

Introduction

L'informatique est la science qui permet de traiter automatiquement et rationnellement les informations à l'aide d'un ordinateur.

Un ordinateur est un appareil électronique qui traite les informations dans une unité centrale selon un programme enregistré en mémoire.

Un programme est une suite ordonnée d'instructions traduites dans un langage de programmation et capable de résoudre un problème donné. Grâce à l'évolution de cette belle science, nous allons développer un site web en PHP (application web) pouvant faire la gestion du tirage au sort, la gestion des classements et la gestion des confrontations (premier et deuxième tour) d'un tournoi. Le tournoi comprend huit (8) équipes, deux (2) groupes, quatre (4) équipes par groupe. Ce tournoi international de football intitulé «Coupe 3e infos ».

Présentation du tournoi Coupe 3e infos

Ce tournoi est organisé par (JMS) étudiants de la 3e année sciences informatiques de l'INUKA. Le tournoi comprend huit (8) équipes, dont il est constitué deux (2) groupes, chaque groupe comprend quatre (4) équipes.

Pour réaliser le tirage au sort du tournoi on doit diviser les huit (8) équipes en quatre (4) lots de deux (2) équipes chaque'un de ses lots doit avoir deux(2) équipes de tête de séries. Voici la liste des équipes du tournoi et les têtes de séries des lots qui vont former les deux (2) groupes.

Liste des equipes			
1er tete de serie	2eme tete de serie	3eme tete de serie	4eme tete de serie
Brezil	France	Espagne	Portugal
Argentine	Italie	Allemagne	Haiti

Ensuite pour réaliser le tirage au sort on ajoute un bouton pour pouvoir effectuer le tirage, ce bouton facilite la tâche aux utilisateurs pour qu'ils puissent effectuer le tirage au sort de manière aléatoire le nom du bouton est tirage. Voici le bouton en image.

En cliquant sur ce bouton tirage, le tirage est automatiquement effectué de manière aléatoire, c'est-à-dire l'utilisateur n'a rien avoir dans la composition des groupes, pour que le tirage soit correct et cohérent il faut que les équipes qui sont dans les mêmes têtes de séries ne configure pas dans un même groupe, si cette condition est respectée le tirage est correct. Voici un exemple de la composition des deux(2) groupes de la phase de poule après le tirage au sort.

Tirage

Tirage phase de poule		
Tete de serie	Groupe A	Group B
1ere tete de serie(TDS)	Bresil	Argentine
2eme tete de serie(TDS)	France	Italie
3eme tete de serie(TDS)	Espagne	Allemagne
4eme tete de serie(TDS)	Portugal	Haiti

Le bouton tirage permet aussi d'afficher le calendrier (affiches) des matchs de chaque équipe des deux (2) groupes, pour les affiches, chaque équipe doit jouer trois(3) matchs si on compte le nombre de matchs par équipe chaque groupe doit

avoir un total de six(6) matchs c'est-à-dire le nombre de match des deux groupes sera douze(12) au total pour la phase de groupe. Voici un tableau des affiches du groupe A.

Groupe A	Affiche
Match 1	Bresil VS France
Match 2	Espagne VS Portugal
Match 3	Bresil VS Espagne
Match 4	France VS Portugal
Match 5	Bresil VS Portugal
Match 6	France VS Espagne

Voici un tableau des affiches de tout les équipes du groupe B qui vont s'affrontés entre eux.

Groupe A	Affiche
Match 1	Bresil VS France
Match 2	Espagne VS Portugal
Match 3	Bresil VS Espagne
Match 4	France VS Portugal
Match 5	Bresil VS Portugal
Match 6	France VS Espagne

Après la présentation des tableaux qui affichent les matchs des deux(2) groupes, l'utilisateur lui-même va insérer les scores des équipes dans le tableau d'affichage

Groupe A	Affiche	Score
Match 1	Argentine VS France	<input type="text"/> - <input type="text"/>
Match 2	Allemagne VS Haiti	<input type="text"/> - <input type="text"/>
Match 3	Argentine VS Allemagne	<input type="text"/> - <input type="text"/>
Match 4	France VS Haiti	<input type="text"/> - <input type="text"/>
Match 5	Argentine VS Haiti	<input type="text"/> - <input type="text"/>
Match 6	France VS Allemagne	<input type="text"/> - <input type="text"/>

lorsqu'il est terminé il ya un autre bouton qui s'appelle classement qui est disponible pour l'utilisateur sur lequel il appuie, ce bouton l'envoie directement aux classements des groupes. Voici un exemple d'un tableau qui affiche les matchs et qui permet d'insérer les scores du groupe A.

Groupe A	Affiche	Score
Match 1	Argentine VS France	3 <input type="text"/> - 5 <input type="text"/>
Match 2	Allemagne VS Haiti	0 <input type="text"/> - 5 <input type="text"/>
Match 3	Argentine VS Allemagne	5 <input type="text"/> - 5 <input type="text"/>
Match 4	France VS Haiti	1 <input type="text"/> - 3 <input type="text"/>
Match 5	Argentine VS Haiti	2 <input type="text"/> - 3 <input type="text"/>
Match 6	France VS Allemagne	0 <input type="text"/> - 0 <input type="text"/>

Le tableau se présente ainsi après l'insertion des scores des équipes.

NB : si l'utilisateur ne remplir pas toutes les cases qui sont disponibles pour insérer les scores le bouton classement ne va pas valider.

Si les cases des tableaux sont bien remplir cliquer sur le bouton classement.

Classement

En cliquant sur ce bouton, automatiquement les tableaux qui affichent le classement des équipes s'affichent sur votre écran. Dans les tableaux classement, on affiche le classement des équipes par rapport aux nombre de points gagné par matchs, nombre de match joué, et différence entre but marqué et but encaissé des équipes. Voici une image qui affiche le classement du groupe A.

Groupe A								
Classment	MJ	MG	MN	MP	BP	BC	DIF	POINT
Haiti	3	3	0	0	11	3	8	9
France	3	1	1	1	6	6	0	4
Allemagne	3	0	2	1	5	10	-5	2
Argentine	3	0	1	2	10	13	-3	1

NB : si deux équipes termine avec le même nombre de points pour on va prendre en compte la différence des buts pour faire le classement des équipes a égalité des points.

Puisque toutes les matchs du groupe A et du groupe B sont terminés et on a les quatre(4) équipes qualifiés c'est-à-dire la première et la deuxième de chaque groupe maintenant on passera à la phase suivante qui sont les demi-finales.

Voici un résumer du groupe A.

Dans cette classement Haïti se termine en première position avec un total de neuf(9) points sur neuf (9) avec trois matchs joués, trois(3) victoires, onze (11) buts marqués, trois(3) buts encaissés avec une différence plus huit(8), zéro(0) défaite et zéro(0) match nul. L'Allemagne qui se termine en deuxième position

avec un total de quatre(4) points sur neuf (9), avec trois matchs joués, une (1) victoire, six (6) buts marqués, six(6) buts encaissés avec une différence zéro(0), une(1) défaite et une (1) match nul. Les deux autres équipes sont éliminées.

NB : S'il y a égalité, on les départagera selon la confrontation directe, en cas de match nul durant la confrontation direct la meilleure attaque sera prise en compte. Une fois le classement s'affiche sur votre écran il y a un bouton qui s'appelle demi-finale l'utilisateur doit cliquer sur ce bouton pour qu'il puisse voir l'affiche des demi-finales.

Les demi-finales se présente ainsi, l'équipe qui se termine en première position du groupe A s'affronte l'équipe qui se termine en seconde position du groupe B et la même chose pour la première équipe du groupe B et la deuxième du groupe A. voici un exemple des affiches des demi-finales.

Demi-Finale	Affiche	Score
Match 13	Haiti VS Portugal	<input type="text"/> - <input type="text"/>
Match 14	Brezil VS France	<input type="text"/> - <input type="text"/>

Une fois l'affiche des demi-finales sont prêtent l'utilisateur peut insérer les scores

Demi-Finale	Affiche	Score
Match 13	Haiti VS Portugal	<input type="text" value="2"/> - <input type="text" value="2"/>
Match 14	Brezil VS France	<input type="text" value="0"/> - <input type="text" value="1"/>

des équipes puis cliquer sur le bouton valider.

Si l'une des rencontres se termine avec le même nombre de buts par équipe, automatiquement le programme envoie un message pour demander à l'utilisateur d'insérer une nouvelle fois les scores des équipes.

Demi-Finale	Affiche	Score
Match 13	Haiti VS Portugal	<input type="text" value="4"/> - <input type="text" value="2"/>
Match 14	Brezil VS France	<input type="text" value="5"/> - <input type="text" value="0"/>
<input type="button" value="valider"/>		

Après avoir insérer une nouvelle fois les scores des équipes pour qu'il y ait une équipe gagnante dans chaque match des demi-finales, puis cliquer sur le bouton valider, une fois les scores sont validées l'affiche du petite finale s'afficher sur votre écran avant la phase finale du coupe. Voici une image de la petite finale de la coupe

Petite-Finale	Affiche	Score
Match 13	Portugal VS France	<input type="text"/> - <input type="text"/>
<input type="button" value="valider"/>		

La petite finale contient une seule affiche, les deux équipes perdantes du demi-finale, ce match est un match qui va identifier l'équipe qui se termine en 3eme et en 4eme position du coupe on peut dire aussi c'est un match de classement.

L'utilisateur doit appliquer les mêmes règles de la demi-finale pour que le bouton valider, valide les scores de la petite finale.

Petite-Finale	Affiche	Score
Match 13	Portugal VS France	<input type="text" value="2"/> - <input type="text" value="1"/>
<input type="button" value="valider"/>		

Une fois qu'il n'y a pas d'égalité entre eux le programme s'affiche l'équipe gagnante en 3ème position et l'équipe perdante en 4ème position dans un tableau.

Troisième Place	Haiti
Quatrième Place	Espagne
<input type="button" value="Final"/>	

Pour continuer cliquer sur le bouton final pour accéder à la finale du tournoi. La grande finale est le dernier match du tournoi, le match qui va désigner l'équipe gagnante du tournoi, cette phase se joue aussi sur un seul match, l'équipes gagnantes des demi-finales ce sont eux qui disputent ce match. Comme dans la petite finale le programme présente une interface qui affiche le match de la finale dans un tableau. Voici un exemple de la grande finale.

Finale	Affiche	Score
Match 13	Allemagne VS Brésil	<input type="text"/> - <input type="text"/>
<input type="button" value="valider"/>		

Une fois le match s'affiche sur votre écran, maintenant c'est à l'utilisateur de rentrer les scores des équipes.


Finale	Affiche	Score
Match 13	Allemagne VS Brésil	<input type="text" value="2"/> - <input type="text" value="2"/>
<input type="button" value="valider"/>		

Si le match se termine sur un même score le programme va demander à l'utilisateur de rentrer une nouvelle fois les scores des équipes.

Après avoir ré inséré une nouvelle fois les scores des équipes pour qu'il y ait une équipe gagnante, puis cliquer sur le bouton vainqueur pour voir l'équipe qui gagne la coupe.

Finale	Affiche	Score
Match 13	Allemagne VS Brezil	<input type="text" value="2"/> - <input type="text" value="5"/>
<input type="button" value="valider"/>		

Une fois l'équipe qui gagne la coupe s'affiche sur votre écran puis cliquer sur le bouton valider pour voir le classement des équipes qui était présent dans la finale.

Equipe Champion	Brezil	
deuxieme Place	Allemagne	

Fin