

# FOOTBALL™ MANAGER



**BENHADDOU Chemsedine**  
**RAMASSAMY Ryan**

# SOMMAIRE

1. Présentation
2. Etat de l'art
3. Architecture logicielle
4. Evolution dans le temps
5. Conclusion



# PRÉSENTATION

- Anciennement appelé “Championship Manager”
- Sports Interactive :
  - Studio Britannique de développement de jeux
  - Filiale de Sega
- Premier opus : Football Manager 2005 (2004)



  
Sports  
Interactive



**ETAT DE L'ART**

# Business

**FOOTBALL  
MANAGER™**

- Modèle de vente : version annuelle
- Peu de mode de jeux mais plus poussé
- Se vend principalement sur PC
- Jeu plus ciblé



- Modèle de vente : version annuelle et microtransactions
- Modes de jeux plus variés
- Se vend principalement sur console
- Jeu Grand Public

# Moteur de jeu



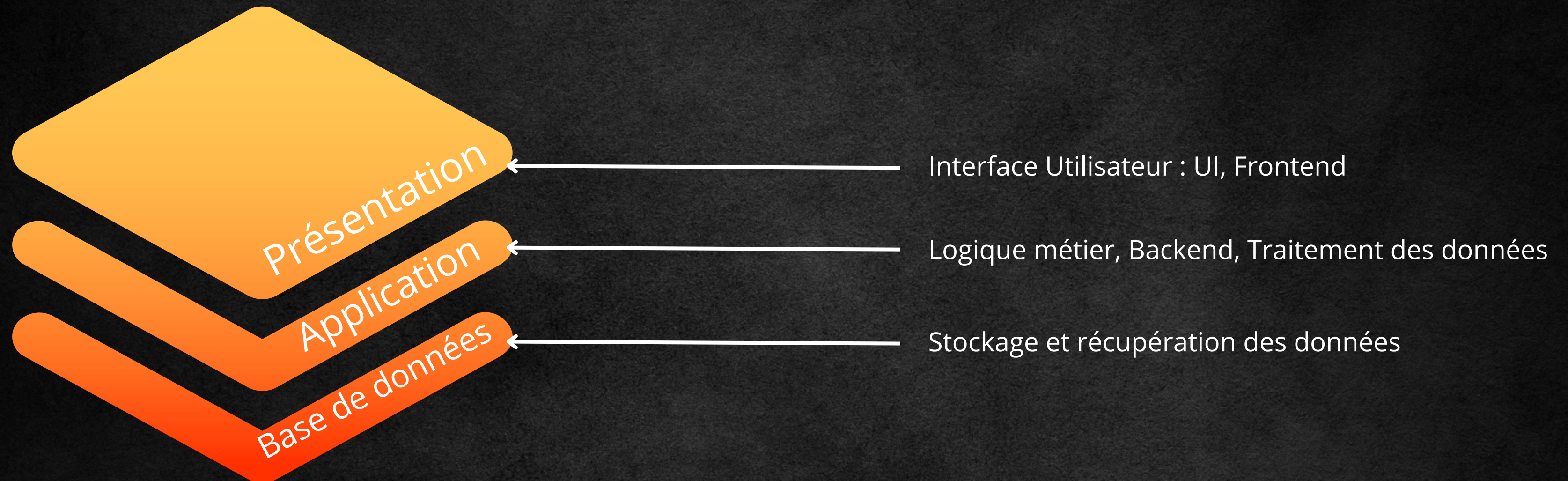
FM Engine



# 3. ARCHITECTURE LOGICIELLE

# UNE ARCHITECTURE SPÉCIALE

Monolithe





Client



Serveur



← Jeu multijoueur, mises à jour →

# Avantages

- Facilité de gestion : Gestion des dépendances
- Déploiement facile : un seul fichier à déployer
- Débogage simplifié : Suivi du flux d'exécution plus simple

# Inconvénients

- Scalabilité limité
- Complexité du code
- Problèmes de Performances
- Couplage Fort

An aerial photograph of a soccer field with a green artificial turf and white boundary lines. The field is surrounded by a red running track and a concrete wall. In the background, there is a dense forest of green trees. The text "4. ÉVOLUTION" is written in large, white, distressed font across the top half of the field, and "DANS LE TEMPS" is written in the same style across the middle. Several players in various colored jerseys are visible on the field.

# 4. ÉVOLUTION DANS LE TEMPS

# COMMENT L'ARCHITECTURE A ÉVOLUÉ ?

- 1992 - 2004 : Championship Manager : Architecture monolithique simple
- 2005-2010 : Nouvelle structure => Meilleure flexibilité + intégration plus simple des nouvelles fonctionnalités
- 2011-2015 : Révision de l'architecture => Amélioration de la couche de présentation => Inclusion de moteurs graphiques
- 2016-Présent : Adoption du cloud + sortie des versions mobiles => Modification de l'architecture => Inclusion de services de cloud et d'API

# CONCLUSION

- Architecture évolutive
- Performances soulignée par les utilisateurs
- Possibilité de changements dans le futur



# SOURCES

- [https://fr.wikipedia.org/wiki/Football\\_Manager](https://fr.wikipedia.org/wiki/Football_Manager)
- <https://fr.wikipedia.org/wiki/Sega>
- <https://www.sports-interactive.com/>
- <https://www.leparisien.fr/high-tech/comment-les-clubs-utilisent-le-jeu-video-football-manager-25-11-2015-5312217.php>
- <https://www.lequipe.fr/Jeuxvideo/Actualites/Successeur-de-fifa-ea-sports-fc-24-est-le-jeu-video-le-plus-vendu-de-2023-en-france/1455986>
- Vincent du support de Sega
- Reddit
- Forum Sports Interactive



**MERCI**