

Gestion d'un Tournoi de Football

Description du projet :

Créez une application de gestion de tournoi de football en PHP où les utilisateurs peuvent gérer les équipes, les joueurs, les matchs, les arbitres et les événements de match. L'exercice vise à appliquer les concepts de la programmation orientée objet, y compris l'héritage, l'abstraction et les interfaces.

Fonctionnalités principales :

1. Gestion des équipes :
 - Ajouter une nouvelle équipe avec son nom et son entraîneur.
 - Afficher la liste des équipes avec leurs entraîneurs respectifs.
2. Gestion des joueurs :
 - Ajouter un joueur à une équipe avec son nom, sa date de naissance et sa position.
 - Afficher la liste des joueurs d'une équipe spécifique.
3. Gestion des matchs :
 - Planifier un nouveau match avec les deux équipes participantes, la date, l'heure et l'arbitre.
 - Afficher la liste des matchs prévus avec leurs détails.
4. Gestion des événements de match :
 - Ajouter un événement (but, carton, blessure) à un match spécifique.
 - Afficher la liste des événements d'un match.
5. Historique des matchs d'une équipe :
 - Afficher l'historique des matchs joués par une équipe spécifique avec les résultats.

Structure du projet :

- **Classe Team (Équipe) :**
 - **Propriétés :** Nom, Entraîneur
 - **Méthodes :** Constructeur, Getters et Setters, Afficher les détails de l'équipe
- **Classe Player (Joueur) :**
 - **Propriétés :** Nom, DateNaissance, Position, Équipe
 - **Méthodes :** Constructeur, Getters et Setters, Afficher les détails du joueur
- **Classe Match :**
 - **Propriétés :** Équipe1, Équipe2, Date, Heure, Arbitre, Résultat
 - **Méthodes :** Constructeur, Getters et Setters, Afficher les détails du match
- **Classe Event (Événement) :**
 - **Propriétés :** Type, Minute, Joueur, Match
 - **Méthodes :** Constructeur, Getters et Setters, Afficher les détails de l'événement
- **Classe Abstraite Person :**

- **Méthode abstraite** : getDetails()
- **Classe Coach (Entraîneur)** :
 - Hérite de Person
 - **Propriétés** : Nom, Adresse, Numéro de téléphone
 - **Méthodes** : Constructeur, Getters et Setters, Implémenter getDetails()
- **Classe Referee (Arbitre)** :
 - Hérite de Person
 - **Propriétés** : Nom, Adresse, Numéro de téléphone
 - **Méthodes** : Constructeur, Getters et Setters, Implémenter getDetails()

Instructions :

- Structurer votre application en utilisant la programmation orientée objet (POO) en PHP.
- Utiliser l'héritage pour définir des relations entre les différentes classes (par exemple, Coach et Referee héritent de Person).
- Utiliser l'abstraction pour définir des méthodes abstraites là où il est approprié de généraliser le comportement attendu des classes dérivées.
- Utiliser des interfaces pour définir des contrats de méthode entre différentes classes (par exemple, une interface pour la gestion des détails des matchs).

Consignes :

- Assurez-vous de respecter les bonnes pratiques de la POO, comme l'encapsulation et la réutilisabilité du code.
- Documentez votre code de manière claire et précise pour expliquer le but de chaque classe et méthode.