



مكتب التكوين المهني وإنعاش الشغل

Office de la Formation Professionnelle
et de la Promotion du Travail

Examen de Fin de Formation

Session Juin 2007

Filière : TSDI

Epreuve : Pratique

Niveau : Technicien Spécialisé

Durée : 4 h 00

Barème : 40 Pts

Variante n° 1

On veut développer une application qui gère les rencontres des tournois de Tennis d'une saison donnée.

Chaque joueur a un nom et un sexe. Deux joueurs peuvent former une équipe. Un tournoi est identifié par son nom et se déroule dans un pays donné à une date prévue. À la fin d'un tournoi, un joueur ou une équipe participant à ce tournoi obtient un score qui représente le nombre de tours passés dans le tournoi (1^{er} tour vaut 1 point, 2^{ème} tour vaut 2 points, etc.). On attribue à chaque tournoi un coefficient selon son importance.

Le score final d'un joueur (ou d'une équipe) est obtenu de la manière suivante :

$$\sum_1^n score \times coefficient$$

Pour les n tournois de l'année. Les joueurs (ou équipes) sont classés par ordre décroissant de leur score final.

Pour assurer cette gestion, le schéma relationnel suivant a été établi :

Joueur (NoJoueur, NomJoueur, Sexe, NoEquipe)

Equipe (NoEquipe)

Tournoi (NoTournoi, NomTournoi, Date, Coef, Pays)

Jeu_Simple (NoJoueur, NoTournoi, Score_Joueur)

Jeu_Double (NoEquipe, NoTournoi, Score_Equipe)

TRAVAIL À FAIRE

I Création de la base de données

1. Créer la base de données sous SQL SERVER **2 pts**
2. Créer trois enregistrements par table

II Application

1. Créer une application MDI avec menu qui permet d'exécuter les traitements suivants : **1 Pt**
2. Mise à jour de la table Joueur. Prévoir les boutons : Ajouter, Modifier, Enregistrer, Supprimer, Fermer et des boutons de déplacement entre les enregistrements. **2 pts**
3. Mise à jour de la table Tournoi. Prévoir les boutons : Ajouter, Modifier, Enregistrer, Supprimer, Fermer et des boutons de déplacement entre les enregistrements. **2 pts**
4. Former des équipes constituées de deux joueurs ; l'utilisateur saisi le n° d'équipe et sélectionne les deux joueurs dans deux listes de choix **2 pts**
5. Enregistrer le score d'un jeu simple. **2 pts**
Tous les champs sont requis, le NoJoueur et le NoTournoi sont à choisir dans des zones de listes toutes les données du joueur choisi et le tournoi choisi sont affichées.
6. Enregistrer le score d'un jeu double. **2 pts**
au choix de l'équipe, les noms des deux joueurs sont affichés.
7. Créer un formulaire qui affiche pour un pays donné, tous les tournois qui s'y déroulent. Trier le résultat par importance de tournoi (coefficient) décroissante. **2 pts**
8. Calculer pour un joueur donné, ou une équipe le score total (somme des scores pondérés) . **2 pts**
9. Imprimer la liste des joueurs masculins participants à un tournoi donné **2 pts**
10. Imprimer les dix premiers joueuses classées en ordre décroissant (selon le score final) **2 pts**
11. Créer un graphique représentant le nombre de participants par pays de tournoi **3 pts**
12. Créer un programme d'installation de votre application **3 pts**
Le programme d'installation doit créer la base de données si elle n'existe pas.

III Web

13. Créer une page Web renvoyant tous les tournois de l'année (NomTournoi, Date, Coef) 2 pts
14. au clic sur le nom d'un tournoi l'utilisateur peut afficher la liste des joueurs y participants 2 pts
15. Au clic sur le nom d'un joueur, afficher la liste des tournois, auxquels il a participé triés par date 2 pts
16. Prévoir un formulaire d'enregistrement d'un joueur via une interface Web. Le joueur doit **remplir toutes les informations** relatives aux champs des tables **Joueur, Equipe et Tournoi**. (Le contrôle de saisie est obligatoire) 2 pts
17. A la validation d'un enregistrement, un code de six caractères doit être généré, ce code va permettre au joueur de se connecter pour faire une mise à jour des données saisies via l'interface Web.
- Le code généré est unique pour chaque joueur doit être enregistré dans la base de données (Faire les modifications nécessaires) 2 Pts
18. Prévoir une interface d'authentification des joueurs enregistrés. Le joueur doit saisir son **Nom** et son **Code** (Code généré) et une fois les données sont correctes, seules les informations relatives au joueur seront affichées dans une page web 3 Pts

Visitez notre site : www.forumofppt.com

Visitez notre site : www.info-ofppt.com

Notre page Facebook : www.facebook.com/forum.ofppt

Notre page Facebook : www.facebook.com/infoofpptrss