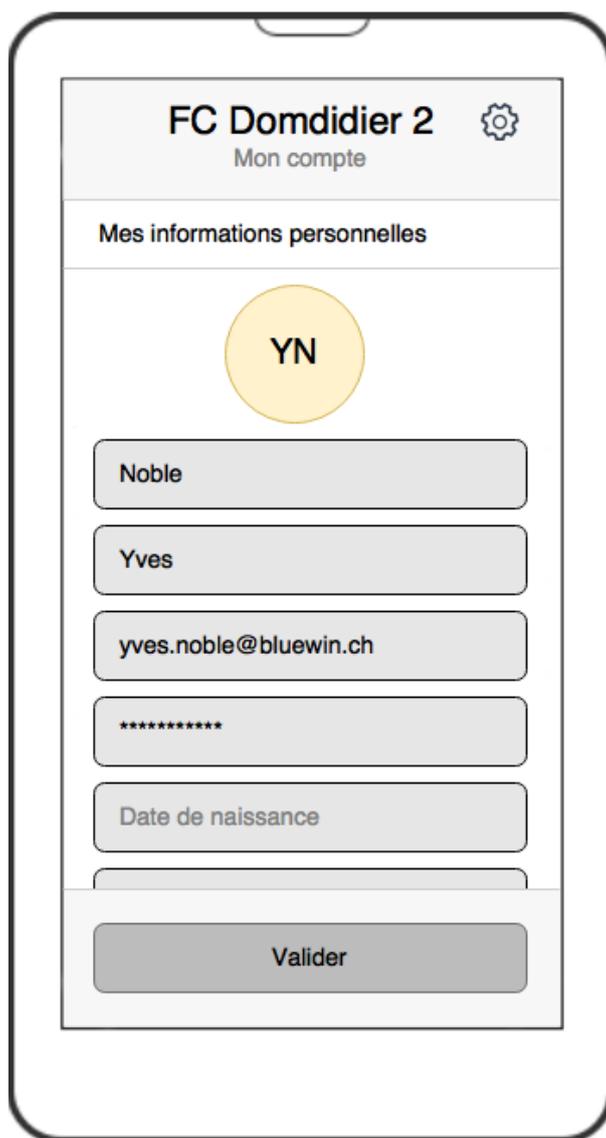


Figure 15: Interface - Mon compte

Champs	Type	Fonctions
espace	String	Afficher l'espace de l'utilisateur en fonction du login
nom	String	Afficher/Récupérer le nom
prenom	String	Afficher/Récupérer le prénom
email	String	Afficher/Récupérer l'adresse email
motdepasse	String	Afficher/Récupérer le mot de passe
date_naissance	String	Afficher/Récupérer la date de naissance
localite	String	Afficher/Récupérer la localité
rue	String	Afficher/Récupérer la rue
notel	String	Afficher/Récupérer le numéro de téléphone
poste_terrain	String	Afficher/Récupérer le poste occupé sur le terrain

6.6 Membres

Joueurs Deux consulte les membres de l'équipe et peuvent cliquer dessus pour plus d'informations :

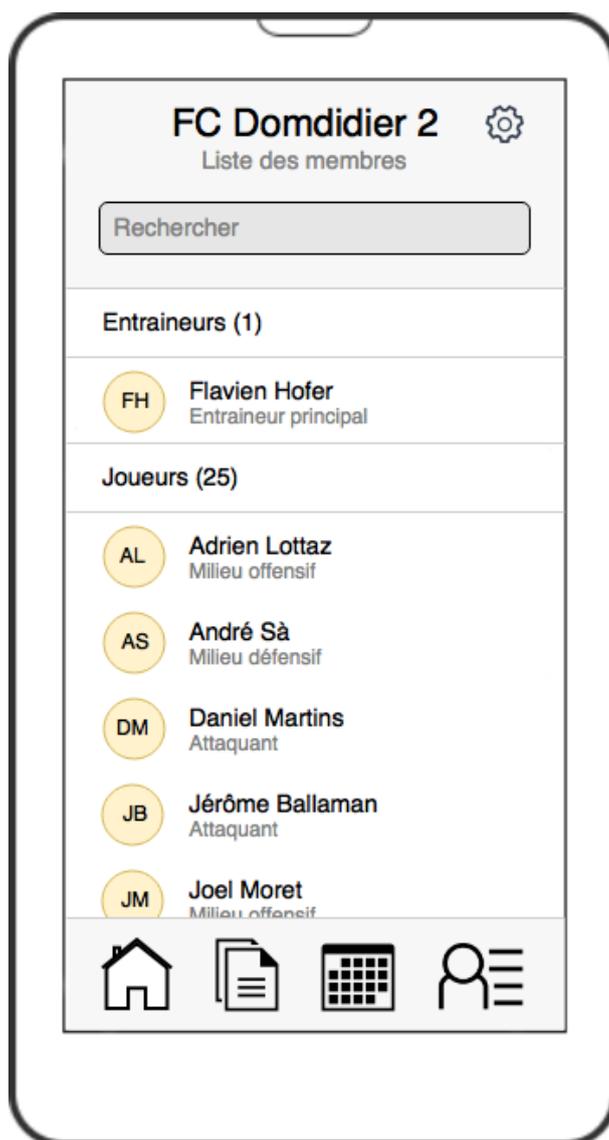


Figure 16: Interface - Membres I

Champs	Type	Fonctions
espace	String	Afficher l'espace de l'utilisateur en fonction du login
nbr_entraineur	int	Afficher le nombre d'entraîneurs
nbr_joueur	int	Afficher le nombre de joueurs
nom	String	Afficher le nom du membre
prenom	String	Afficher le prénom du membre
poste_terrain	String	Afficher le poste sur le terrain
disponibilite	String	Récupérer la disponibilité du joueur

Entraîneurs Deux consulte les membres de l'équipe et peuvent cliquer dessus pour plus d'informations, supprime un membre en cliquant sur le bouton « supprimer » et ajoute un membre en cliquant sur le bouton « ajouter » :

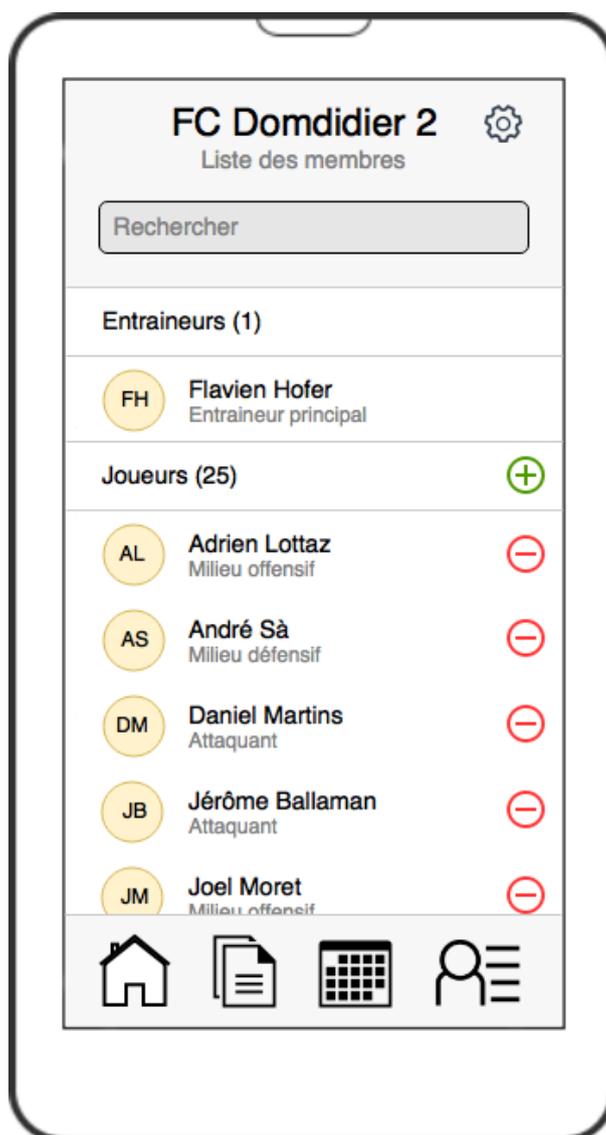
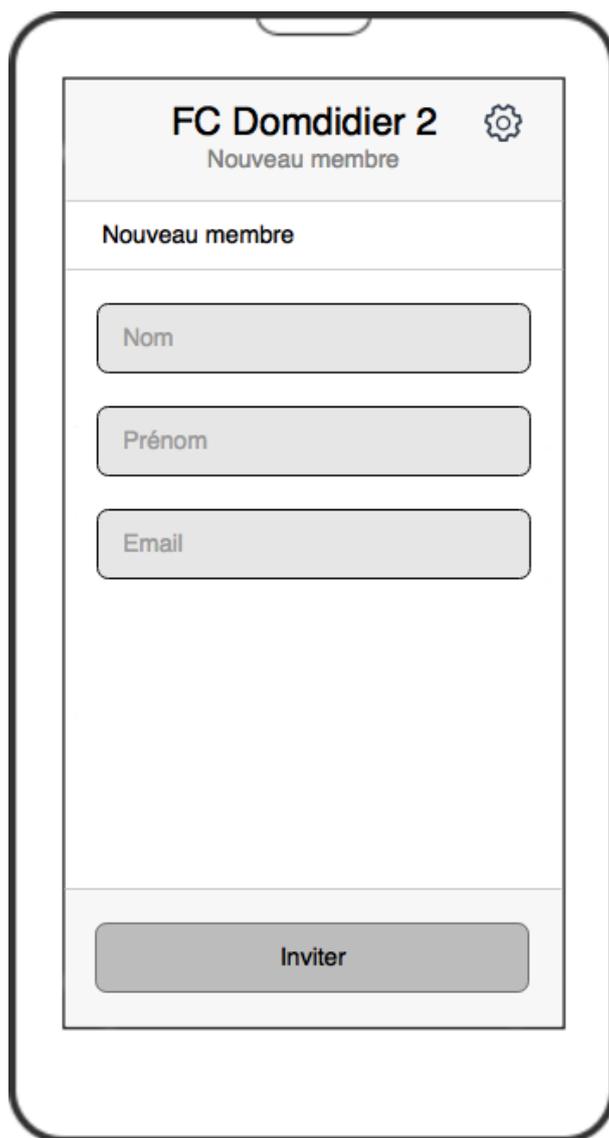


Figure 17: Interface - Membres II

Champs	Type	Fonctions
espace	String	Afficher l'espace de l'utilisateur en fonction du login
nbr_entraineur	int	Afficher le nombre d'entraîneurs
nbr_joueur	int	Afficher le nombre de joueurs
nom	String	Afficher le nom du membre
prenom	String	Afficher le prénom du membre
poste_terrain	String	Afficher le poste sur le terrain
disponibilite	String	Récupérer la disponibilité du joueur

Entraîneurs Deux entre le nom, le prénom et l'adresse mail du nouveau membre, un mail est envoyé à ce nouveau membre avec un mot de passe qu'il doit changer à la première connexion :



The image shows a mobile application interface for 'FC Domdidier 2'. At the top, there is a header with the club name 'FC Domdidier 2' and a gear icon for settings. Below the header, the text 'Nouveau membre' is displayed. The main content area contains three input fields: 'Nom', 'Prénom', and 'Email'. At the bottom of the form, there is a large button labeled 'Inviter'.

Figure 18: Interface - Membres III

Champs	Type	Fonctions
espace	String	Afficher l'espace de l'utilisateur en fonction du login
nom	String	Récupérer le nom
prenom	String	Récupérer le prénom
email	String	Récupérer l'adresse email

Joueurs Deux et **Entraîneurs Deux** consultent les informations des membres, s'il manque une information dans un champ, une « pop-up » s'ouvre pour informer l'utilisateur :

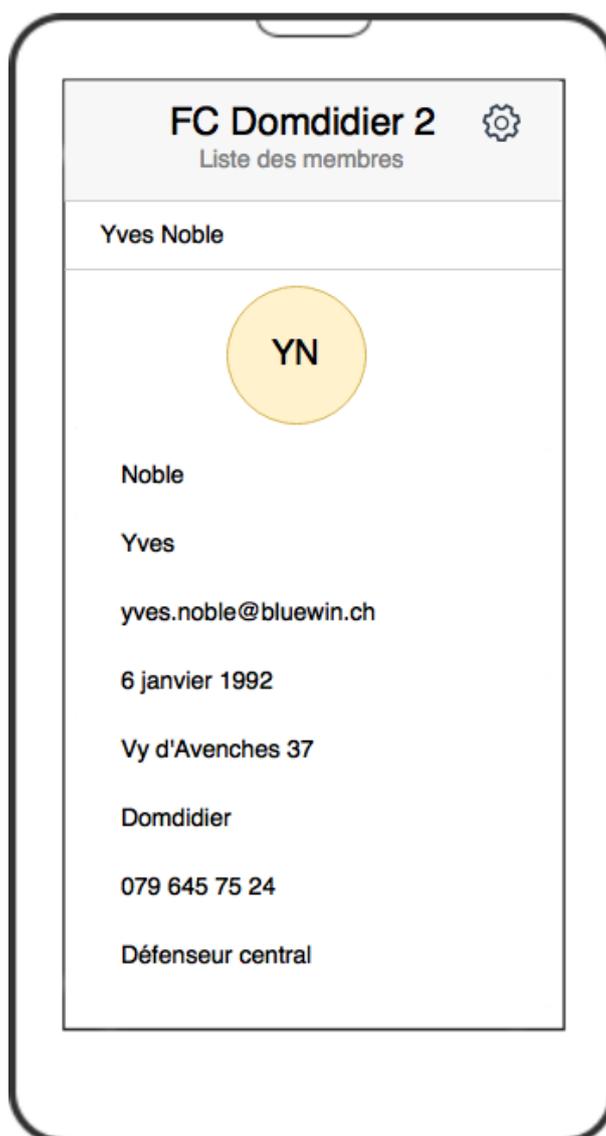
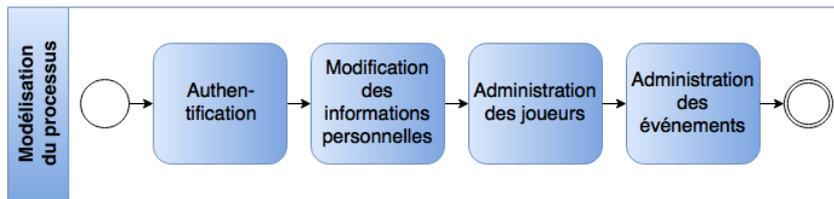


Figure 19: Interface - Membres IV

Champs	Type	Fonctions
espace	String	Afficher l'espace de l'utilisateur en fonction du login
nom	String	Afficher le nom
prenom	String	Afficher le prénom
email	String	Afficher l'adresse email
date_naissance	String	Afficher la date de naissance
localite	String	Afficher la localité
rue	String	Afficher la rue
notel	String	Afficher le numéro de téléphone
poste_terrain	String	Afficher le poste occupé sur le terrain

7 Modélisation du processus



La modélisation de processus a été divisée en plusieurs sous-processus pour une meilleure compréhension. Le processus en entier n'est pas modélisé par faute de temps, mais des sous-processus clés sont modélisés et présentés.

Voici le processus principal représentant les sous processus modélisés plus tard :

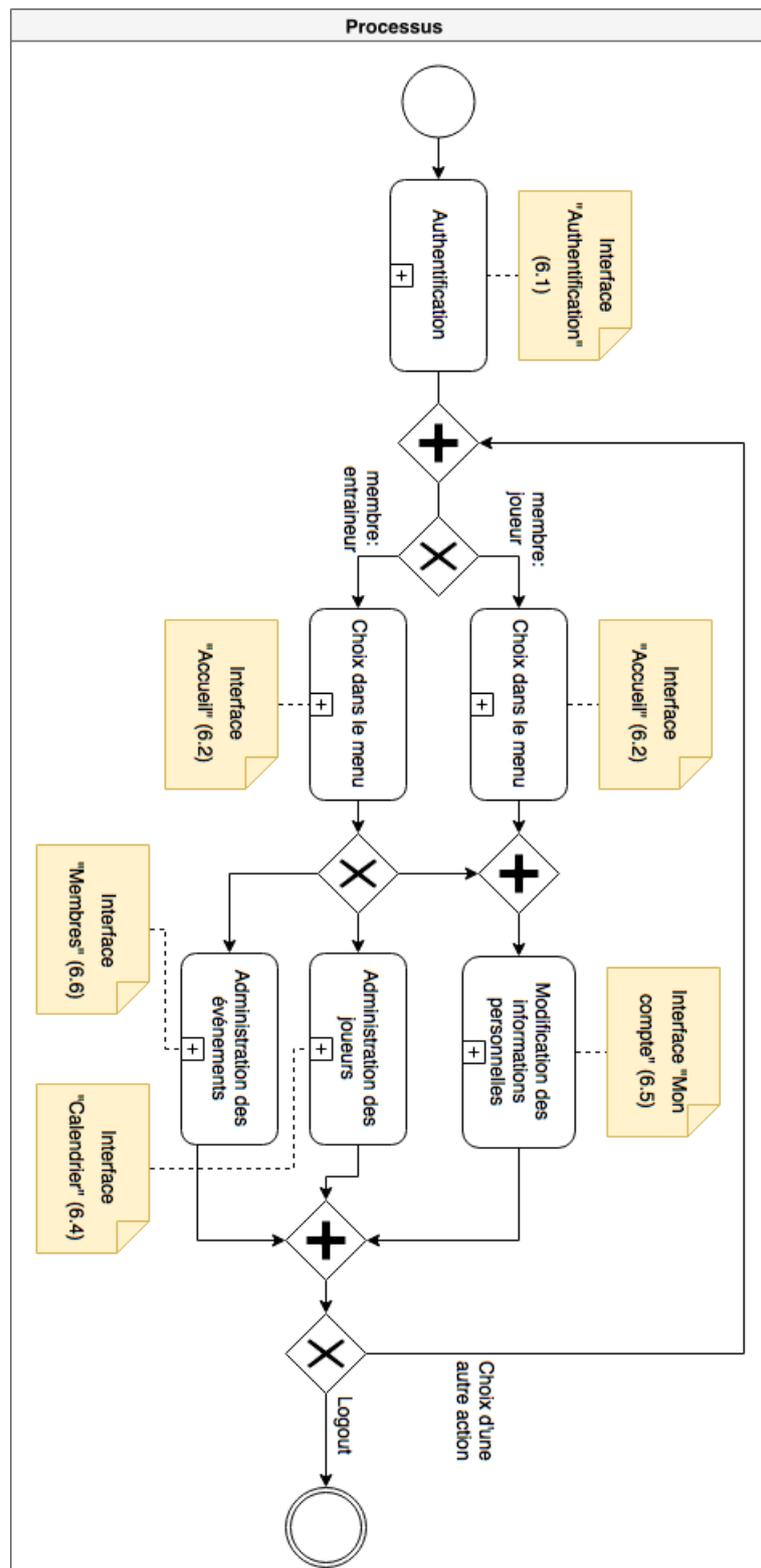


Figure 20: Processus et sous-processus

Ce processus n'est pas modélisé, il ne comporte pas tous les sous-processus et tâches de l'application, mais représente l'emplacement dans l'application des sous-processus représentés ci-dessous.

7.2 Modification des informations personnelles

Ce sous-processus traite de la modification des informations personnelles par le joueur

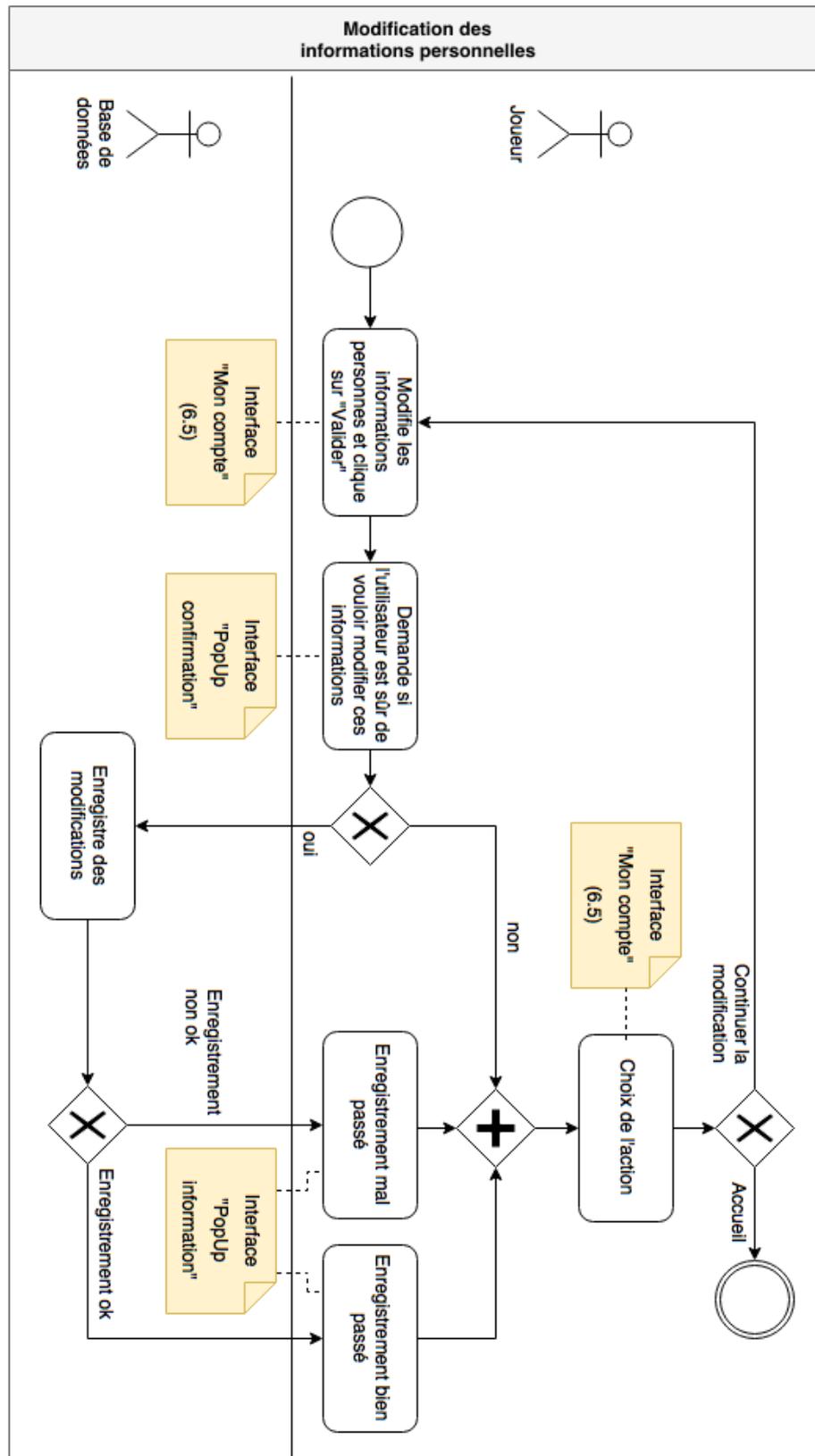


Figure 22: Sous processus - Modification des informations personnelles

7.4 Administration des événements

Ce sous-processus traite de l'administration d'un événement par l'entraîneur et la visualisation de cet événement par le joueur.

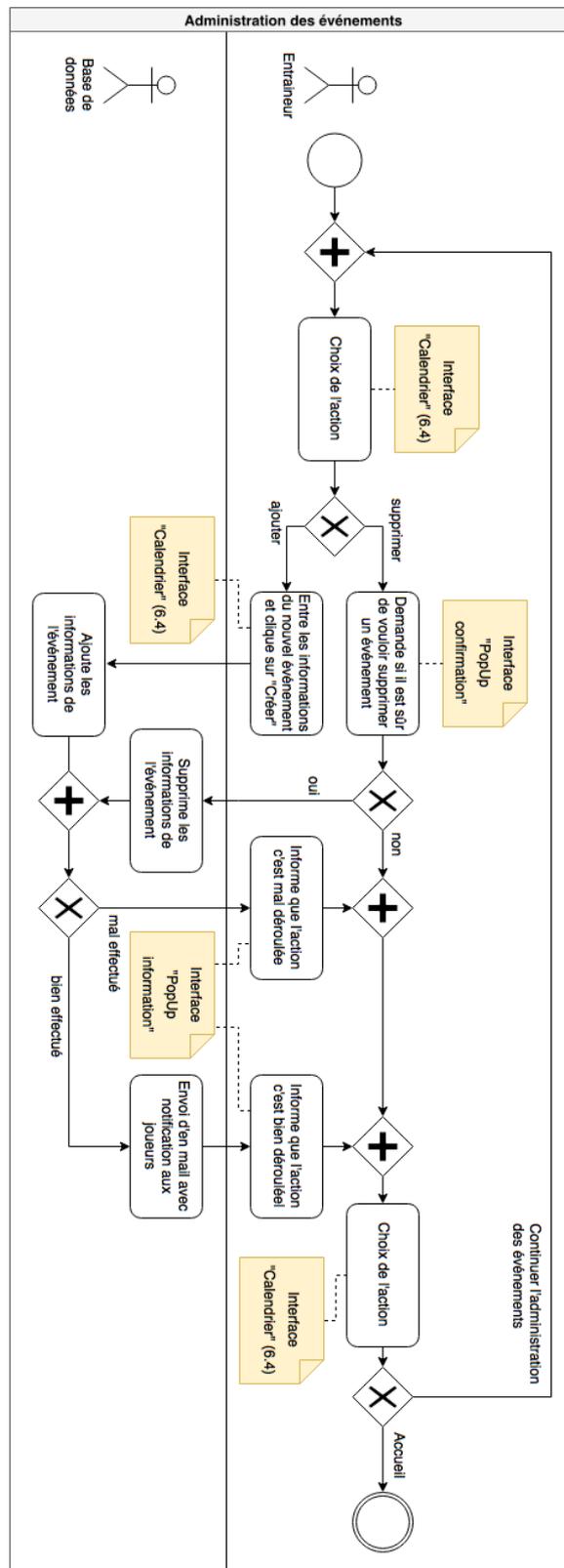


Figure 24: Sous processus - Administration des événements

8 Conclusion

Ce projet nous a permis de découvrir une nouvelle manière de mettre sur pied un projet. En effet, en partant d'un problème, j'ai pu monter un projet en présentant une solution en plusieurs étapes. Le fait d'analyser et de concevoir ma solution de cette manière, m'a permis de découvrir l'utilité de la modélisation de processus. La modélisation de processus permet d'avoir une vue plus claire et explicite des diverses tâches à réaliser et effectuer dans une application.

Créer des applications de cette manière est une façon bien différente et originale, cela change du quotidien que nous voyons lors des autres cours de gestion de projet.

8.1 Futur & amélioration

La cerise sur le gâteau est que cette application a été pensée et réalisée avec l'objectif d'être compatible avec n'importe quel autre club, autant dans le sport avec le football, le tennis, le golf, le hockey... mais aussi avec des clubs de danse, de poker, de randonnée ou même simplement entre amis... Cette application peut être utilisée par n'importe qui créant son propre système avec ces différents membres, ces règles.

Vu l'évolution de cette application pourquoi ne pas changer son nom en MyTeam Everything !

9 Figures

Figure 1: Organisation top/down - FC Domdidier	6
Figure 2: Organisation top/down - FC Domdidier et impacte du processus	7
Figure 3: Méthode d'élicitation - Choix des technologies	17
Figure 4: Méthode d'élicitation - Formulaire d'inscription	18
Figure 5: Méthode d'élicitation - Rôles et responsabilités	19
Figure 6: Méthode d'élicitation - Utilisation de l'application	20
Figure 7: Interface - Authentification	23
Figure 8: Interface - Accueil.....	24
Figure 9: Interface - Documents I.....	25
Figure 10: Interface - Documents II.....	26
Figure 11: Interface - Documents III.....	27
Figure 12: Interface - Calendrier I.....	28
Figure 13: Interface - Calendrier II.....	29
Figure 14: Interface - Calendrier III.....	30
Figure 15: Interface - Mon compte	31
Figure 16: Interface - Membres I.....	32
Figure 17: Interface - Membres II.....	33
Figure 18: Interface - Membres III.....	34
Figure 19: Interface - Membres IV	35
Figure 20: Processus et sous-processus	37
Figure 21: Sous processus - Authentification	38
Figure 22: Sous processus - Modification des informations personnelles	39
Figure 23: Sous processus - Administration des joueurs.....	40
Figure 24: Sous processus - Administration des événements	41

10 Signature

Date	Nom	Signature
Fribourg, le vendredi 26 janvier 2018	Dufresne Loïc	