

Rédacteurs : Vivek RAMAVAJJALA, Karan SARDA

Référence document : TOPSPORT-CREA-TECH  
Contact : Cédric Dumas  
Cedric . Dumas @ emn . fr

Version : 1.0  
Révision : 4  
Date : 04/01/2007

Ce document est sous licence CREATIVE COMMONS Attribution-NonCommercial-ShareAlike 2.0 France  
<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/2.0/fr/>

## Projet OSE FI3 2006 ~ 2007



## TopSport Creator

version 1.0, 19/12/06

---

## Documentation technique

Équipe projet : Pierre AUDISIO  
Adrien MATHIEU  
Vivek RAMAVAJJALA  
Karan SARDA

Tuteur : Cédric DUMAS

## 1. Présentation

TopSport Creator est une extension de TopSport Manager. Nous allons décrire les packages nouveaux. Ils sont :

ihm.admin ;  
ihm.TType

Nous allons les décrire plus en détail. Pour des informations sur la structure interne de chaque classe, vous pouvez consulter la Javadoc de *TopSport Creator*

## 2. Package ihm.admin

Il contient l'ensemble des classes principalement responsable pour la gestion des fenêtres du logiciel.

- **CompetitionCreationWindow.java** : fenêtre de la création d'une compétition nouvelle. Elle montre des compétitions déjà créées dans la base de données, et saisit le nom de la compétition nouvelle à créer par l'utilisateur.
- **MainWindow.java** : fenêtre principale du logiciel. Elle est responsable pour la gestion des onglets pour l'affichage de la compétition téléchargée par l'utilisateur, et aussi pour des fenêtres de la création ou téléchargement d'une compétition. Elle aussi contient la procédure pour la suppression d'un tournoi et d'une compétition.
- **NewTournamentPanel.java** : l'onglet responsable pour la création ou la modification d'un tournoi. Elle contient deux sous-classes qui contrôlent l'information du tournoi. Ces sont le **CommonData** et la deuxième sous-classe dépend sur le type de tournoi choisi par l'utilisateur, et il contrôle le placement des équipes dans le tournoi.
- **CommonData.java** : le JPanel contenu dans l'onglet **NewTournamentPanel**, et elle contrôle l'information générale du tournoi étant créée ou modifiée. L'information contrôlée est : les noms des équipes, le nom du tournoi, le sport, le type de sport (poules, phases ou tous les deux).

## 3. Package ihm.TType

Il contient l'ensemble des classes responsable pour le placement des équipes dans le tournoi.

- **PoolTypePanel.java** : JPanel commandant le placement des équipes dans le tournoi de type de poules ou poules et phases. Dans le cas de poules et phases, il donne le choix de nombre des poules, et automatiquement modifie le placement à correspondre au nombre choisi. Il aussi donne l'option à faire le placement aléatoirement.
- **PoolTeamsAvailable.java** : Dialog responsable pour la gestion des équipes dans le placement dans le tournoi. Elle contient les noms des équipes qui restent à placer, et donne

le choix à mettre en place un équipe, à remplacer un équipe par un autre, ou à supprimer un équipe de son position dans le placement.

- **PoolTeam.java** : Classe responsable pour garder le position d'un équipe dans le placement du tournoi. Il donne le choix à appeler le dialog PoolTeamsAvailable, d'où on peut mettre un équipe en place.
- **TreeTypePanel.java** : Même comme la classe PoolTypePanel, mais utilisé dans le cas quand le type de tournoi est phases.
- **TreeTeamsAvailable.java** :Même comme PoolTeamsAvailable.
- **TreeTeam.java** :Même comme PoolTeam.