

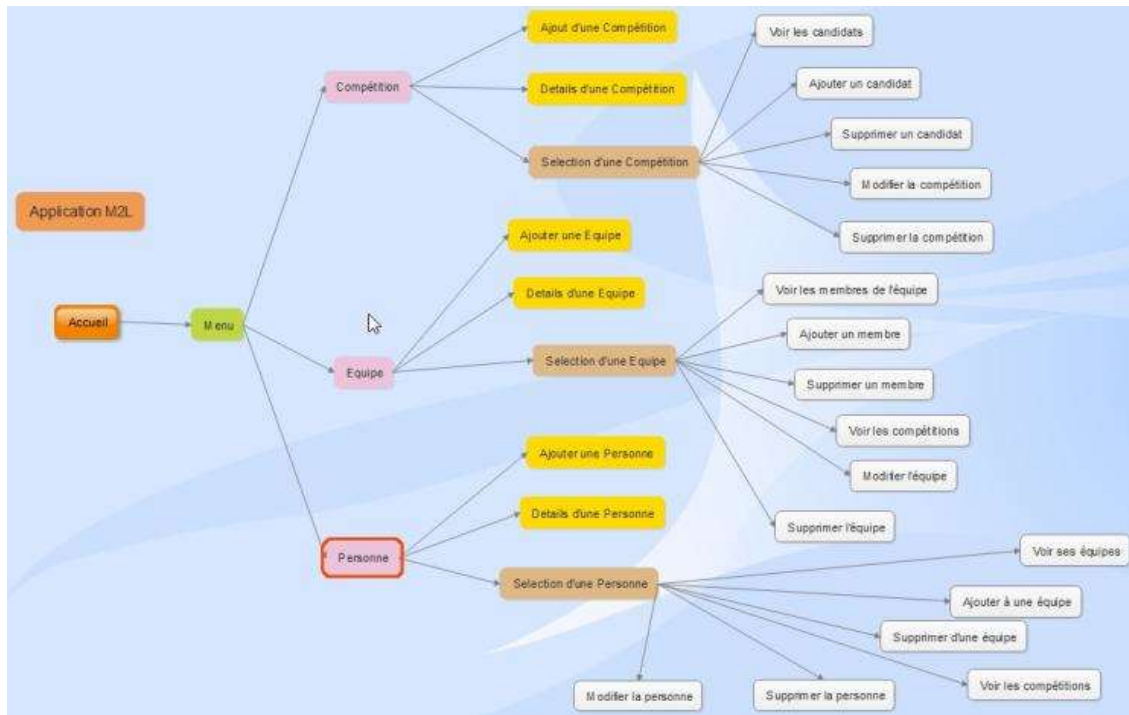
# Documentation Technique - M2L

## gestion des inscriptions aux compétitions

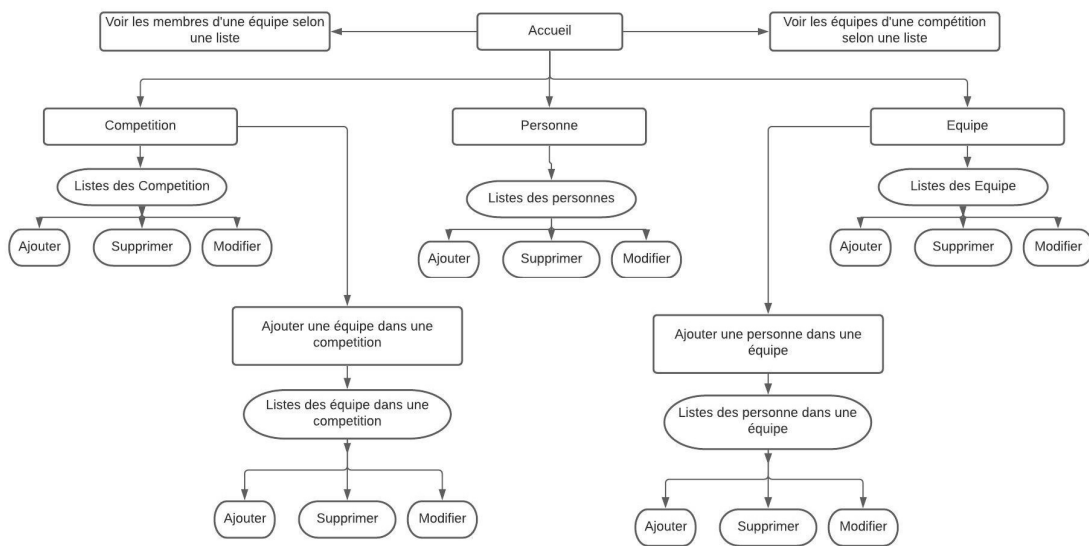


# I – Diagramme de l'application

Premièrement nous avons réfléchi à un premier schéma qui donne ceci :



Ensuite nous avons effectué un deuxième schéma plus simplifier qui donne cela :



## II – Maquette de l'application

Premiere version de la maquette :



Deuxieme version :



Version final :

M2L - Maison Des Ligues

Accueil Competition Personne Equipe

Bienvenue sur notre application de gestion des inscriptions aux compétitions

Voir les membres d'une équipe Voir les équipes d'une compétition

M2L - Maison Des Ligues

Accueil Competition Personne Equipe

Personne

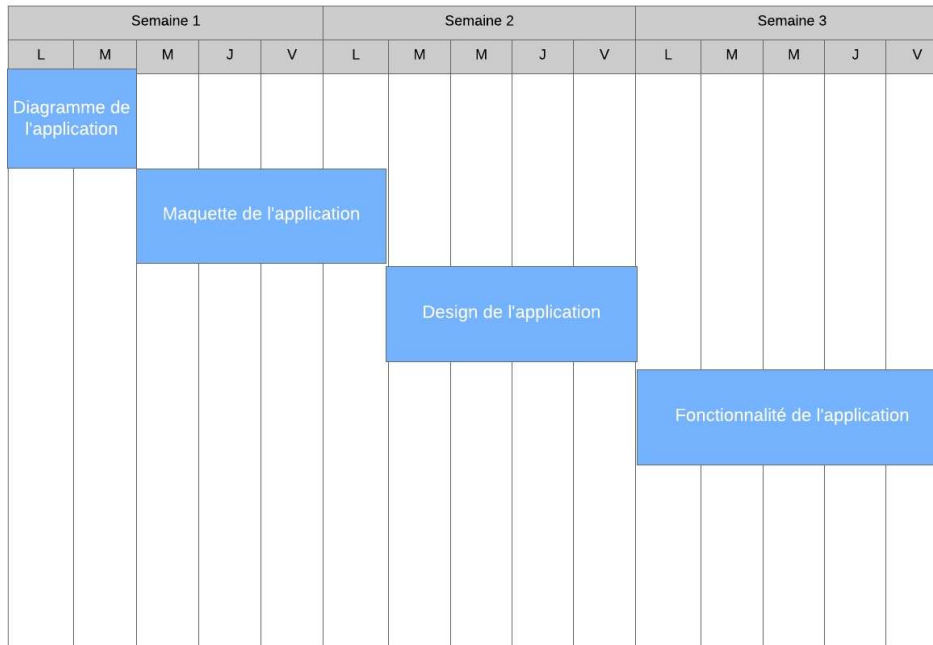
ID :  Nom :  Prenom :

Age :  Numero :  Mail :

Modifier Créer Supprimer Rafraichir la liste des compétition

id_personne	nom_personne	prenom_personne	age_personne	numero_personne	mail_personne
4	schon	matteo	19	652824604	schon.matteo@gmail.com
3	andre	francois	19	548475410	francois@mail.com
1	schon	matteo	20	652824604	tamere@gmail.com

## II – Diagramme de gantt



## IV – Page de l'application

Chaque page on été programmer avec eclipse et nous avons utiliser SWING pour l'interface graphique.



La page d'accueil nous permet pas de faire grand choses sa nous presente seulement l'application.

Chaque page dispose d'un menu en haut de l'écran affichant Accueil Competition Personne et Equipe.

Ces éléments sont des JButton et nous permettent de naviguer dans l'application.

Exemple de code des JButton :

```
JButton btnPersonne = new JButton("Personne");
btnPersonne.addActionListener(new ActionListener() {
    public void actionPerformed(ActionEvent e) {
        Personne personne = new Personne();
        personne.setVisible(true);
        fermer();
    }
});
panel_3.add(btnPersonne);
btnPersonne.setFont(new Font("SansSerif", Font.BOLD, 14));
btnPersonne.setBackground(new Color(255,255, 255));
btnPersonne.setForeground(Color.BLACK);
```



Sur cette page nous avons la possibilité de voir les personnes en fonction d'une équipe, il suffit juste de choisir dans la liste son équipe et cliqué sur voir.

L'element liste en swing s'appelle un JComboBox et nous permet donc d'avoir la liste de toutes les équipes.

Exemple de code :

```

JComboBox comboBox = new JComboBox();
try
{
    Statement myStmt2 = cnx.createStatement();
    ResultSet rs1 = myStmt2.executeQuery("SELECT id_competition,nom_competition FROM competition");
    while (rs1.next()) {
        String nomComp = rs1.getString("nom_competition");
        String idComp = rs1.getString("id_competition");
        //Pour affecter une valeur de base de données à un Combobox
        comboBox.addItem(nomComp+"- "+idComp);
    }
}
catch (Exception e)
{
    System.out.print("impossible de se connecter à la base");
    e.printStackTrace();
}
panel_7.add(comboBox);

```

id_competition	nom_competition	lieu_competition	date_competition	id_activite
16	F1	Marseille	2020-01-15	
15	Algerie	gap	2020-02-20	
12	louui	gap	2016-08-09	
11	Guil	gap	2015-06-07	
6	sdsqsd	sdsqd		
5	lol	lol	2021-04-01	2

La page Compétition, Personne et Equipe se ressemblent beaucoup, tout les 3 dispose d'un tableau en bas de la page qui leurs concerne ici par exemple c'est un tableau des compétition.

Nous avons la possibilité de modifier la compétition en fonction de l'id. Ensuite nous avons la possibilité de créer une nouvelle compétition, et nous pouvons supprimer une compétition en fonction de l'id.

Les champs permettant de saisir du texte s'appelle des JTextField et permet de donc de saisir des informations.

Exemple de code :

```

textField = new JTextField();
panel_7.add(textField);
textField.setColumns(10);

```

