



TD n°4 **noté** ! – Application VBA Recrutement section sportive Football

➤ Contexte

Le lycée de la Venise Verte organise tous les ans à la même époque (début mai) des tests de sélection des candidats en section sportive Football. Les candidatures sont recensées dans un fichier Excel fourni sur Updago (feuille « **Candidats2024** » du classeur « **ProjetSectionSportive.xlsm** »). Vous disposez également au sein de ce classeur, de la feuille « **Barème2024** », qui permettra d'attribuer des notes aux candidats en fonction de leurs performances.

L'objectif de l'application est de pouvoir proposer la saisie des performances des candidats à chaque fin d'atelier de tests le jour du recrutement (attribution automatique des notes en fonction des performances). A l'issue de la journée, le responsable du recrutement pourra alors établir un classement des candidats pour la journée.

➤ Nature des tests d'entrée

La nature des tests diffère en fonction du poste du joueur : joueur de champ ou gardien.

TESTS ET BAREME POUR LES JOUEURS DE CHAMPS (250 pts)

TESTS ATHLETIQUES (50 pts)

- Vitesse :
 - 40,32 mètres (note sur 20 pts)
 - 10 mètres (note sur 10 pts)
- Endurance (Aérobie) : Test 3' de V02 Max (note sur 20 pts)

TESTS TECHNIQUES (50 pts)

- Maîtrise de balles (note /50 pts = *somme des jonglages / 3 avec arrondi supérieur, dans la limite des 50 points*) :
- Jongler librement avec les pieds (*objectif 50 du Pied Droit – 50 du Pied Gauche, pas de limite dans le comptage*)
- Jongler librement avec la tête (*objectif 50 de la Tête, pas de limite dans le comptage*)

OBSERVATION DANS LE JEU (150 pts)

- Jeu Réduit (note sur 50 pts)
- Jeu 11 c à 11 (note sur 100 pts)

L'observation portera sur 3 points essentiels :

- *la valeur au poste*
- *la détermination dans l'action*
- *l'esprit collectif*

TESTS ET BAREME POUR LES GARDIENS DE BUT (250 pts)

TESTS ATHLETIQUES (30 pts)

- Vitesse :
 - 40,32 mètres (note sur 20 pts)
 - 10 ètres (note sur 10 pts)

TESTS TECHNIQUES (50 pts)

- Maîtrise de balles (note /50 = somme des jonglages / 2 avec arrondi supérieur, dans la limite des 50 points) :
- Jongler librement avec les pieds (*objectif 50 Pied du Droit – 50 du Pied Gauche, pas de limite dans le comptage*)

TESTS SPECIFIQUES (120 pts)

- Appuis et Déplacements
- Détente Horizontale et Verticale
- Prise de Balle
- Vivacité
- Fermeture d'angles
- Sortie Aérienne et au Sol
- Jeu au pied (relance, dégagement)

OBSERVATION DANS LE JEU (50 pts)

- Jeu à 11 c 11 : *L'observation portera sur la valeur au poste et la détermination dans l'action.*

➤ Besoins de l'application (travail à faire)

- Créer une feuille « **Menu** » avec les boutons suivants :



- Créer 3 feuilles de calculs qui contiendront les résultats des tests des différents joueurs dans les différentes catégories :
 - Une feuille « **RésultatsGardiens** » qui recensera l'ensemble des gardiens de but parmi les candidats de la feuille « Candidats2020 ». Cette feuille permettra de relever les résultats des gardiens lors des tests.

Voici les colonnes de cette feuille :

Date du jour

Nom Prénom	Club	Année	Poste	Dossard	Couleur	Jonglerie		Note /50	Vitesse				Teste Spéc. Note /120	Jeu à 11 Note /50	Général /250
						PG	PD		10 mètres		40 mètres				
									Essai 1	Essai 2	Essai 1	Essai 2			

- Une feuille « **RésultatsJoueurs07-08** » qui recensera l'ensemble des joueurs de champ nés en 2008 ou 2009 parmi les candidats de la feuille « Candidats2024 ». Cette feuille permettra de relever les résultats de ces joueurs lors des tests.

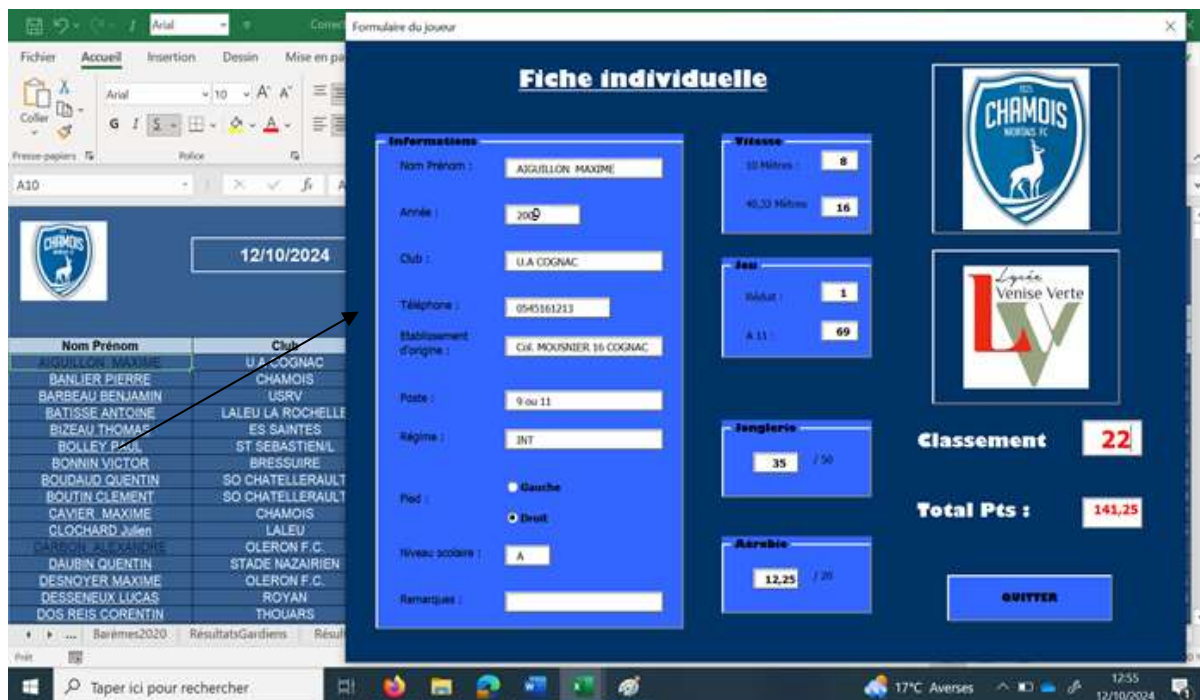
Voici les colonnes de cette feuille :

Nom Prénom	Club	Année	Poste	Dossard	Couleur	Jonglerie		Note /50	Vitesse				Endurance Note /25	Jeu à 11 Note /100	Général /250
						PG	PD		10 mètres		40 mètres				
									Essai 1	Essai 2	Essai 1	Essai 2			

- Une feuille « **RésultatsJoueurs2009-2010** » (*idem* feuille ci-dessus mais pour 2009-2010)
- Au sein des 3 feuilles de résultats, les calculs des notes relatives à l'ensemble des tests athlétiques (vitesse et endurance) ainsi que la note pour le test technique de jonglerie seront calculés automatiquement à partir de la saisie des performances. *A noter que les valeurs saisies pour la distance d'endurance (aérobie) sont forcément celles de la feuille de barème associée : on note la distance en mètres arrondi à la dizaine supérieure.*
- **Fonctionnalité « Répartition des joueurs »** : Lors du clic sur le bouton « **Répartition des joueurs** » de la feuille « Menu », les 3 feuilles de résultats devront contenir les candidats (nom, prénom, club, année, poste) par ordre alphabétique. Laisser vides pour l'instant les colonnes « Dossard » et « Couleur ».
- Créer une feuille « **ClassementFinal** » avec les colonnes suivantes :

Joueurs 2007-2008				Joueurs 2009-2010				Gardiens			
Classement	Nom Prénom	Club	Points	Classement	Nom Prénom	Club	Points	Classement	Nom Prénom	Club	Points

- **Fonctionnalité « Générer le classement »** Lors du clic sur le bouton « **Générer le classement** », la feuille « **ClassementFinal** » doit se remplir automatiquement pour les 3 catégories par ordre de points.
- **Dans chacune des 4 feuilles de résultats**, il sera possible d'obtenir un formulaire récapitulatif de l'ensemble des informations d'un joueur en cliquant sur son nom-prénom (création de liens hypertextes dynamiques). Voici un exemple de présentation :



Remarques et aide pour l'appel et la réalisation du formulaire :

- La syntaxe suivante permet de créer en VBA un lien hypertexte pour la cellule « LaCellule » :
`laFeuille.Hyperlinks.Add Anchor:=laCellule, Address:="", SubAddress:=laCellule.Address`

- Le formulaire est créé avec un nouveau « **UserForm** » (*Menu Insertion > UserForm en VBA*). Vous effectuerez un « glisser-déposer » des composants graphiques pour réaliser l'IHM du formulaire ayant pour titre « **Fiche individuelle** » et pour nom « **frmJoueur** ». Pour que le formulaire apparaisse lors du clic sur un joueur, il faut « capturer » l'évènement du clic sur un lien hypertexte. Cliquer alors sur et insérer le code VBA suivant (appel du formulaire créé) :

```
Private Sub Workbook_SheetFollowHyperlink (ByVal Sh As Object, ByVal Target As Hyperlink)
    frmJoueur.Show
End Sub
```

- Les zones de textes et les boutons radios sont en lecture seule (l'utilisateur ne peut modifier les valeurs). Voir la propriété « **Locked** » de chaque composant graphique.

- Il faudra créer un deuxième formulaire spécifique aux gardiens car les champs ne sont pas tous identiques. Compléter le code VBA de en testant le nom de la feuille active pour appeler le bon formulaire.

- Les informations présentées dans le formulaire sont celles de la ligne en cours (`ActiveCell.Row`). Pour compléter les zones de textes du formulaire, vous aurez besoin également d'aller chercher des informations plus complètes sur le joueur sélectionné dans la feuille « **Candidats2020** ».

- Le classement sera calculé en fonction du nombre total de points de chaque joueur de la feuille.

- **Fonctionnalité « Tableau de bord »** Lors du clic sur le bouton Créer une feuille « **TableauDeBord** » proposant un résumé pertinent des informations contenues dans les différentes feuilles. Cette feuille sera appelée lors du clic sur le bouton « **Tableau de bord** » du menu principal. Ce tableau de bord doit avoir un intérêt pour le responsable du recrutement.

1) Indicateur obligatoire - Comparaison entre deux joueurs :

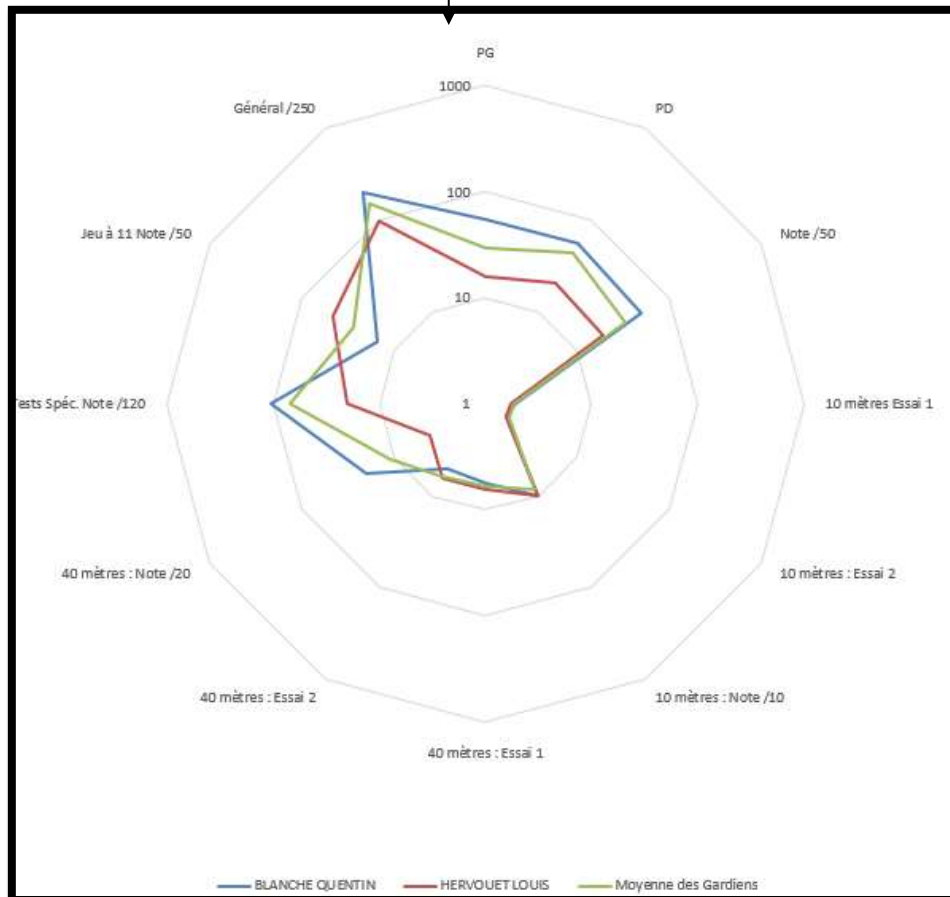
COMPARATEUR DE CANDIDATS

DANS QUELLE CATEGORIE SOUHAITEZ VOUS FAIRE UNE COMPARAISON ? Gardiens

JOUEUR 1
BLANCHE QUENTIN

JOUEUR 2
HERVOUET LOUIS

Graphique associé (autres choix possibles) :



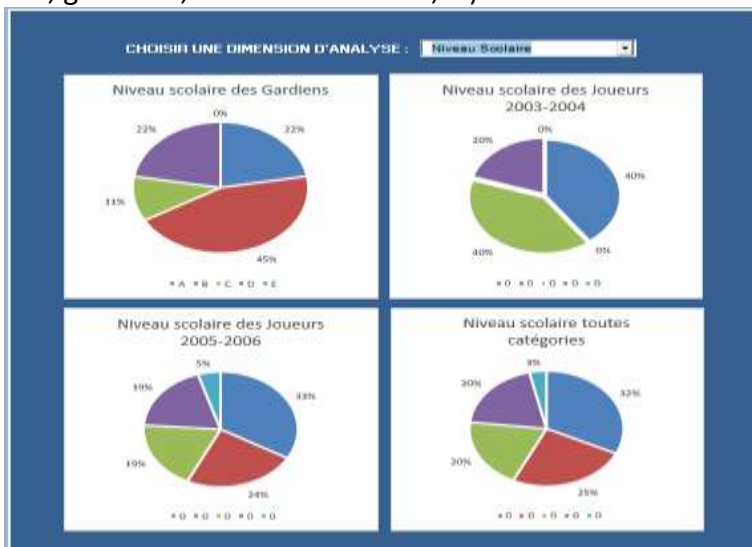
2) Indicateur obligatoire : Détail club

CLUB

Chamois Niortais FC

Lors de la sélection d'un club, le programme devra créer automatiquement une nouvelle feuille de calcul dans le classeur portant le nom du club et listant les performances de chaque joueur de ce club et une synthèse pour le club (moyenne des notes des joueurs par test). Un TCD manipulable en VBA sera apprécié ! *Le format de présentation est libre.*

3) indicateur obligatoire : Type de promotion avec cartographie obligatoire avec Excel des départements ou régions d'origine des joueurs + autres indicateurs au choix : Niveau scolaire, Nombre de droitiers, gauchers, résultats aux tests, ...) :



Exemples ici avec des données antérieures !

EFFECTIFS	Gardiens	Joueurs 2003-2004	Joueurs 2005-2006	Total
Nombres de candidats :	9	5	42	56
Pied :				
Droitiers	8	5	30	43
Gauchers	1	0	12	13
Régime :				
Interne	7	5	37	49
Demi-Pensionnaire	2	0	5	7
Année de naissance :				
1999	2	1		3
2000	1	4		5
2001	6		41	47
2002	0		1	1
Niveau Scolaire :				
A	2	2	14	18
B	4	0	10	14
C	1	2	8	11
D	2	1	8	11
E	0	0	2	2

MOYENNES RESULTATS	Gardiens	Joueurs 2003-2004	Joueurs 2005-2006	Total
Jongles Pied Gauche	29,333	42,400	31,095	31,021
Jongles Pied Droit	43,778	41,600	34,667	36,750
Jongles Tête		26,000	32,810	32,085
Note Jonglerie	33,889	34,400	30,857	31,661
Vitesse 10 mètres				
Essai 1	1,879	1,707	1,739	1,759
Essai 2	1,827	1,893	1,741	1,768
Note 10 mètres	8,867	8,000	9,238	9,036
40 mètres				
Essai 1	6,035	6,388	6,108	6,121
Essai 2	6,185	5,647	5,976	5,980
Note 40 mètres	10,889	12,000	12,571	12,321
Distance		912,400	809,595	820,532
Note Aérobic		13,850	11,333	11,601
Note Tests Spécifiques	68,222			68,222
Note Jeu Réduit		26,600	25,476	25,536
Note Jeu À 11	26,889	41,200	54,214	48,661
Note Générale	148,556	136,850	143,690	143,862

➤ Restitution du travail

- Remettre sur Updago au plus tard le vendredi **10/01/2025 23h59**: Fichier Excel avec le code VBA commenté, indenté, optimisé et utilisant les bonnes pratiques de développement ;
- L'évaluation portera sur la qualité technique des productions : opérationnalité, niveau d'exigence des fonctionnalités, optimisation, bonnes pratiques, **ouvertures** (fonctionnalités supplémentaires), **tableaux de bords** (statistiques de votre choix, graphiques), amélioration de l'ergonomie des feuilles de calcul (protection des cellules, paramétrage pour les années suivantes,...)...