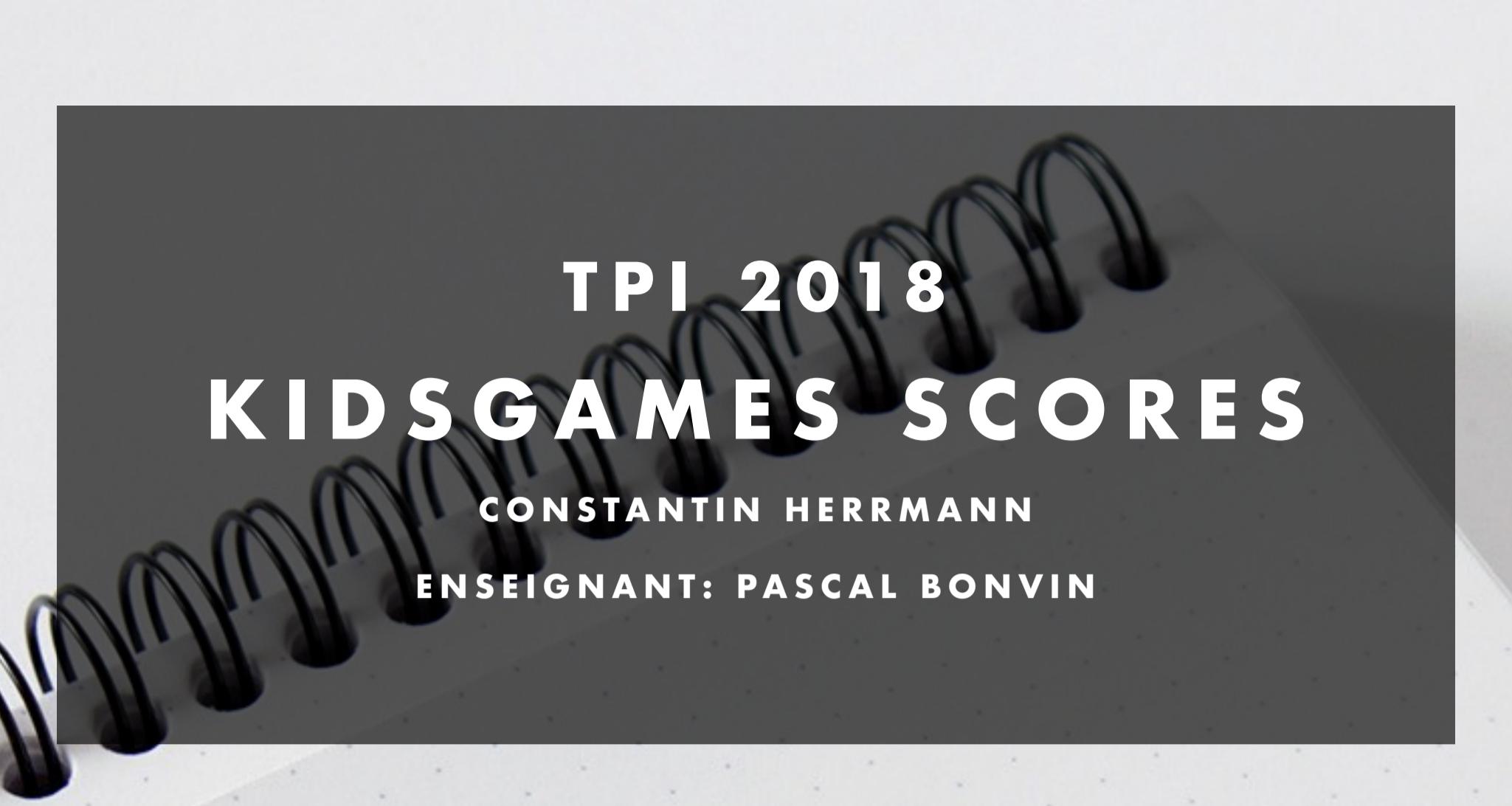


**CONSTANTIN HERRMANN
ENSEIGNANT: PASCAL BONVIN**

TPI 2018



TPI 2018

KIDSGAMES SCORES

CONSTANTIN HERRMANN

ENSEIGNANT: PASCAL BONVIN

MANUEL TECHNIQUE



Introduction	5
Les Kidsgames	5
Mon projet	5
Résumé	5
Pourquoi j'ai choisi ce projet	5
Cahier des charges	6
Objectif	6
Fonctionnalités à réaliser	6
Travail à rendre	6
Planning	7
Analyse fonctionnelle	7
Description globale	7
Description détaillée	7
Description de l'interface	8
Le template	8
Présentation de l'interface utilisateur	8
La barre de navigation	10
Page d'accueil	10
Page classement	11
Page équipe	12
Page staff	12
Page nouveau match	13
Page du jour	14
Page match	15
Page modification du score	15
Page du planning d'une équipe	16
Page de mes matchs	16
Analyse organique	17
Architecture	17
Base de données	17
Informations	17
Accès	17
MCD	17
Sécurité des vues	18
Page nouveau match	18
Page match	18
Page modification du score	19
Page planning d'une équipe	19
Page de mes matchs	19
Script de suppression d'un membre du staff	19
Script de suppression d'un match	19
Page administration des membres du staff	19
Méthode de codage	20

Prepare statement	20
Noms et descriptions	20
En-tête des fichiers	21
Interactions avec l'utilisateur	21
Mauvais mot de passe ou identifiant	21
Réinitialisation du camp	21
Modification Et Ajout d'un membre du staff	22
Creation d'un match	22
Fonctionnalités implicites	22
Descriptions des fonctionnalités	22
Description de la fonction login	22
Description de la fonction ResetCamp	23
Description de la fonction GetClassement	23
Description de la fonction GetDays	24
Description de la fonction GetMatchsOnDayAndTime	24
Description de la fonction GetDayById	24
Description de la fonction GetFields	24
Description de la fonction GetFieldById	25
Description de la fonction CreateNewGame	25
Description de la fonction GetAllmatchsInfos	25
Description de la fonction IsArbitreOrAdmin	26
Description de la fonction CountGamesOnDay	26
Description de la fonction DeleteGame	27
Description de la fonction GetMatchsForArbitreDayAndTime	27
Description de la fonction UpdateScore	27
Description de la fonction getMainClassement	28
Description de la fonction GetMatchResults	29
Description de la fonction MakeTheResults	29
Description de la fonction MakeThePoints	30
Description de la fonction UpdateMainTable	30
Description de la fonction GetTypeOfClassement	31
Description de la fonction SetGameToDo	31
Description de la fonction GetScoreForTeamInMatch	31
Description de la fonction GetRoleById	31
Description de la fonction GetAllRoles	32
Description de la fonction GetSportTypes	32
Description de la fonction GetSportById	32
Description de la fonction GetIdsByPlayerCount	32
Description de la fonction GetStaffById	33
Description de la fonction GetAllStaff	33
Description de la fonction AddStaff	34
Description de la fonction UpdateStaff	34
Description de la fonction DeleteStaff	34
Description de la fonction GetAllCoachsWithoutTeam	34
Description de la fonction RemoveCoachFromHisTeam	35
Description de la fonction GetArbitres	35
Description de la fonction IsAdmin	35
Description de la fonction GetAllTeams	36
Description de la fonction GetTeamById	36
Description de la fonction GetTeamByCoachId	36

Description de la fonction UpdateTeam	37
Description de la fonction GetAllMatchForTeamOnDayAndTime	37
Description de la fonction GetTimes	37
Description de la fonction GetAllTimesOnDay	38
Description de la fonction getTimeById	38
Description de la fonction GetTimeForMatch	38
Tests et protocole de tests	40
Plan de tests	40
Index.php	40
Day.php	40
Match.php	40
Classement.php	41
Equipes.php	41
Staff.php	41
Reset.php	42
MyTeam.php	42
MesMatchs.php	42
NewGame.php	43
addTeamsToGame.php	43
DeleteStaff.php	43
Deletematch.php	43
EditScore.php	43
Rapport de tests	45
Index.php	45
Day.php	45
Match.php	45
Classement.php	46
Equipes.php	46
Staff.php	47
Reset.php	47
MyTeam.php	48
MesMatchs.php	48
NewGame.php	49
addTeamsToGame.php	49
DeleteStaff.php	49
Deletematch.php	49
EditScore.php	49
Conclusion	50
Mon avis sur le TPI	50
Les points positifs	51
Les points à améliorer	51
Liens et références	52
Liens	52
Personnes ressources	52
Documents	52



INTRODUCTION

Ce document technique fait référence au projet « KidsGames Geneva Score ». Ce projet a été effectué dans le cadre du TPI au centre de formation professionnelle technique. Cette application web a été développée en PHP pour la partie logique et en HTML pour la partie visuelle.

LES KIDSGAMES

Les KidsGames sont un camp de journée pour les jeunes de 7 à 14 ans. Ils ont lieu pendant les vacances d'été au Parc des Eaux à Genève. Les activités sont très diverses et commencent le matin par une histoire biblique racontée de manière théâtrale (ce qui amuse grands et petits) ainsi que par des chansons. L'après-midi est orienté plus sportif, car c'est à ce moment-là que les enfants jouent aux sports proposés par les KidsGames: Le Tchouckball, le Kinball et la course agile.



MON PROJET

RÉSUMÉ

Le « KidsGames Geneva Score » est une application web qui a pour but de faciliter l'enregistrement des scores par les arbitres à la fin de chaque match.

POURQUOI J'AI CHOISI CE PROJET

J'ai choisi de réaliser ce projet, car je suis devenu responsable des arbitres depuis 2017 et ça a toujours été difficile pour moi de noter tous les scores de tous les matchs durant les 5 minutes de pause que nous avons entre deux matchs. Cette application permet aux arbitres de rester sur leur terrain pendant le changement des équipes tout en enregistrant le score du match qui vient d'avoir lieu. Depuis mon ordinateur, je pourrai ainsi voir tous les scores. Le site permettrait également aux coachs de voir les matchs de leur équipe ainsi que leur position dans le classement.



CAHIER DES CHARGES

OBJECTIF

Ce projet permet aux participants de camps de vacances d'organiser des matches/tournois de sport par équipe

FONCTIONNALITÉS À RÉALISER

Le TPI est une application WEB (php + mysql) et téléphonie mobile (accès au serveur par navigateur) pour permettre aux différents acteurs (organisateurs, arbitres, joueurs) d'organiser les équipes, les rencontres et d'enregistrer les résultats des matches. Le système gère par CRUD les lieux, les personnes, les sports, les équipes, les profils et les scores.

L'administrateur gère les acteurs du site.

TRAVAIL À RENDRE

Pour la fin du TPI, selon calendrier:

Au secrétariat de l'école

- 1 carnet de bord
- 1 exemplaire papier du mémoire de travail, avec en annexe
 - Documentation technique
 - Mode d'emploi
 - Code source

Par messagerie aux experts et au maître d'apprentissage

- PDFs du mémoire, de la documentation technique, du mode d'emploi et des sources imprimés du logiciel

Par messagerie ou autre support électronique au maître d'apprentissage

- les sources (projet logiciel) et la version exécutable

Pour le jour de la présentation

- Les documents utilisés pour la présentation par messagerie au maître d'apprentissage

Pour la fin juin

- Résumé du TPI sur une à deux pages, en vue du concours suisse des TPI

PLANNING

Le travail du TPI à été réalisé en suivant un planning qui est le suivant:

Jour	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Demi-Journée	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Analyse, conception de la base.										
Utilisateurs										
Crud Produits										
Gestion des scores et de matches.										
Tests										
Finalisation du site + corrections										
Assemblage final										
Documentation										
Finalisation / Impressions										
Journal										

ANALYSE FONCTIONNELLE

Dans cette partie de la documentation, vous trouvez toutes les informations de la partie visible du point de vue de l'utilisateur final de l'application. En premier lieu, seront énumérées les fonctions utilisateur (actions GUI). La GUI sera ensuite présentée. Finalement, les mesures de sécurité misent en place seront énumérées.

DESCRIPTION GLOBALE

Cette application web permet de gérer le planning des matchs de la semaine ainsi que leurs scores. Les coachs pourront facilement visualiser le planning de leur équipe pour savoir quand et où ils doivent se rendre avec leurs joueurs. Les arbitres auront un accès pour facilement voir les matchs qu'ils arbitrent ainsi qu'y mettre un score.

DESCRIPTION DÉTAILLÉE

Cette application web permet de créer un planning de la semaine (du lundi au samedi) pour les KidsGames. On peut alors visualiser tous les jours et y voir les matchs qui ont lieu. Un utilisateur peut également voir les horaires, les terrains et les équipes des matchs. Les coachs auront un accès plus direct vers le planning de leur équipe (planning accessible par tout le monde). Quant aux administrateurs, ils pourront gérer tout le camp, c'est-à-dire les membres du staff, les matchs, les équipes, etc.

Ci-dessous la liste des actions réalisables par l'utilisateur de l'application d'après son rôle:

En tant qu'invité

- Visualiser les jours

- Visualiser les matchs d'un jour
- Visualiser les équipes, le terrain, l'arbitre ainsi que l'heure de début et de fin de chaque match
- Visualiser les équipes avec leur nom et leur coach
- Visualiser le planning de chaque équipe
- Se connecter

En tant que Coach

- Lien direct vers le planning de son équipe

En tant que Arbitre

- Visualiser ses matchs
- Enregistrer un score pour ses matchs
- Se déconnecter

En tant qu'administrateur

- Visualiser les membres du staff
- Ajouter, modifier et supprimer un membre du staff
- Ajouter ou supprimer un match
- Réinitialiser le camp
- Modifier le score d'un match terminé
- Se déconnecter

DESCRIPTION DE L'INTERFACE

LE TEMPLATE

Le template utilisé pour l'application web s'appelle **Light Wave**. Il est développé par Design Bootstrap et sans droits d'auteur. Il est disponible en six versions différentes sur le site de Graygrids¹.



Design Bootstrap
Free Bootstrap Templates &
Snippets For Commercial Use

PRÉSENTATION DE L'INTERFACE UTILISATEUR

Le fond d'écran de toutes les pages change d'image toutes les 5 secondes (deux images tournent en boucle). La première image (le carnet de note), est une image qui a servi de bannière lors de l'édition des KidsGames 2016. La deuxième image a été prise lors de l'édition 2017 aux Evaux. L'application web a été

¹ <http://demo.graygrids.com/#LightWave>

Bannière KidsGames 2016



KidsGames 2017 - Constantin Herrmann



désignée de telle manière à être sobre et moderne. Pour se faire, le « flat style », c'est-à-dire des composants plats et sans ombres se différenciant uniquement grâce à la couleur à l'opacité des composants ont été utilisé. Le site est redimensionnable, il peut ainsi facilement être consulté depuis un ordinateur, une tablette ou un smartphone.

LA BARRE DE NAVIGATION

Sur toutes les pages de l'application web accessibles à l'utilisateur sera affichée une barre de navigation qui change suivant le rôle de l'utilisateur.

Invité (Non connecté)



Administrateur



Coachs



Arbitre



PAGE D'ACCUEIL

La page d'accueil du site affiche tous les jours du camp (du lundi au samedi) sous forme de petites cartes. Le nom du jour sera affiché en grand (sert également de lien pour arriver sur la page détails du jour), ainsi que le nombre de matchs ayant lieu ce jour-là.



Page index du site

En bas de la page d'index se trouve la section de connexion, seuls les utilisateurs créés par un administrateur peuvent se connecter à l'aide de leur prénom en tant que nom d'utilisateur et le nom de famille comme mot de passe.



Page index - section de connexion

PAGE CLASSEMENT

La page classement à pour but, comme son nom l'indique, d'afficher les différents classements des trois sports. Tout les utilisateurs de l'application du site peuvent visualiser les classements.

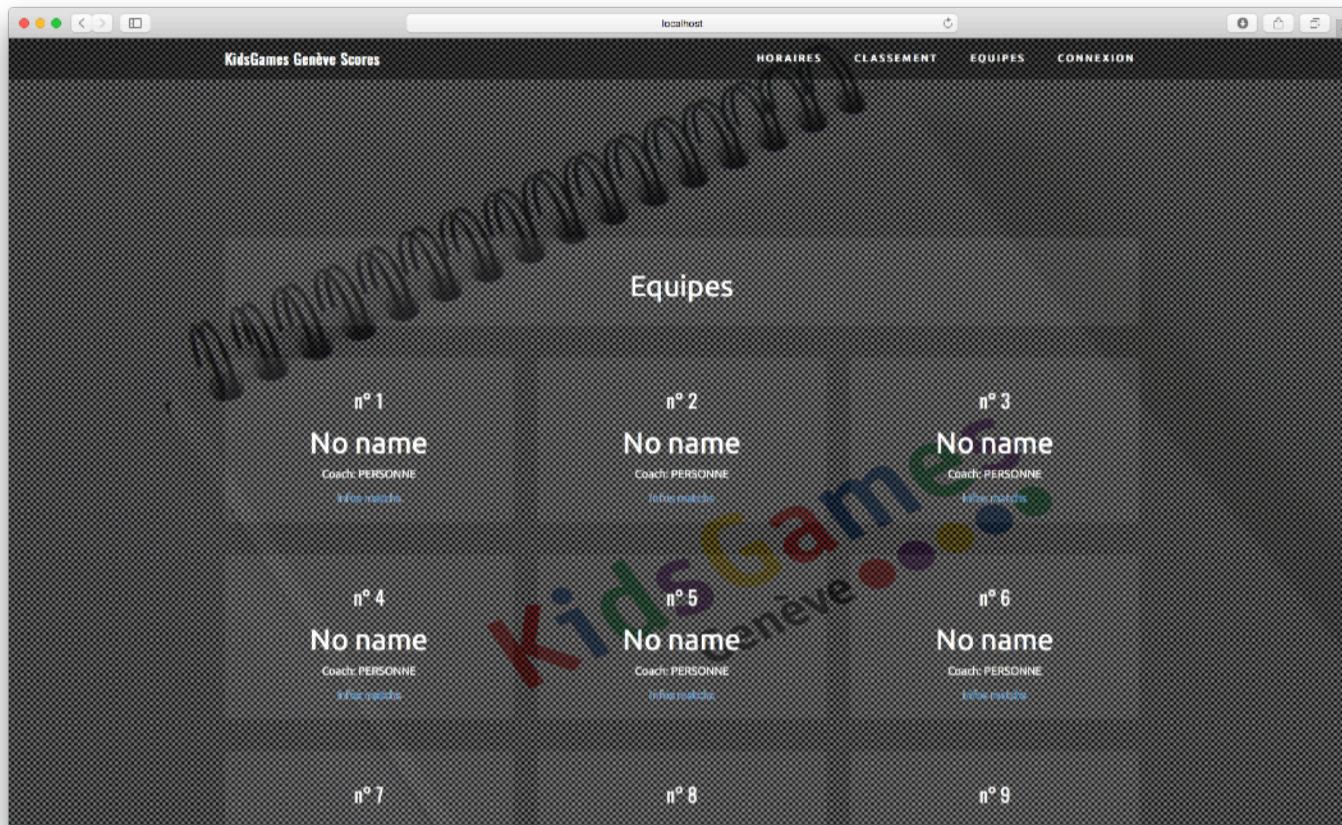
The screenshot shows the 'CLASSEMENT' (Classification) page for 'KINBALL'. The table lists 18 positions (Pos.) from 1 to 18, each with a name/number entry (e.g., 'No name (1)', 'No name (17)', etc.). The columns represent points (P.), minutes (M.), red (R.), and blue (B.). All values are currently 0.

Pos.	Nom/num.	P.	M.	R.	B.
1	No name (1)	0	0	0	0
2	No name (17)	0	0	0	0
3	No name (16)	0	0	0	0
4	No name (15)	0	0	0	0
5	No name (14)	0	0	0	0
6	No name (13)	0	0	0	0
7	No name (12)	0	0	0	0
8	No name (11)	0	0	0	0
9	No name (10)	0	0	0	0
10	No name (9)	0	0	0	0
11	No name (8)	0	0	0	0
12	No name (7)	0	0	0	0
13	No name (6)	0	0	0	0
14	No name (5)	0	0	0	0
15	No name (4)	0	0	0	0
16	No name (3)	0	0	0	0
17	No name (2)	0	0	0	0
18	No name (18)	0	0	0	0

La page classement

PAGE ÉQUIPE

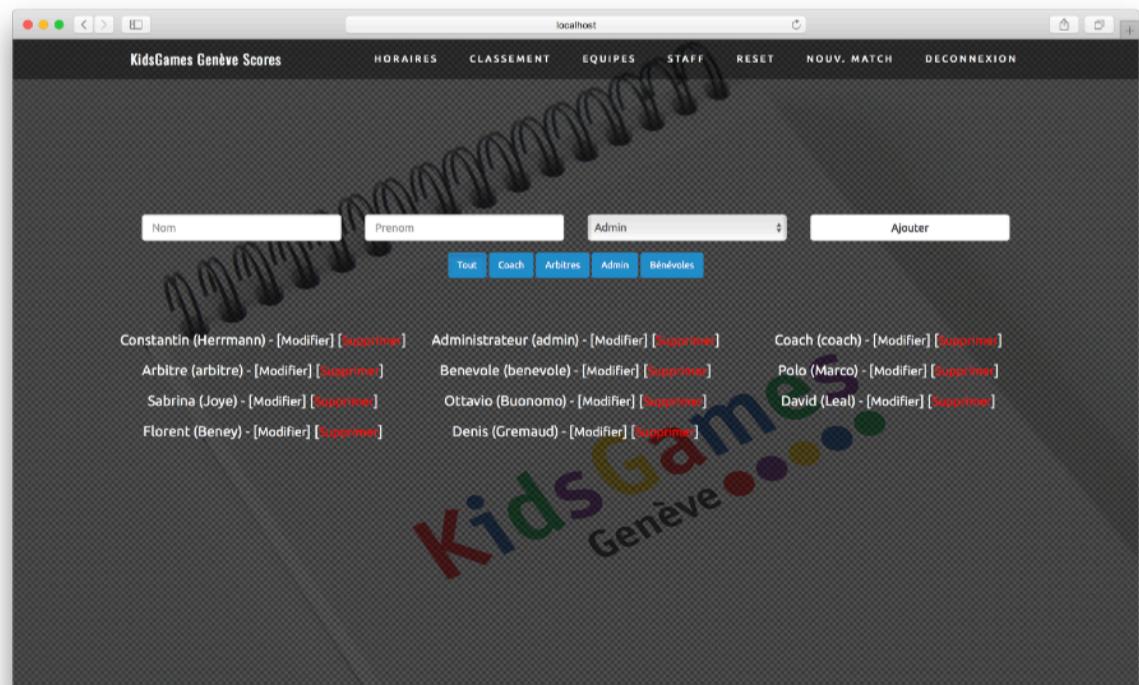
La page équipe affiche toutes les équipes, leur coach si elle en possède un, ainsi qu'un lien redirigeant vers le planning de l'équipe pour la semaine.



Page des équipes

PAGE STAFF

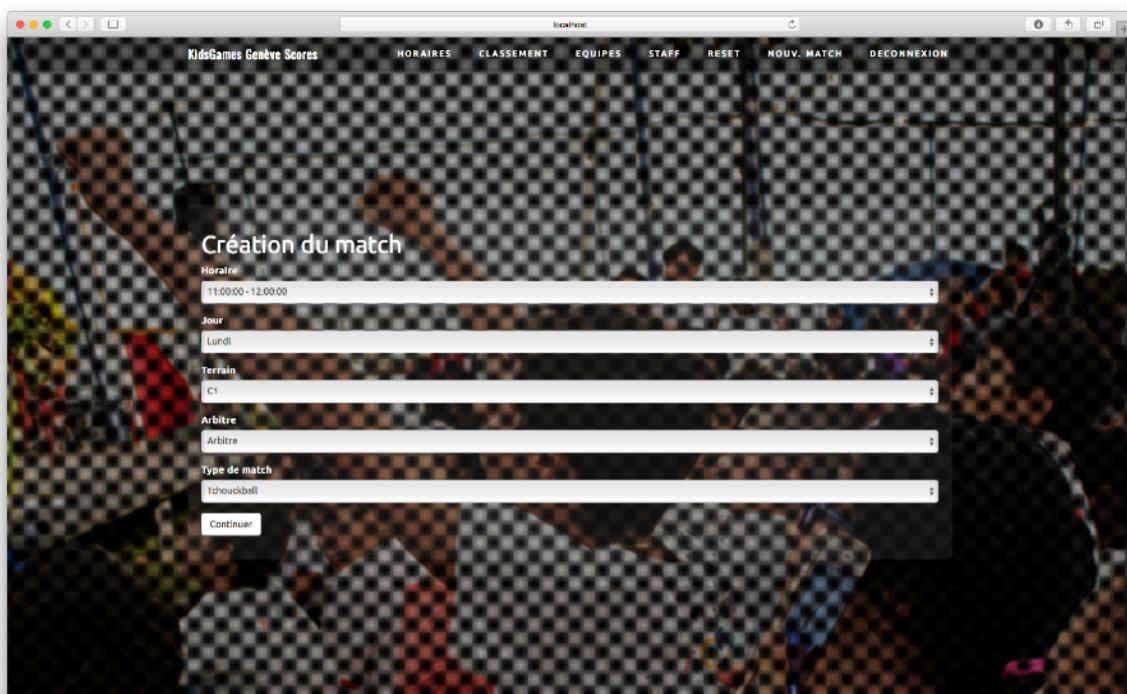
Les administrateurs ont accès à la page staff qui leur permet de visualiser, modifier ou supprimer des membres du staff. Cette page sert à créer des nouveaux comptes pour les nouveaux coachs et nouveaux arbitres. Elle permet également de faire des changements dans le staff déjà existant (par exemple changer le rôle de la personne).



Ils peuvent ajouter ou modifier les membres du staff.

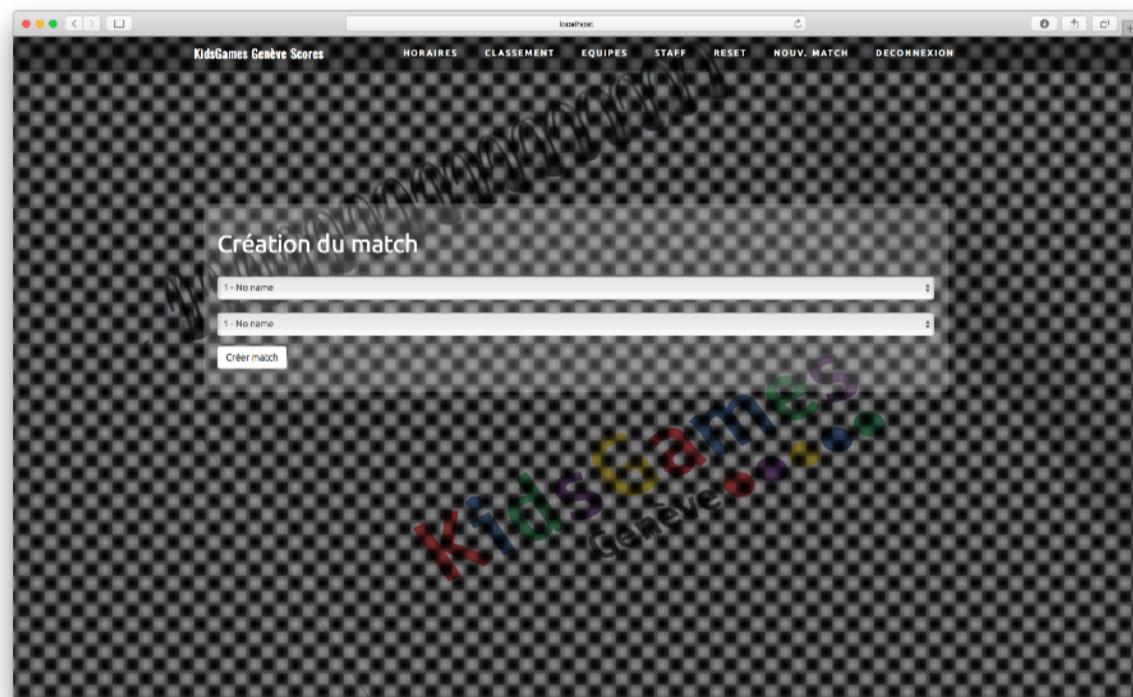
Page du staff





Page création

Une fois toutes les options choisie, appuyer sur le bouton « Continuer » qui redirigera vers la page du choix des équipes.



PAGE NOUVEAU MATCH

La page nouveau match n'est accessible que par les administrateurs et permet de créer de nouveaux matchs en choisissant toutes les options du matchs qui y correspondent.

Les options à choisir sont les suivantes:

L'heure

- 11:00:00 - 12:00:00
- 13:20:00 - 14:15:00
- 14:20:00 - 15:15:00
- 15:40:00 - 16:35:00
- 16:40:00 - 17:15:00

Le jour

- Lundi
- Mardi
- Mercredi
- Jeudi
- Vendredi
- Samedi

Le terrain

- C1
- C2
- C3
- T1
- T2
- T3
- T4
- T5
- T6
- K1
- K2
- K3
- A1 / A2
- A3 / A4
- A5 / A6

L'arbitre

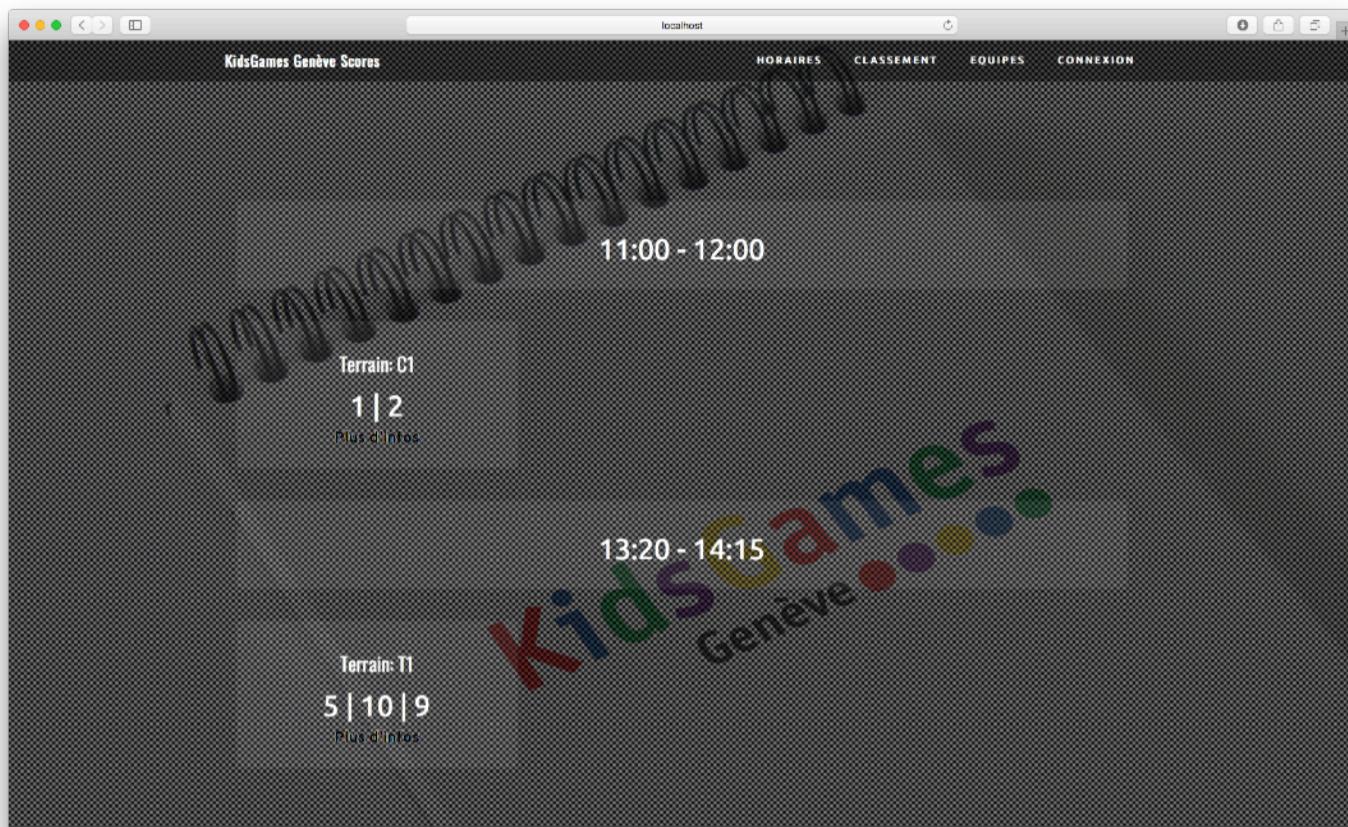
- Arbitre
- David
- Ottavio

Le type de Sport

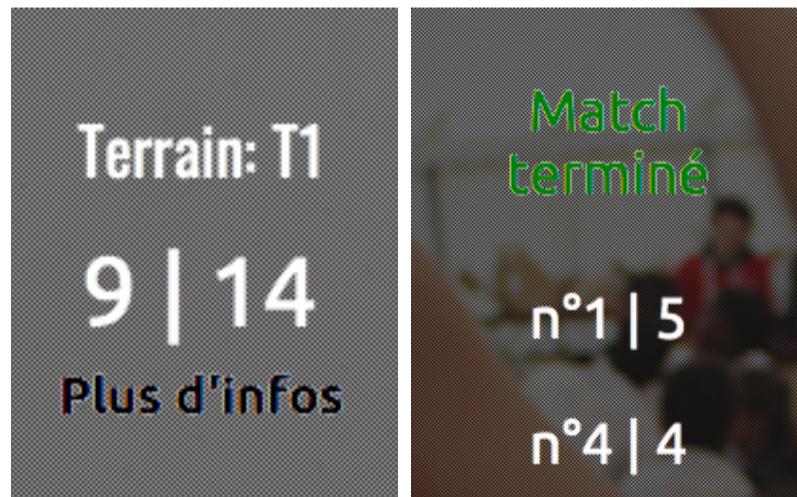
- Tchouckball
- Kinball
- Course-Agile
- Atelier

PAGE DU JOUR

La page jour affiche tous les matchs du jour sélectionné. La page s'ouvre seulement si le lien contient un ID.



La page affiche tous les matchs sous forme de petites cartes triées par heure de début de début de match. Il y a quatre type de cartes d'affichage possibles.



Les deux premiers types sont ceux qui s'affichent lorsque la page est consultée par un utilisateur non connecté ou un utilisateur qui n'est pas administrateur.

Les deux suivants sont les mêmes que ceux visibles par un utilisateur qui n'est pas administrateur mais par un administrateur. Il possède un lien pour supprimer un match qui n'a pas encore été joué et un lien pour modifier le score d'un match terminé.

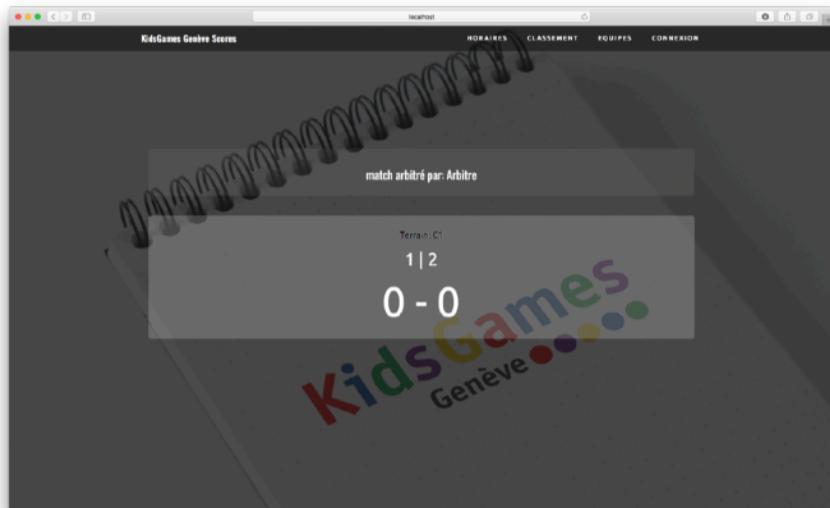
Il n'est pas possible de supprimer un match terminé



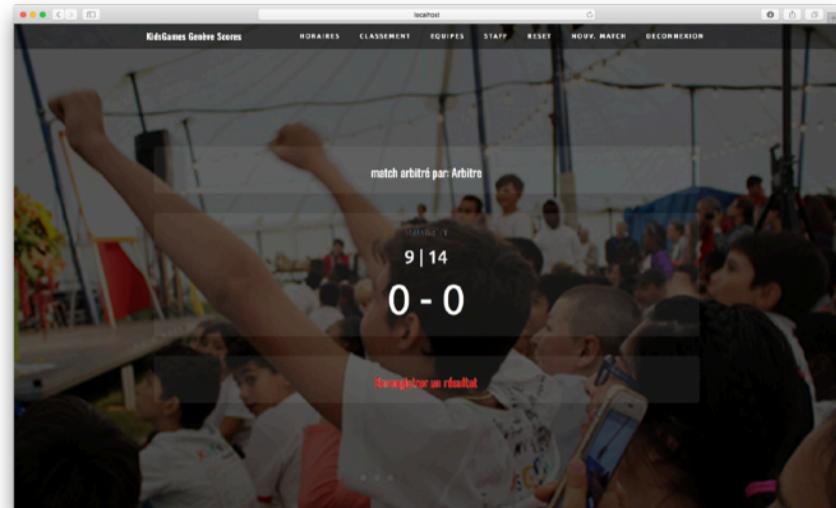
PAGE MATCH

La page match affiche toutes les informations du match en question. C'est-à-dire que l'utilisateur va trouver le nom de l'arbitre, le nom du terrain, les deux ou trois équipes qui jouent ainsi que le score.

Si l'utilisateur est connecté avec un compte administrateur ou le compte de l'arbitre responsable, il pourra enregistrer un score au match.



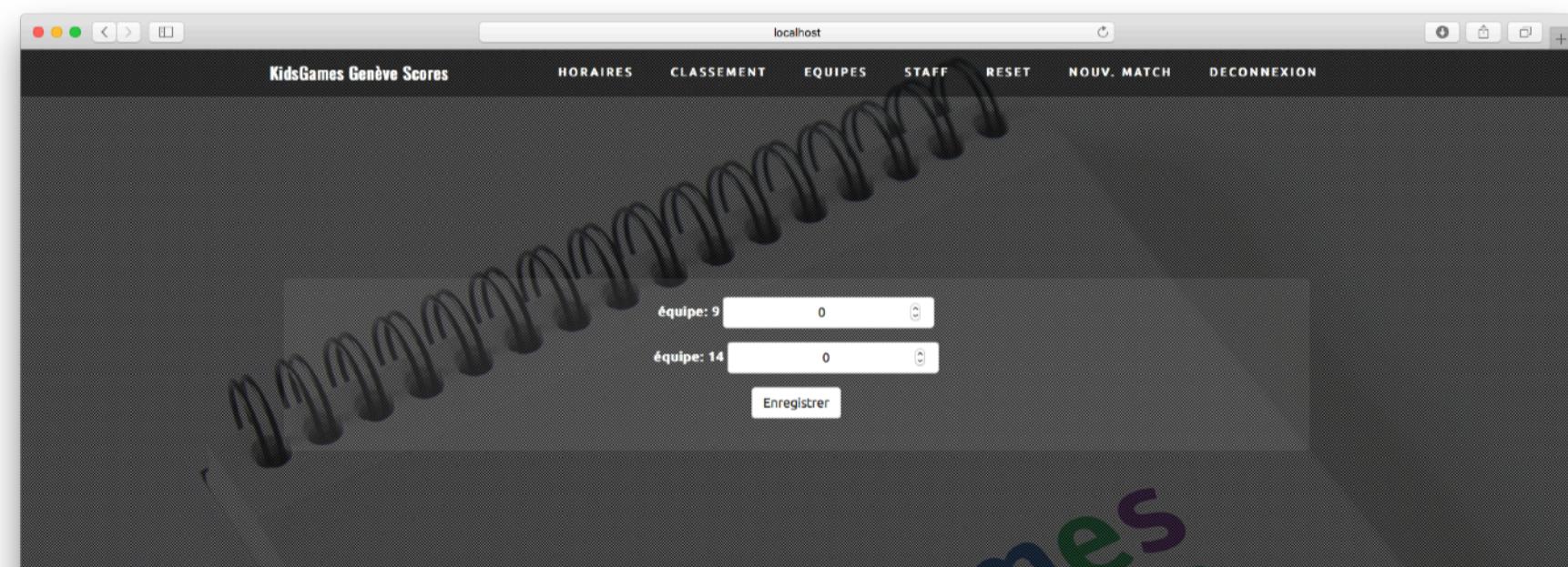
Vue utilisateur standard ou non connecté



Vue administrateur

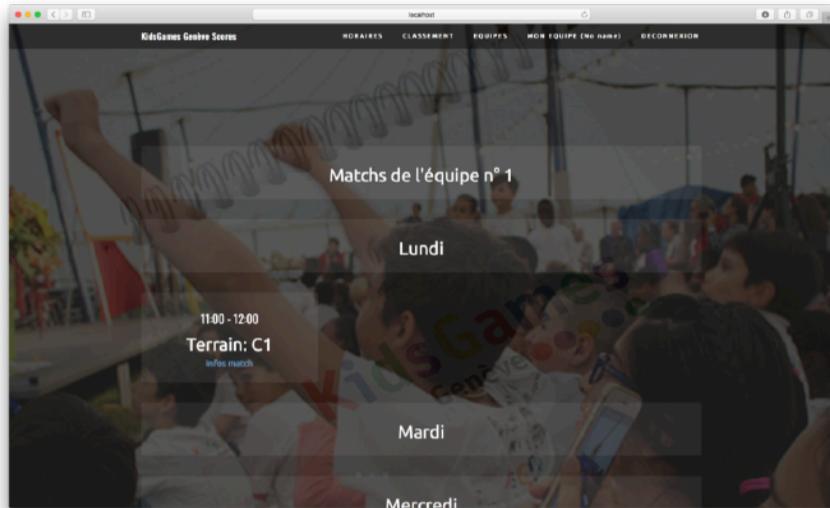
PAGE MODIFICATION DU SCORE

Cette page est réservée uniquement à l'arbitre responsable du match et aux administrateurs. Elle permet d'enregistrer un score pour les équipes à la fin du match. Un fois le score enregistré, il a le statut « terminé », ce qui bloque l'accès de l'arbitre responsable à la modification du score. Le seul moyen de changer un score par la suite est de passer par un administrateur.

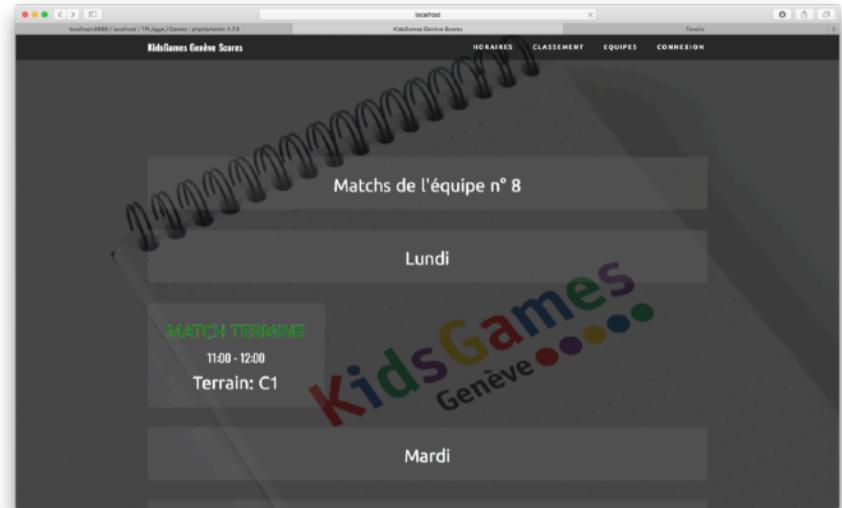


PAGE DU PLANNING D'UNE ÉQUIPE

La page du planning d'une équipe affiche tout le planning de la semaine pour une équipe. Si le match n'a pas encore été joué, on pourra voir un lien « plus d'infos » redirigeant vers la page du match. Au contraire, si le match est terminé, il y aura juste un message affichant « match terminé ».



Match pas encore joué ou terminé



Match terminé

PAGE DE MES MATCHS

Cette page est réservée aux arbitres. Elle affiche tous les matchs que l'utilisateur doit arbitrer.

Lorsque les matchs ne sont pas terminés, l'arbitre peut facilement enregistrer un résultat en cliquant sur le lien « Enregistrer un score » où il sera redirigé vers la page editScore.php avec l'id du match.

Si le match est déjà terminé, alors un message s'affichera indiquant qu'il est terminé.



ANALYSE ORGANIQUE

L'analyse organique décrit le fonctionnement interne de l'application, le "comment". Il s'agit d'analyser ce qui se passe en interne, du point de vue du développeur. En premier lieu sont énumérées les actions implicites du programme, c'est-à-dire ce que l'application doit savoir faire dans le dos de l'utilisateur afin de répondre à ses actions par un résultat cohérent. L'analyse fonctionnelle comporte aussi un passage en revue de toutes les procédures et fonctions afin d'en présenter les buts et le fonctionnement technique (sans lignes de code).

ARCHITECTURE

A la racine du site se trouvent toutes les pages du site, c'est-à-dire, toutes les pages où l'utilisateur aura accès. A la racine, il y a également deux dossiers, un dossier assets qui contient tous les fichiers de la présentation et la mise en page du site et un dossier PHP contenant tous les fichiers PHP qui sont inclus dans les vues. On retrouve également un autre dossier dans le répertoire PHP nommé controllers. Ce dossier contient tous les fichiers avec les fonctions. Les fonctions sont triées dans des fichiers séparés d'après leurs requêtes sur la base de données.

BASE DE DONNÉES

Pour que ce projet puisse fonctionner, une base de donnée est demandée. Dans cette section vous trouverez toutes les informations concernant la base de donnée.

INFORMATIONS

Type de serveur: MySQL

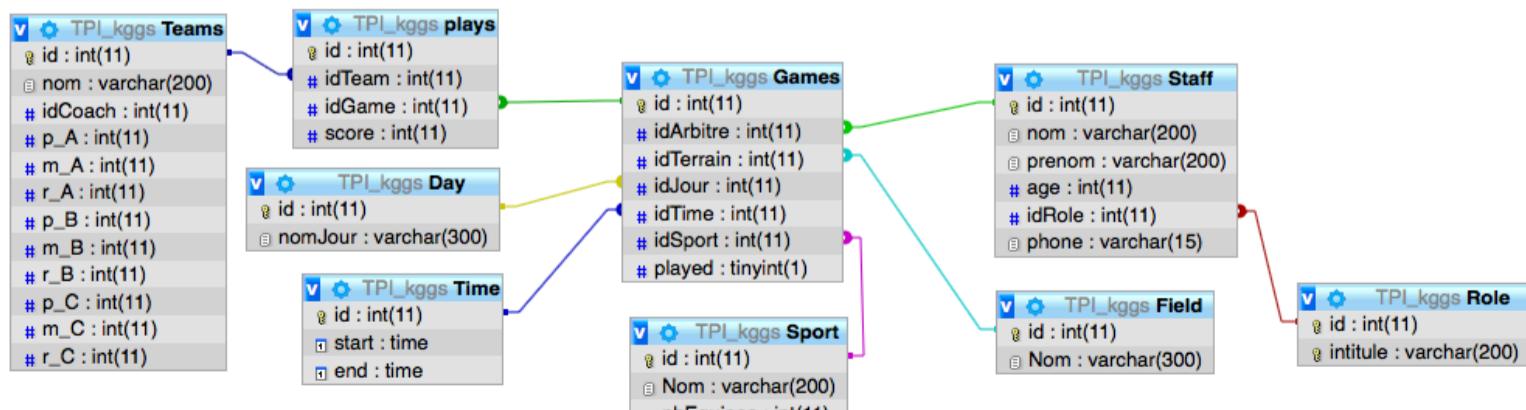
Version du serveur: 5.6.35 - MySQL Community Server (GPL)

Version du protocole: 10

ACCÈS

Pour accéder à la base de données depuis les fichiers php, l'application WEB passe par l'objet PDO en lui fournissant les données d'accès requis.

MCD



La base de données contient neuf tables:

1. **Teams** contient le numéro, le nom, l'id du coach ainsi que toutes les informations des classements de chaque équipe.
2. **Games** contient les informations relatives à un match. L'id de l'arbitre responsable, l'id du terrain, l'id du jour et l'id de l'heure. Il contient également l'id du sport et un champ booléen nommé played qui indique si le match n'a pas encore été joué (0) ou si il est terminé (1).
3. **Day** est la table des jours contenant toutes les informations relatives aux jours. Chaque jour contient un id ainsi qu'un nom (Lundi, Mardi, Mercredi, ...).
4. **Time** possède toutes les heures des matchs. Chaque enregistrement possède un id, une heure de début ainsi qu'une heure de fin.
5. **Sport** tient les informations concernant les sports. La table Sport comporte trois champs: un id, le nom du sport et le nombres d'équipes qui jouent dans le match.
6. **Staff** est la table des membres du staff, chaque staff contient un nom, un prénom, un âge (non utilisé), un id d'un rôle et un numéro de téléphone (non utilisé également).
7. **Field** contient toutes les informations des terrains. Chaque terrain est composé d'un id ainsi qu'un nom.
8. **Role** contient les informations des rôles que les membres du staff peuvent avoir. Un rôle contient un id et un intitulé.
9. **Plays** est la table qui fait la liaison entre une équipe et un match. Un enregistrement de plays contient un id d'une équipe ainsi que l'id du match auquel l'équipe participe.

SÉCURITÉ DES VUES

Le site as été sécurisé au niveau HTML mais également au niveau PHP pour éviter toute tentative de triche.

PAGE NOUVEAU MATCH

La création du match a été sécurisée à plusieurs niveaux

1^{er}: Tous les champs sont « required »

2^{ème}: Une vérification est faite au niveau du php. On vérifie si tous les ID entrés ou sélectionnés par l'utilisateur correspondent à un élément existant.

En cas d'une seule erreur, le formulaire est réinitialisé et un message d'erreur s'affiche au centre de l'écran indiquant que les données on été entrées de manière incorrecte.

PAGE MATCH

Si un match est terminé et que l'arbitre responsable du match essaie d'accéder à la page par l'url, celui-ci sera alors directement rediriger sur la page index du site. En revanche, si un administrateur tente d'accéder à la page par l'url, il sera rediriger sur la page de modification des scores du match.

PAGE MODIFICATION DU SCORE

Plusieurs mesures de sécurité ont été prises pour protéger la page de l'édition des scores. Tout d'abord l'accès es limité aux utilisateurs autorisés aux moments clés.

- Uniquement l'arbitre responsable ainsi que les administrateurs ont accès à la page lorsque celui-ci n'a pas encore été joué
- Une fois le match terminé, uniquement les administrateurs ont accès à la page
- Tout utilisateur non autorisé sera redirigé vers la page index

La seconde partie des mesures de sécurité concerne l'enregistrement des scores.

- Les inputs sont protégés par des required au niveau de l'HTML
- Au niveau du PHP il y a deux sécurités:
 - Si une entrée n'est pas un numéro digitale alors la valeur par défaut est mise. La valeur par défaut est 0.
 - Si une entrée est numérique mais inférieur à 0, alors la valeur par défaut est appliquée.

PAGE PLANNING D'UNE ÉQUIPE

Si l'ID n'est pas spécifié dans l'url ou qu'il ne correspond pas à une équipe du camp, l'utilisateur sera rediriger sur la page index.

PAGE DE MES MATCHS

La page est uniquement accessible par les arbitres, c'est pourquoi au lancement de la page, le PHP va récupérer dans la session l'ID de l'utilisateur pour vérifier si celui-ci est bien un arbitre avant d'effectuer la recherche des matchs. Dans le cas où ce n'est pas un arbitre, l'utilisateur sera redirigé sur la page index du site.

SCRIPT DE SUPPRESSION D'UN MEMBRE DU STAFF

La première vérification effectuée est la vérification de la présence d'un id dans l'url. Si celui-ci est présent, alors l'application va vérifier si l'utilisateur est bien connecté et qu'il s'agit d'un administrateur.

Si tout est en ordre, alors le membre du staff est supprimé de la base de données.

Dans le cas contraire, l'utilisateur sera redirigé vers la page de la gestion du staff.

SCRIPT DE SUPPRESSION D'UN MATCH

La première vérification effectuée est la vérification de la présence d'un id dans l'url. Si celui-ci est présent, alors l'application va vérifier si l'utilisateur est bien connecté et qu'il s'agit d'un administrateur.

Si les deux premiers tests passent, le match va être vérifié pour s'assurer qu'il n'a pas encore été joué. Dans le cas où celui-ci aurait déjà été joué, ou dans un autre cas de problème pouvant arriver aux tests décrits ci-dessus, l'utilisateur sera redirigé sur la page d'index.

PAGE ADMINISTRATION DES MEMBRES DU STAFF

La page est exclusivement réservée au membre du staff administrateurs. Tout autre membre ou utilisateur non connecté seront redirigé automatiquement sur la page d'index.

MÉTHODE DE CODAGE

PREPARE STATEMENT

Le projet a été développé avec des « prepare statement » dans les méthodes accédant à la base de données. Cette méthode a été choisie, car elle permet d'initialiser qu'une seule fois la requête souhaitée. Une fois initialisée, celle-ci restera static dans la page.

Exemple de fonction « prepare statement »

```
/**  
 * Récupère le jour d'apres son id  
 *  
 * @param string l'id du jour  
 * @return array un tableau avec les infos du jour  
 *          ['id'] -> l'id du jour  
 *          ['nomJour'] -> le nom du jour  
 */  
function GetDayById($id){  
    static $query = null;  
    if ($query == null) {  
        $req = "SELECT `id`, `nomJour` FROM `Day` WHERE `id` = :id";  
        $query = connecteur()->prepare($req);  
    }  
    try {  
        $query->bindParam(':id', $id, PDO::PARAM_STR);  
        $query->execute();  
        $res = $query->fetchAll(PDO::FETCH_ASSOC);  
    }  
    catch (Exception $e) {  
        error_log($e->getMessage());  
        $res = false;  
    }  
    return $res;  
}
```

NOMS ET DESCRIPTIONS

Les noms et les descriptions du code ont été faites de manière complète comme M. Alec Beney me l'a conseillé lors de son atelier TPI. C'est pourquoi, mes méthodes comportent des noms d'une certaine longueur par moment qui ont l'avantage qu'en lisant le code principale on comprend ce que fait la fonction sans devoir aller lire le détail.

EN-TÊTE DES FICHIERS

Chaque fichier de mon application web comporte une en-tête décrivant les points suivants:

- Le nom et prénom de l'auteur
- La date
- Le titre du projet
- Le titre de la page
- La description de la page
- La version

```
/*****  
AUTEUR : Constantin Herrmann  
LIEU : CFPT Informatique Genève  
DATE : 14.06.2018  
  
TITRE PROJET: KidsGames Geneva Score  
  
TITRE PAGE : index  
DESCRIPTION : Cette page est la page principale du site internet,  
lorsque qu'un utilisateur accède au site, il arrivera sur cette page.  
  
La page affiche tout les jours de la semaine sous forme de petites cartes.  
Elle affiche également la sectionnde connection.  
VERSION : 1.0  
*****
```

INTERACTIONS AVEC L'UTILISATEUR

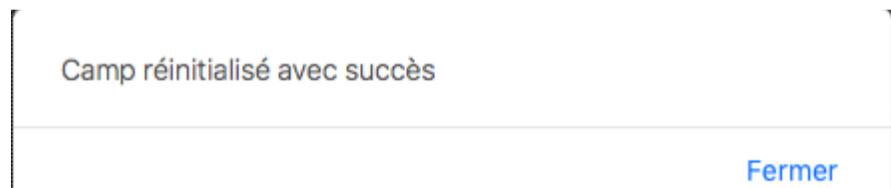
L'application communique à quelques reprises avec l'utilisateur au niveau des erreurs.

MAUVAIS MOT DE PASSE OU IDENTIFIANT



Ce popup s'affichera lorsque l'utilisateur aura entré un mauvais identifiant et / ou mot de passe sur la page d'accueil dans la section de connexion.

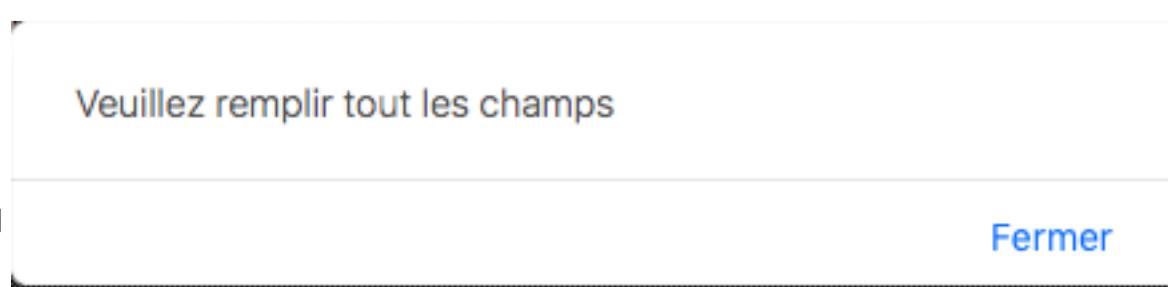
RÉINITIALISATION DU CAMP



Si le mot de passe super-administrateur est entré correctement, un popup affichera un message indiquant que le camp a été réinitialisé avec succès.



En cas d'erreur, l'application affichera un message indiquant que le mot de passe est éronné.



MODIFICATION ET AJOUT D'UN MEMBRE DU STAFF

Si, lors de la modification de l'ajout d'un membre du staff, l'utilisateur laisse un champ blanc ou modifie les données dans le code source, il recevra un popup affichant qu'il y une erreur avec les champs.

CREATION D'UN MATCH

Lors de la création d'un match, si l'utilisateur supprime un champ depuis un code source ou ne rempli pas tout les champs correctement puis clique sur le bouton pour passer à l'étape suivante, il verra apparaître au centre de l'écran le message suivant:



FONCTIONNALITÉS IMPLICITES

- Connecter un utilisateur et le garder dans la session
- Calculer les points pour une victoire, une égalité ou une défaite
- Récupérer tout les jours
- Récupérer toutes les heures d'une journées
- Mettre à jour un équipe
- Récupérer tout les membres du staff
- Mettre à jour un membre du staff
- Supprimer un membre du staff
- Récupérer tout les matchs
- Créer d'un nouveau match
- Récupérer tout les matchs d'une équipe
- Récupérer tout les matchs d'un arbitre
- Récupérer tout les matchs qui ont lieu à un certain jour
- Récupérer le classement d'un sport

DESCRIPTIONS DES FONCTIONNALITÉS

DESCRIPTION DE LA FONCTION LOGIN

La fonction de login sert à vérifier si un utilisateur est correctement authentifier ou non. A partir de la vue, nous allons récupérer l'identifiant de connexion ainsi que le mot de passe entrer par l'utilisateur dans le formulaire de connexion. L'identifiant et le mot de passe seront alors filtrer au niveau du php puis envoyer en paramètre à la fonction de login.

La fonction de login va alors envoyer une requête à la base de données avec comme paramètres l'identifiant et le mot de passe (Dans le cadre de mon application il s'agit du prénom comme identifiant et du nom de famille comme mot de passe). Si la requête retourne un utilisateur, c'est que les identifiants et mot de passe ont été entré correctement. Dans le cas contraire, la fonction retourne false. Elle nécessite deux paramètres:

1. L'identifiant de l'utilisateur
2. Le mot de passe

```
"SELECT `id`, `nom`, `prenom`, `age`, `idRole` FROM `Staff` WHERE `prenom` = :id AND `nom` = :pass"
```

DESCRIPTION DE LA FONCTION RESETCAMP

La fonction remet à zéro tout le camp en cours, c'est-à-dire que tout les matchs seront supprimés, les classements remis à zéro, le nom de chaque équipe sera remis par défaut (No name) et la liaison entre un coach et son équipe sera également supprimée.

Les membres du staff tant qu'à eux ne seront pas supprimés.

```
UPDATE `Teams` SET `nom` = 'No name', `idCoach` = 0, `p_A` = 0, `m_A` = 0, `r_A` = 0, `p_B` = 0, `m_B` = 0, `r_B` = 0, `p_C` = 0, `m_C` = 0, `r_C` = 0; DELETE FROM `Games`
```

DESCRIPTION DE LA FONCTION GETCLASSEMENT

Cette fonction à pour but de récupérer un classement. Elle prend comme paramètre la lettre du classement:

- **A** pour le Kinball
- **B** pour le Tchouckball
- **C** pour la course-agile

Elle envoie une requête qui va retourner le classement pour le sport en question trier par les points en ordre descendant. Si deux équipes sont à égalités au niveau des points, elles seront départagées (toujours dans la requête) par la différence de but on ordre descendant également.

Le return est un tableau associatif avec un index numérique qui représente l'ordre du classement (0 -> 1er, 1-> 2ème, 2 -> 3ème, etc.). Chaque index possède ensuite les champs suivants:

- ['id'] —> id de l'équipe
- ['nom'] —> nom de l'équipe
- ['points'] —> les points de l'équipe
- ['marques'] -> score marqué par l'équipe
- ['recus'] —> nombre de score encaisser
- ['difference'] —> la différence des scores

En cas de mauvaise lettre entrée, la fonction retourne false.

```
SELECT `id`, `nom`, `p_classement` as points, `m_classement` as marques, `r_classement` as recus, `m_classement` - `r_classement` as difference FROM `Teams` ORDER BY `p_classement` DESC, `m_classement` - `r_classement` DESC
```

DESCRIPTION DE LA FONCTION GETDAYS

La fonction récupère tout les jours dans la table ‘Day’ de la base de données. Elle retourne tout les jours dans un tableau associatif indexé. Chaque index du tableau contient:

- ['id'] —> id du jour
- ['nom'] —> nom du jour

```
SELECT `id`, `nomJour` FROM `Day`
```

DESCRIPTION DE LA FONCTION GETMATCHSONDAYANDTIME

Cette fonction a pour but de récupérer tout les matchs qui ont lieu un certain jour à une certaine heure. Elle prend deux paramètres:

1. L'id du jour
2. L'id de l'heure.

Ces deux paramètres sont ensuite mis dans une requête qui va alors interroger la base de données.

Si il y a des match, alors la fonction retourne un tableau associatif indexé ou chaque index contient un id.

Exemple: \$unMatch = \$matchs[1]['id'];

Si aucun match n'as lieu, la valeur renournée est égal à false.

```
SELECT `id` FROM `Games` WHERE `idJour` = :day AND `idTime` = :time
```

DESCRIPTION DE LA FONCTION GETDAYBYID

La fonction GetDayById à pour but de retourner les informations du jour (en l'occurrence, son nom), d'après un id donné en paramètre.

Si l'id existe dans la table, alors la fonction va retourner un tableau associatif contenant les champs suivants:

- ['id'] —> l'id du jour
- ['nomJour'] —> le nom du jour

Si l'id n'est pas valide ou pas dans la base de données, elle retournera false.

```
SELECT `id`, `nomJour` FROM `Day` WHERE `id` = :id
```

DESCRIPTION DE LA FONCTION GETFIELDS

Le but de la fonction est de récupérer tout les terrains dans la base de données. Ils seront alors retourné sous forme de tableau associatif indexé. Chaque index possédera un id ainsi que le nom du terrain.

- ['id'] —> l'id du terrain
- ['nom'] —> le nom du terrain

```
SELECT `id`, `Nom` FROM `Field`
```

DESCRIPTION DE LA FONCTION GETFIELDBYID

Cette fonction retourne les informations d'un terrain d'après son id. La fonction envoie l'id reçu en paramètre dans la requête envoyée à la base de données.

Si un terrain à été trouvé à l'id donné, alors la fonction va retourner un tableau associatif contant deux champs:

- ['id'] —> l'id du terrain
- ['nom'] —> le nom du terrain

Dans le cas où l'id du terrains ne serait pas valide ou inexistant dans la table, la fonction retournera false.

```
SELECT `id`, `Nom` FROM `Field` WHERE `id` = :id
```

DESCRIPTION DE LA FONCTION CREATENEWGAME

CreateNewGames à pour but de créer un nouveau match. Cette fonction nécessite six paramètres:

1. L'id de l'heure
2. L'id du jour
3. L'id du terrain
4. L'id de l'arbitre
5. Un tableau avec les id des équipes (teams[index] => 1)
6. L'id du sport

La première étape est de créer le match dans la base de données. La fonction va alors récupérer l'id du dernier élément insérer dans la base de données.

```
INSERT INTO `Games`(`idArbitre`, `idTerrain`, `idJour`, `idTime`, `idSport`) VALUES (:arbitre,:terrain,:jour,:heure,:sport)
```

La deuxième étape est la création des référence pour chaque équipe dans la table plays. Pour ce faire, la fonction va parcourir le tableau des id des équipes (5ème paramètre) pour les ajouter dans la table 'plays' avec l'id du match.

```
INSERT INTO `plays`(`idTeam`, `idGame`) VALUES (:team, :game)
```

DESCRIPTION DE LA FONCTION GETALLMATCHSINFOS

Cette à fonction à pour but de récolter toutes les informations pour un match souhaité. La fonction nécessite un paramètre:

1. L'id du match

L'id sera alors envoyé dans les requêtes pour récupérer les informations du match ainsi que les équipes qui jouent le match et le score obtenu.

Si l'id est valide, alors la fonction va aller chercher les informations du match pour les stocker dans un tableau associatif.

```
SELECT `Games`.`id` as id, `Games`.`played` as played, `Field`.`nom` as terrain,
`Staff`.`prenom` as arbitre FROM `Games` INNER JOIN `Field` ON `idTerrain` = `Field`.`id`
INNER JOIN `Staff` ON `idArbitre` = `Staff`.`id` WHERE `Games`.`id` = :id LIMIT 1
```

La fonction va ensuite faire une autre requête pour récupérer les équipes qui jouent au match et leur score pour les stocker dans un deuxième tableau associatif.

```
SELECT `Teams`.`id` as numero, `Teams`.`nom` as nom, `score` FROM `Teams`, `plays` WHERE
`Teams`.`id` IN (SELECT `idTeam` FROM `plays` WHERE `idGame` = :id) AND `plays`.`idGame` =
:id AND `Teams`.`id` = `plays`.`idTeam`
```

Les deux tableaux vont alors être mis dans un tableau associatif global. C'est-à-dire que le tableau des informations se trouvera dans la case 'infos' et les équipes dans la case 'teams' du tableau global.

La fonction va retourner le tableau global rempli si l'id est valide, sinon la fonction retournera false.

DESCRIPTION DE LA FONCTION ISARBITREORADMIN

Cette fonction vérifie si l'utilisateur est soit l'arbitre du match, soit un administrateur. Les paramètres requis pour la fonction sont:

1. L'id du staff
2. L'id du match

La fonction va alors envoyer une requête vérifiant si l'id du staff correspond à l'id de l'arbitre responsable du match en question.

```
SELECT `Staff`.`prenom` FROM `Staff` WHERE `Staff`.`id` = (SELECT `Games`.`idArbitre` FROM
`Games` WHERE `Games`.`id` = :idGame LIMIT 1) AND `Staff`.`id` = :idStaff
```

Si c'est le cas, alors la fonction return true.

Si l'id du staff ne correspond pas à celui attendu, alors la fonction va retourner le résultat de la fonction « IsAdmin »(retourne un booléen) en envoyant l'id du staff reçu comme paramètre de l'autre fonction.

DESCRIPTION DE LA FONCTION COUNTGAMESONDAY

Cette fonction retourne le compte de tous les matchs qui ont lieu durant une journée. Pour ce faire, la fonction requiert un paramètre:

1. L'id du jour

Si l'id du jour est valable, alors la fonction va retourner un tableau associatif avec le compte des matchs:

- ['matchs'] —> le nombre de matchs

Dans le cas contraire, la fonction retournera false.

```
SELECT COUNT(*) as matchs FROM `Games` WHERE `idJour` = :idDay
```

DESCRIPTION DE LA FONCTION DELETGAME

Cette fonction supprime un match avec l'id indiqué en paramètre. C'est le seul paramètre requis pour supprimer un match.

Grâce aux relations de la base, supprimer un match supprimera aussi les liaisons de la table plays.

```
DELETE FROM `Games` WHERE `id` = :id
```

DESCRIPTION DE LA FONCTION GETMATCHSFORARBITREDAYANDTIME

Cette fonction récupère tout les matchs pour un arbitre pour un jour à une heure.

Les paramètres requis pour la fonctions:

1. L'id du staff (l'arbitre)
2. L'id du jour
3. L'id de l'heure

La fonction va alors envoyer une requête à la base pour récupérer les matchs que l'arbitre doit arbitre au jour et à l'heure indiquée.

```
SELECT `Games`.`id` as id, `Field`.`Nom` as terrain, `Games`.`played` as played FROM `Games`  
INNER JOIN `Field` ON `Field`.`id` = `Games`.`idTerrain` WHERE `Games`.`idArbitre`  
= :idStaff AND `Games`.`idJour` = :idDay AND `Games`.`idTime` = :idTime LIMIT 1
```

Si le résultat de la requête contient quelque chose, la fonction retournera les matchs, sinon la fonction retournera false.

DESCRIPTION DE LA FONCTION UPDATESCORE

La fonction de updatescore se charge de mettre à jour les scores ainsi que le classement. Cette fonction est la plus chargée et la plus complexe de l'application web.

Cette fonction requiert deux paramètres:

1. Un tableau associatif avec les infos des équipes ainsi que les scores

```
$teams[index]['infos']['numero'];
$teams[index]['infos']['nom'];
$teams[index]['score'];
(L'index représente une équipe)
```

2. L'id du match

Dans un premier temps, la fonction va commencer par récupérer toutes les infos du match dans la base de données. Elle va ensuite récupérer toutes les données des équipes et de leur score actuelles du match.

Ensuite, elle va actualiser le match pour le régler en tant que « terminé ». Pour ce faire, la fonction va envoyer une requête pour changer le champ ‘played’ de 0 à 1 grâce à la fonction « SetMatchToDo ». Puis elle va à nouveau récupérer toutes les informations du match.

Dans un troisième temps, la fonction va parcourir toutes les équipes reçus. Pour chaque équipe, le programme va effectuer les action suivantes:

- Récupérer l'id de l'équipe et le stocké dans une variable provisoire
- Récupérer le score de l'équipe et le stocké dans une variable provisoire
- Mettre à jour le score de l'équipe dans la table de liaison ‘plays’

```
UPDATE `plays` SET `score` = :score WHERE `idTeam` = :idTeam AND `idGame` = :idGame
```

Par la suite, le programme va récupérer les nouveaux résultats du match afin d'avoir les nouveaux résultats en plus des anciens résultats.

Avant de repartir dans une boucle qui parcours toutes les équipes. La fonction va récupérer le type de classement pour en créer une variable.

Le programme parcours à nouveau toutes les équipes. Cette fois-ci pour chaque équipe, il effectue d'autres actions:

- Recherche de l'ancien score obtenu dans la liste des anciens scores
- Recherche du nouveau score dans la liste des nouveaux scores
- Récupère les données du classement principal de l'équipe (fonction « GetMainClassement »)
- Compare le tableau actuel avec les anciens et nouveaux scores
- Met à jour le classement (fonction « UpdateMainTable ») principale avec les résultats des calculs

DESCRIPTION DE LA FONCTION GETMAINCLASSEMENT

Le but de la fonction est de retourner le classement principale souhaité pour une équipe. Deux paramètres sont requis:

1. L'id de l'équipe
2. La lettre du classement (**A** = Kinball, **B** = Tchouckball, **C** = Course-agile)

Si la requête envoyée aboutis à un résultat, alors la fonction retournera un tableau associatif:

- [‘id’] —> L'id de l'équipe
- [‘p’] —> Le nombre de points pour l'équipe
- [‘m’] —> Les buts marqués
- [‘r’] —>Les buts reçus

Sinon, la fonction retournera false.

```
SELECT `id`, `p_`.{$classment}` as p, `m_`.{$classment}` as m, `r_`.{$classment}` as r FROM `Teams` WHERE `id` = :idTeam
```

DESCRIPTION DE LA FONCTION GETMATCHRESULTS

Cette fonction va récupérer les résultats du match en renvoyant un tableau associatif en incluant les points qui ont été calculé par les fonctions « MakeTheResults » et « MakeThePoints ». Elle prend deux paramètres:

1. L'id du match
2. Un tableau associatif avec toutes les infos du match en question

Cette fonction à pour tâche de récupérer tout les scores et les équipes pour les envoyé dans la fonction « MakeTheResult » qui ce chargera de faire la suite.

```
SELECT `idTeam` as id, `score` FROM `plays` WHERE `idGame` = :idGame ORDER BY `score` DESC
```

Les scores sont trier de manière descendant, de tel manière à ce que l'équipe avec le plus de points marqué soit en premier position du tableau.

La fonction retourne un tableau associatif indexé. Chaque index possèdera les champs suivants:

- ['id'] —> L'id de l'équipe
- ['points'] —> Le nombre de points pour l'équipe
- ['m'] —> Les buts marqués
- ['r'] —>Les buts reçus
- ['d'] —> La différence entre marqués et reçus

DESCRIPTION DE LA FONCTION MAKETHERESULTS

Cette fonction est appelée depuis la fonction « GetMatchResults ». Elle prend deux paramètres:

1. Un tableau associatif avec les infos et les scores des équipes

```
$teams[index]['infos']['numero'];
$teams[index]['infos']['nom'];
$teams[index]['score'];
```

2. Un tableau associatif avec les infos du match

La fonction va alors calculer pour chaque équipes les résultats obtenus, c'est à dire les points marqués, reçus et la différence pour les stocker dans un tableau associatif nommé 'results'.

Elle va ensuite appeler la fonction « MakeThePoints » en envoyant le tableau avec les information du match ainsi que le tableau 'results'.

La fonction retourne un tableau associatif indexé. Chaque index possèdera les champs suivants:

- ['id'] —> L'id de l'équipe

- ['points'] —> Le nombre de points pour l'équipe
- ['m'] —> Les buts marqués
- ['r'] —> Les buts reçus
- ['d'] —> La différence entre marqués et reçus

DESCRIPTION DE LA FONCTION MAKETHETPOINTS

La fonction décrite ici est la dernière fonction nécessaire pour calculer les résultats d'un match. Elle est appelée par la fonction « MakeTheResult » et nécessite deux paramètres:

1. Un tableau associatif des résultats des équipes classé par résultats obtenus
2. Le tableau associatif avec les informations du match

Le programme va alors commencer par vérifier si il y a deux ou trois équipes qui jouent. Il va ensuite passer à la phase de comparaison des scores pour attribuer les points à chaque équipe.

Pour rappel:

- **Victoire** = 3 points
- **Égalité** = 1 point
- **Défaite** = 0 points

La fonction retourne un tableau associatif indexé. Chaque index possèdera les champs suivants:

- ['id'] —> L'id de l'équipe
- ['points'] —> Le nombre de points pour l'équipe
- ['m'] —> Les buts marqués
- ['r'] —> Les buts reçus
- ['d'] —> La différence entre marqués et reçus

DESCRIPTION DE LA FONCTION UPDATERMAINTABLE

Cette fonction est appelée juste après le calcul des résultats depuis la fonction « UpdateScores ». Elle permet de mettre à jour le classement principal. Elle requiert cinq paramètres:

1. L'id de l'équipe
2. Les points à ajouter
3. Les points marqués
4. Les points reçus
5. Le label du classement dans lequel il faut actualiser les résultats

```
UPDATE `Teams` SET `p_classement` = $points_to_add, `m_classement` = $points_m, `r_classement` = $points_r WHERE `id` = $idTeam
```

Comme aucune action de l'utilisateur n'est possible, il n'y a pas besoin d'effectuer un bindParam depuis le PDO.

DESCRIPTION DE LA FONCTION GETTYPEOFCLASSEMENT

L'objectif de cette fonction est de fournir l'id du sport pour un match. Un seul paramètre requis:

1. L'id du match

Si l'id est valable, la fonction retournera un tableau associatif:

- ['sport'] —> L'id du sport

Sinon, elle retournera false.

DESCRIPTION DE LA FONCTION SETGAMETODONE

Cette fonction à comme unique but de changer le champ played d'un match de 0 à 1. En d'autres termes, elle change le statut du match de « Pas joué » à « terminé ». Pour son fonctionnement elle nécessite un paramètre:

1. L'id du match

```
UPDATE `Games` SET `played` = 1 WHERE `id` = :id
```

DESCRIPTION DE LA FONCTION GETSCOREFORTEAMINMATCH

Cette fonction retourne le score d'une équipe pour un match. Deux paramètres sont requis:

1. L'id de l'équipe
2. L'id du match

Si les données sont valables, alors la fonction retournera un tableau associatif:

- ['score'] —> Le score de l'équipe

Sinon, elle retournera false.

```
SELECT `score` FROM `plays` WHERE `idTeam` = :idTeam AND `idGame` = :idGame
```

DESCRIPTION DE LA FONCTION GETROLEBYID

Le but de cette fonction est de retourner l'intitulé d'un rôle d'après son id. Elle nécessite un paramètre:

1. L'id du rôle

Si les données sont valables, alors la fonction retournera un tableau associatif:

- ['intitule'] —> Le nom du rôle

Sinon, elle retournera false.

```
SELECT `intitule` FROM `Role` WHERE `id` = :id LIMIT 1
```

DESCRIPTION DE LA FONCTION GETALLROLES

Cette fonction récupère tout les rôles dans la base de données.

Si la table contient des données, alors la fonction retournera un tableau associatif indexé. Chaque index possédera les champs suivants:

- ['id'] —> L'id du rôle
- ['intitule'] —> Le nom du rôle

Sinon, elle retournera false.

```
SELECT `id`, `intitule` FROM `Role`
```

DESCRIPTION DE LA FONCTION GETSPORTTYPES

La fonction à pour bit de récupérer tout les types de sports dans la base de données.

Si la table contient des données, alors la fonction retournera un tableau associatif indexé. Chaque index possédera les champs suivants:

- ['id'] —> L'id du sport
- ['Nom'] —> Le nom du sport
- ['nbEquipes'] —> Le nombres d'équipes nécessaires pour un match

Sinon, elle retournera false.

```
SELECT `id`, `Nom`, `nbEquipes` FROM `Sport`
```

DESCRIPTION DE LA FONCTION GETSPORTBYID

Cette fonction récupères les infos d'un sport d'après son id. Elle nécessite un paramètre:

1. L'id du sport

Si les données sont valables, alors la fonction retournera un tableau associatif:

- ['id'] —> L'id du sport
- ['Nom'] —> Le nom du sport
- ['nbEquipes'] —> Le nombres d'équipes nécessaires pour un match

Sinon, elle retournera false.

```
SELECT `id`, `Nom`, `nbEquipes` FROM `Sport` WHERE `id` = :id
```

DESCRIPTION DE LA FONCTION GETIDSBYPLAYERCOUNT

Cette fonction récupère les sports de la base de données d'après le nombre d'équipes nécessaires pour que le match ai lieu. Elle requiert un paramètre:

1. Le nombre de joueurs

Si les données sont valables, alors la fonction retournera un tableau associatif indexé. Chaque index contiendra les champs suivants:

- ['id'] —> L'id du sport
- ['Nom'] —> Le nom du sport
- ['nbEquipes'] —> Le nombres d'équipes nécessaires pour un match

Sinon, elle retournera false.

```
SELECT `id`, `Nom`, `nbEquipes` FROM `Sport` WHERE `nbEquipes` = :amount
```

DESCRIPTION DE LA FONCTION GETSTAFFBYID

Cette fonction récupère les informations d'un membre du staff d'après son id. Un seul paramètre est requis:

1. L'id du membre du staff

Si les données sont valables, alors la fonction retournera un tableau associatif indexé. Chaque index contiendra les champs suivants:

- ['id'] —> l'id du membre
- ['nom'] —> le nom
- ['prenom'] —> le prénom
- ['age'] —> l'âge
- ['idRole'] —> l'id de son Rôle
- ['phone'] —> le numéro de téléphone

Sinon, elle retournera false.

```
SELECT `id`, `nom`, `prenom`, `age`, `idRole`, `phone` FROM `Staff` WHERE `id` = :id
```

DESCRIPTION DE LA FONCTION GETALLSTAFF

Cette fonction récupère les informations de tout les membres du staff dans la base de données. Aucun paramètre.

Si la table contient des données, alors la fonction retournera un tableau associatif indexé. Chaque index possédera les champs suivants:

- ['id'] —> l'id du membre
- ['nom'] —> le nom
- ['prenom'] —> le prénom
- ['age'] —> l'âge
- ['idRole'] —> l'id de son Rôle

- ['phone'] —> le numéro de téléphone

Sinon, elle retournera false.

```
SELECT `id`, `nom`, `prenom`, `age`, `idRole`, `phone` FROM `Staff`
```

DESCRIPTION DE LA FONCTION ADDSTAFF

Cette fonctionnalité permet d'ajouter un membre au staff. Elle nécessite trois paramètres:

1. Le nom
2. Le prénom
3. L'id du rôle

(Toutes les données auront été vérifiées avant l'envoie dans cette fonction.)

```
INSERT INTO `Staff`(`nom`, `prenom`, `idRole`) VALUES (:nom, :prenom, :idRole)
```

DESCRIPTION DE LA FONCTION UPDTESTAFF

Cette fonctionnalité permet de mettre à jour un membre au staff. Elle nécessite quatre paramètres:

1. L'id de l'utilisateur à modifier
2. Le nom
3. Le prénom
4. L'id du rôle

(Toutes les données auront été vérifiées avant l'envoie dans cette fonction.)

```
INSERT INTO `Staff`(`nom`, `prenom`, `idRole`) VALUES (:nom, :prenom, :idRole)
```

DESCRIPTION DE LA FONCTION DELETESTAFF

DeleteStaff permet de supprimer un membre du staff. Elle requiert un paramètre:

1. Id du staff

Avant de supprimer le membre du staff, le programme va regarder si le membre est un coach et si il possède une équipe. Si c'est le cas, la liaison entre le coach et son équipe sera supprimée grâce à la fonction de « RemoveCoachFromHisTeam ».

Une fois la liaison supprimée (si il en existait une), le membre du staff sera supprimé.

```
DELETE FROM `Staff` WHERE `id` = :id
```

DESCRIPTION DE LA FONCTION GETALLCOACHSWITHOUTTEAM

Cette fonction récupère tous les coachs de la base de données qui n'ont pas de liaison avec une équipe.

Si la table contient des données, alors la fonction retournera un tableau associatif indexé. Chaque index possédera les champs suivants:

- ['id'] —> l'id du membre
- ['nom'] —> le nom
- ['prenom'] —> le prénom

Sinon, elle retournera false.

```
SELECT `id`, `nom`, `prenom` FROM `Staff` WHERE `idRole` = 2 AND `id` NOT IN (SELECT idCoach FROM TEAMS WHERE id != 0) ORDER BY `prenom`
```

DESCRIPTION DE LA FONCTION REMOVECOACHFROMHISTEAM

Cette fonction permet de supprimer la liaison entre un coach et son équipe. Elle remet à -1 le champ 'idCoach' de la table 'Teams'. Elle requiert un paramètre:

1. L'id du coach

La requête sera alors envoyée à la base données.

```
UPDATE `Teams` SET `idCoach` = -1 WHERE `idCoach` = :idCoach
```

DESCRIPTION DE LA FONCTION GETARBITRES

Cette fonction récupère tout les membres du staff qui sont arbitres. Donc où l'id du rôle est égal à 3. Cette fonction ne nécessite aucun paramètre.

Si la table contient des données, alors la fonction retournera un tableau associatif indexé. Chaque index possédera les champs suivants:

- ['id'] —> l'id du membre
- ['nom'] —> le nom
- ['prenom'] —> le prénom

Sinon, elle retournera false.

```
SELECT `id`, `nom`, `prenom` FROM `Staff` WHERE `idRole` = 3 ORDER BY `prenom`
```

DESCRIPTION DE LA FONCTION ISADMIN

Cette fonction sert à vérifier si un utilisateur est administrateur ou non. Elle requiert un paramètre:

1. L'id du de l'utilisateur

Si les données sont valides, alors la fonction retournera true. Sinon, false.

```
SELECT `Staff`.`prenom` FROM `Staff` WHERE `Staff`.`idRole` = (SELECT `Role`.`id` FROM `Role` WHERE `Role`.`intitule` = 'Admin') AND `Staff`.`id` = :id
```

DESCRIPTION DE LA FONCTION GETALLTEAMS

Cette fonction récupère les infos de toutes les équipes dans la base de données.

Si la table contient des données, alors la fonction retournera un tableau associatif indexé. Chaque index possédera les champs suivants:

- ['id'] —> l'id de l'équipe
- ['nom'] —> le nom de l'équipe
- ['idCoach'] —> l'id du coach correspondant à l'équipe
- ['total'] —> le total de points
- ['totalDiff'] —> le total de la différence

Sinon, elle retournera false.

```
SELECT `id`, `nom`, `idCoach`, `p_A` + `p_B` + `p_C` as total, `m_A` - `r_A` + `m_B` - `r_B` + `m_C` - `r_C` as totalDiff FROM `Teams` ORDER BY `id` ASC
```

DESCRIPTION DE LA FONCTION GETTEAMBYID

Le but de cette fonction est de récupérer toutes les infos d'une équipe d'après un id. Elle nécessite un paramètre:

1. L'id de l'équipe

Si les données sont valables, alors la fonction retournera un tableau associatif:

- ['id'] —> l'id de l'équipe
- ['nom'] —> le nom de l'équipe
- ['idCoach'] —> l'id du coach correspondant à l'équipe

Sinon, elle retournera false.

```
SELECT `id`, `nom`, `idCoach` FROM `Teams` WHERE `id` = :id LIMIT 1
```

DESCRIPTION DE LA FONCTION GETTEAMBYCOACHID

Le but de cette fonction est de récupérer toutes les infos d'une équipe d'après l'id du coach. Elle nécessite un paramètre:

1. L'id du coach

Si les données sont valables, alors la fonction retournera un tableau associatif:

- ['id'] —> l'id de l'équipe
- ['nom'] —> le nom de l'équipe

Sinon, elle retournera false.

```
SELECT `id`, `nom` FROM `Teams` WHERE `idCoach` = :id LIMIT 1
```

DESCRIPTION DE LA FONCTION UPDATETEAM

Cette fonction met à jour les données d'une équipe. Elle nécessite trois paramètres:

1. L'id de l'équipe
2. Le nom de l'équipe
3. L'id du coach

```
UPDATE `Teams` SET `nom` = :nom, `idCoach` = :coach WHERE `id` = :id
```

DESCRIPTION DE LA FONCTION GETALLMATCHFORTEAMONDAYANDTIME

Cette fonction récupère les matchs pour une équipe pour un jour et une heure. Elle nécessite trois paramètres:

1. L'id de l'équipe
2. L'id du jour
3. L'id du fuseau horaire

Si les données sont valables, alors la fonction retournera un tableau associatif:

- ['id'] —> l'id du match (game)
- ['arbitre'] —> le nom de l'arbitre qui arbitre le match
- ['terrain'] —> le nom du terrain
- ['idJour'] —> l'id du Jour
- ['idTime'] —> l'id du fuseau horaire
- ['Nom'] —> le nom du sport que l'équipe joue pour le match
- ['played'] —> 1 si la match a été joué, 0 si non

Sinon, elle retournera false.

```
SELECT `Games`.`id`, `Staff`.`nom` as arbitre, `Field`.`Nom` as terrain, `idJour`, `idTime`, `Sport`.`Nom`, `played` FROM `Games` INNER JOIN `Staff` ON `staff`.`id` = `Games`.`idArbitre` INNER JOIN `Field` ON `Field`.`id` = `Games`.`idTerrain` INNER JOIN `Sport` ON `Sport`.`id` = `Games`.`idSport` WHERE `Games`.`id` IN (SELECT `plays`.`idGame` FROM `plays` WHERE `plays`.`idTeam` = :idTeam) AND `Games`.`idJour` = :idDay AND `Games`.`idTime` = :idTime
```

DESCRIPTION DE LA FONCTION GETTIMES

Cette fonction récupère toutes les heures dans la base de données. Elle ne requiert aucun paramètre.

Si la table contient des données, alors la fonction retournera un tableau associatif indexé. Chaque index possédera les champs suivants:

- ['id'] —> l'id du fuseaux
- ['start'] —> l'heure de début
- ['end'] —> l'heure de fin

Sinon, elle retournera false.

```
SELECT `id`, `start`, `end` FROM `Time`
```

DESCRIPTION DE LA FONCTION GETALLTIMESONDAY

Le but de cette fonction est de récupérer toutes les heures pour un jour. Elle nécessite un paramètre:

1. L'id du jour

Si les données entrées sont valables, alors la fonction retournera un tableau associatif indexé. Chaque index possédera les champs suivants:

- ['idTime'] —> l'id de l'heure

Sinon, elle retournera false.

```
SELECT `idTime` FROM `Games` WHERE `idJour` = :idJour GROUP BY `idTime`
```

DESCRIPTION DE LA FONCTION GETTIMEBYID

Cette fonction récupère les informations d'un jour d'après un id. Elle requiert un paramètre:

1. L'id de l'heure

Si les données entrées sont valables, alors la fonction retournera un tableau associatif:

- ['id'] -> l'id
- ['start'] -> l'heure de début
- ['end'] -> l'heure de fin

Sinon, elle retournera false.

```
SELECT `id`, `start`, `end` FROM `Time` WHERE `id` = :id
```

DESCRIPTION DE LA FONCTION GETTIMEFORMATCH

Cette fonction récupère les informations d'un jour d'après un id pour un match. Elle requiert un paramètre:

1. L'id du match

Si les données entrées sont valables, alors la fonction retournera un tableau associatif:

- ['debut'] —> l'heure du début
- ['fin'] —> l'heure de fin

Sinon, elle retournera false.

```
SELECT `Time`.%start` as debut, `Time`.%end` as fin FROM `Time` WHERE `Time`.%id` IN  
(SELECT `Games`.%idTime` FROM `Games` WHERE `Games`.%id` = :idGame)
```



Moment de pause entre deux matchs - KidsGames 2017 | Eaux

TESTS ET PROTOCOLE DE TESTS

PLAN DE TESTS

Chaque test ci-dessous doit être réaliser su la page indiquée en haut de chaque tableau

INDEX.PHP

N°	Scénario (enchainement d'actions)	Résultat attendu
1.01	- clic sur sur le nom d'un jour	<ul style="list-style-type: none"> - Redirection sur la bonne page - Récupération des données du bon jour - Affichage du message « aucun match » si le jour ne contient pas de match, sinon affiche tout les matchs
1.02	- Connexion avec un bon mot de passe	<ul style="list-style-type: none"> - Mise à jour de la barre de navigation en fonction du rôle - La section « connexion » est masquée de la page index
1.03	<ul style="list-style-type: none"> - Connexion avec un mauvais mot de passe ou un compte non existant 	<ul style="list-style-type: none"> - Popup qui préviens que le nom ou l'utilisateur est erroné - Message en rouge au dessus de la section « connexion » de la page index - Redirection sur la page index ainsi que la section « connexion »

DAY.PHP

N°	Scénario (enchainement d'actions)	Résultat attendu
2.01	- Clic sur « plus d'infos » d'un match	- redirection sur la page du match
2.02	- Si il n'y a pas de matchs pour le jour	- Affichage d'un message indiquant qu'il n'y a pas de match
2.03	- Ouverture de la page sans spécifié l'id du jour dans l'url	- redirection sur la page index

MATCH.PHP

N°	Scénario (enchainement d'actions)	Résultat attendu
3.01	- Ouverture de la page (sans connexion)	<ul style="list-style-type: none"> - Récupère correctement toutes les données du match : L'arbitre, le terrain, le numéro des équipes, le score
3.02	- Ouverture de la page avec un compte administrateur connecté	<ul style="list-style-type: none"> - Récupère correctement toutes les données du match : L'arbitre, le terrain, le numéro des équipes, le score - Affichage d'un lien « Enregistrer un score » redirigeant sur la page editScore.php
3.03	- Ouverture de la page avec un compte arbitre (Pas celui de l'arbitre responsable du match)	- Affichage identique à celui d'une personne non-connectée (n° 3.01)
3.04	- Ouverture de la page en étant connecté avec le compte de l'arbitre responsable du match	- Affichage identique a celui d'un administrateur (n° 3.02)

N°	Scénario (enchainement d'actions)	Résultat attendu
3.05	- Ouverture de la page sans connexion et le match terminé	- Redirection sur la page index.php
3.06	- Ouverture de la page connecté avec un compte arbitre (y compris le responsable du match) et le match terminé	- Redirection sur la page index.php
3.07	- Ouverture de la page avec un compte administrateur et le match terminé	- Redirection sur la page editScore.php du match

CLASSEMENT.PHP

N°	Scénario (enchainement d'actions)	Résultat attendu
4.01	- Ouverture de la page (en étant connecté OU non)	- Récupère le contenu des trois classements trier par ordre décroissant des points

EQUIPES.PHP

N°	Scénario (enchainement d'actions)	Résultat attendu
5.01	- Ouverture de la page (sans être connecté OU connecté avec un compte coach OU connecté avec un compte arbitre)	- Récupère toutes les données de la base de données - Affiche correctement le numéro de l'équipe, le nom de l'équipe, son coach, un lien redirigeant vers le planning du match (myTeam.php) - Si l'équipe ne possède pas de coach, alors un message est affichée laissant passer le message
5.02	- Ouverture de la page en étant connecté avec un compte administrateur	- Mêmes résultats attendus que l'ouverte sans connexion (n° 5.01) - Affichage d'un lien au dessus de l'équipe redirigeant vers une page de modification d'équipe

STAFF.PHP

N°	Scénario (enchainement d'actions)	Résultat attendu
6.01	- Ouverture de la page (sans être connecté OU connecté avec un compte coach OU connecté avec un compte arbitre)	- Redirection sur la page index.php
6.02	- Ouverture de la page en étant connecté avec un compte administrateur	- Récupère correctement toutes les infos dans la base de données - Affiche tous les membres du staff - Affiche un formulaire pour ajouter et modifier le staff
6.03	- Clic sur le bouton « modifier » à côté d'un membre du staff	- Son nom apparaît dans la case « nom » du formulaire de modification - Son prénom apparaît dans la case « prenom » du formulaire de modification - Son rôle est sélectionné dans le sélect du rôle du formulaire de modification - Le texte du bouton affiche « modifier » - Un autre bouton est affiché servant à reset le formulaire

N°	Scénario (enchainement d'actions)	Résultat attendu
6.04	- Clic sur le bouton « reset » du formulaire lors de la modification d'un membre du staff	- Annule les changements - Réinitialise le formulaire
6.05	- Laisser tout les inputs du formulaire vide - Clic sur le bouton « ajouter » du formulaire	- Envoie un message d'erreur à l'utilisateur - Réinitialise le formulaire

RESET.PHP

N°	Scénario (enchainement d'actions)	Résultat attendu
7.01	- Ouverture de la page (sans être connecté OU connecté avec un compte coach OU connecté avec un compte arbitre)	- Redirection sur la page index.php
7.02	- Ouverture de la page en étant connecté avec un compte administrateur	- Affichage d'un formulaire demandant un mot de passe
7.03	- Taper un faux mot de passe - Clic sur « Valider Réinitialisation »	- Popup avec un message indiquant que le mot de passe est erroné - Réinitialisation du champ pour entrer le mot de passe
7.04	- Taper le bon mot de passe (KidsGames) - Clic sur « Valider Réinitialisation »	- Popup avec un message indiquant que le camp à bien été réinitialiser - Réinitialisation du champ pour entrer le mot de passe

MYTEAM.PHP

N°	Scénario (enchainement d'actions)	Résultat attendu
8.01	- Ouverture de la page sans id spécifié dans l'url (myTeam.php?id=...)	- Redirection sur la page index.php
8.02	- Ouverture de la page avec la page avec un id spécifié dans l'url mais erronné	- Redirection sur la page index.php
8.03	- Ouverture de la page avec la page avec un id spécifié dans l'url et correct	- Récupère toutes les infos dans la base de données - Affiche tout les jours - Affiche les matchs sous formes de petites cartes dans le jour correspondant - Affiche un titre avec le numéro de l'équipe

MESMATCHS.PHP

N°	Scénario (enchainement d'actions)	Résultat attendu
9.01	- Ouverture de la page (sans être connecté OU connecté avec un compte coach OU connecté avec un compte administrateur)	- Redirection sur la page index.php
9.02	- Ouverture de la page en étant connecté avec un compte arbitre	- Récupère toutes les données dans la base de données - Affiche tout les jours - Affiche tout les matchs - Si les matchs sont terminés, alors « Match terminé » et les résultats sont affichés - Si les matchs ne sont pas terminés, alors un lien pour enregistrer les résultats apparaît et le terrain ainsi que l'heure du match

NEWGAME.PHP

N°	Scénario (enchainement d'actions)	Résultat attendu
10.01	- Ouverture de la page (sans être connecté OU connecté avec un compte coach OU connecté avec un compte arbitre)	- Redirection sur la page index.php
10.02	- Remplir à moitié le formulaire - Appuyer sur le bouton « suivant »	- Popup avec un message affichant qu'il y a une erreur - Réinitialisation du formulaire
10.03	- Changement des valeurs depuis le code source - Appuyer sur le bouton « suivant »	- Popup avec un message affichant qu'il y a une erreur - Réinitialisation du formulaire

ADDTTEAMSTOGAME.PHP

N°	Scénario (enchainement d'actions)	Résultat attendu
11.01	- Ouverture de la page (sans être connecté OU connecté avec un compte coach OU connecté avec un compte arbitre)	- Redirection sur la page index.php
11.02	- Accès direct à la page par l'url	- Redirection sur la page index.php

DELETESTAFF.PHP

N°	Scénario (enchainement d'actions)	Résultat attendu
12.01	- Ouverture de la page sans spécifié l'id dans l'url	- Redirection sur la page index.php
12.02	- Ouverture de la page (sans être connecté OU connecté avec un compte coach OU connecté avec un compte arbitre)	- Redirection sur la page index.php

DELETEMATCH.PHP

N°	Scénario (enchainement d'actions)	Résultat attendu
13.01	- Ouverture de la page sans spécifié l'id dans l'url	- Redirection sur la page index.php
13.02	- Ouverture de la page (sans être connecté OU connecté avec un compte coach OU connecté avec un compte arbitre)	- Redirection sur la page index.php
13.03	- Accéder à la page avec un id dans l'url d'un match qui n'a pas encore été joué	- Ignorer la suppression - Redirection sur la page index.php
13.04	- Accéder à la page avec toutes les données valides	- Suppression ok - Redirection sur la page index.php

EDITSCORE.PHP

N°	Scénario (enchainement d'actions)	Résultat attendu
14.01	- Ouverture de la page (sans être connecté OU connecté avec un compte coach OU connecté avec un compte arbitre)	- Redirection sur la page index.php
14.02	- Ouverture de la page sans id précisé dans l'url	- Redirection sur la page index.php

N°	Scénario (enchainement d'actions)	Résultat attendu
14.03	- Ouverture de la page avec l'id d'un match terminé dans l'url et connecté avec un compte non administrateur ou un sans connexion	- Redirection sur la page index.php
14.04	- Ouverture de la page avec l'id d'un match terminé dans l'url et connecté avec un compte administrateur	- Affiche le formulaire pour changer les scores
14.05	- Changer le code source pour autorisé les scores négatifs dans le formulaire - Entrer un score négatif - Clic sur « enregistrer »	- Met la valeur par défaut (0)
14.06	- Changer le code source pour autorisé la saisie de texte dans le formulaire - Entre une chaîne de caractère - Clic sur « enregistrer »	- Met la valeur par défaut (0)
14.07	- Remplir le formulaire correctement - Clic sur « enregistrer »	- Enregistre correctement les données dans la base de données - Redirection sur la page index.php



Franz en train de jouer la batterie pendant les chansons du matin
KidsGames 2017 | Evaux

RAPPORT DE TESTS

Voici le rapport des test décrits ci-dessus.

INDEX.PHP

N°	Résultat	Commentaire	Résultat obtenu
1.01	OK	Aucun	<ul style="list-style-type: none"> - L'utilisateur est redirigé sur la page du jour - La page affiche tout les matchs du jour triés par heure
1.02	OK	Aucun	<ul style="list-style-type: none"> - La barre de navigation se met à jour en fonction du rôle de l'utilisateur - Sur la page index, la section connexion est masquée - Le bouton de connexion n'est plus disponible dans la barre de navigation et a été remplacé par un bouton « déconnexion »
1.03	OK	Aucun	<ul style="list-style-type: none"> - Un popup apparaît au milieu de l'écran avec le message suivant « identifiant ou mot de passe erroné » - Un message dans une boîte rouge est visible au dessus de la section de connexion - L'utilisateur est immédiatement redirigé vers la page d'index dans la section connexion - Le formulaire a été réinitialisé

DAY.PHP

N°	Résultat	Commentaire	Résultat obtenu
2.01	OK	Aucun	<ul style="list-style-type: none"> - L'utilisateur est correctement redirigé sur la page du match
2.02	OK	Aucun	<ul style="list-style-type: none"> - Message en haut de la page indiquant qu'il n'y a pas de matchs qu'y ont lieu
2.03	OK	Aucun	<ul style="list-style-type: none"> - L'utilisateur est correctement redirigé sur la page index

MATCH.PHP

N°	Résultat	Commentaire	Résultat obtenu
3.01	OK	Aucun	<ul style="list-style-type: none"> - Toutes les données du match ont été récupérées - Toute les informations du match sont affichées correctement

N°	Résultat	Commentaire	Résultat obtenu
3.02	OK	Aucun	<ul style="list-style-type: none"> - Toutes les données du match ont été récupérées - Toute les informations du match sont affichées correctement - Un lien est affiché en bas de la page « Enregistrer un score »
3.03	OK	Aucun	<ul style="list-style-type: none"> - Toutes les données du match ont été récupérées - Toute les informations du match sont affichées correctement
3.04	OK	Aucun	<ul style="list-style-type: none"> - Toutes les données du match ont été récupérées - Toute les informations du match sont affichées correctement - Un lien est affiché en bas de la page « Enregistrer un score »
3.05	OK	Aucun	<ul style="list-style-type: none"> - L'utilisateur est correctement rediriger sur la page index
3.06	OK	Aucun	<ul style="list-style-type: none"> - L'utilisateur est correctement rediriger sur la page index
3.07	OK	Aucun	<ul style="list-style-type: none"> - L'utilisateur est correctement rediriger sur la page d'édition des scores du match

CLASSEMENT.PHP

N°	Résultat	Commentaire	Résultat obtenu
4.01	OK	Aucun	<ul style="list-style-type: none"> - Tout les classements s'affichent correctement dans des tableau distinctifs

EQUIPES.PHP

N°	Résultat	Commentaire	Résultat obtenu
5.01	OK	Aucun	<ul style="list-style-type: none"> - Les équipes sont toutes correctement affichées sous forme de petite cartes - Chaque carte contient le numéro de l'équipe, le nom, le nom du coach - Un lien est également affiché dans les cartes : « plus d'infos » - Les équipes qui n'ont pas de coach affichent « Aucun coach »

N°	Résultat	Commentaire	Résultat obtenu
5.02	OK	Aucun	<ul style="list-style-type: none"> - Les équipes sont toutes correctement affichées sous forme de petite cartes - Chaque carte contient le numéro de l'équipe, le nom, le nom du coach - Un lien est également affiché dans les cartes : « plus d'infos » - Les équipes qui n'ont pas de coach affichent « Aucun coach » - Affichage d'un lien au dessus de la carte « modifier l'équipe »

STAFF.PHP

N°	Résultat	Commentaire	Résultat obtenu
6.01	OK	Aucun	<ul style="list-style-type: none"> - L'utilisateur est correctement rediriger sur la page index
6.02	OK	Aucun	<ul style="list-style-type: none"> - Tous les membres du staff sont affichés correctement - Affiche les bouton modifier et supprimer à coté de chaque membre - Le formulaire d'ajout et de modification est bien affiché
6.03	OK	Aucun	<ul style="list-style-type: none"> - Toutes les information du membre du staff sont correctement affichées dans les champs correspondants dans le formulaire - Le rôle sélectionner dans le sélect correspond au rôle du membre - Deux bouton son affichés: Modifier, Reset
6.04	OK	Aucun	<ul style="list-style-type: none"> - Les changements n'ont pas été pris en compte - Le formulaire à été remis à zéro
6.05	OK	Aucun	<ul style="list-style-type: none"> - Un popup avec le message suivant est affiché au centre de l'écran: « Veuillez remplir tout les champs correctement » - Le formulaire est réinitialisé

RESET.PHP

N°	Résultat	Commentaire	Résultat obtenu
7.01	OK	Aucun	<ul style="list-style-type: none"> - L'utilisateur est correctement rediriger sur la page index

N°	Résultat	Commentaire	Résultat obtenu
7.02	OK	Aucun	<ul style="list-style-type: none"> - Un formulaire demandant le mot de passe super administrateur est affiché ainsi qu'un bouton « réinitialiser »
7.03	OK	Aucun	<ul style="list-style-type: none"> - Un popup avec le message suivant est affiché au centre de l'écran: « Mot de passe incorrect» - Le formulaire est réinitialisé
7.04	OK	Aucun	<ul style="list-style-type: none"> - Un popup avec le message suivant est affiché au centre de l'écran: « Le camp à bien été réinitialiser» - Le formulaire est réinitialisé

MYTEAM.PHP

N°	Résultat	Commentaire	Résultat obtenu
8.01	OK	Aucun	<ul style="list-style-type: none"> - L'utilisateur est correctement rediriger sur la page index
8.02	OK	Aucun	<ul style="list-style-type: none"> - L'utilisateur est correctement rediriger sur la page index
8.03	OK	Aucun	<ul style="list-style-type: none"> - Une entête est affichée en haut de la page - Affiche tout les jours de la semaine - Affiche tout les matchs sous forme de petites cartes - Affiche les infos du match comme l'heure et le terrain aise qu'un lien permettant l'accès au match - Les matchs terminés s'affichent avec le résultat du match

MESMATCHS.PHP

N°	Résultat	Commentaire	Résultat obtenu
9.01	OK	Aucun	<ul style="list-style-type: none"> - L'utilisateur est correctement rediriger sur la page index
9.02	OK	Aucun	<ul style="list-style-type: none"> - Les jours s'affichent correctement - Les matchs sont affichés d'après les jours - Les matchs terminés affichent le message « Match terminé » - Les match non terminés affichent l'heure, le terrain et un bouton « Enregistrer un résultat »

NEWGAME.PHP

N°	Résultat	Commentaire	Résultat obtenu
10.01	OK	Aucun	<ul style="list-style-type: none"> - L'utilisateur est correctement rediriger sur la page index
10.02	OK	Aucun	<ul style="list-style-type: none"> - Un popup avec le message suivant est affiché au centre de l'écran: « Veuillez remplir tout les champs correctement» - Le formulaire est réinitialisé
10.03	OK	Aucun	<ul style="list-style-type: none"> - Un popup avec le message suivant est affiché au centre de l'écran: « Veuillez remplir tout les champs correctement» - Le formulaire est réinitialisé

ADDTTEAMSTOGAME.PHP

N°	Résultat	Commentaire	Résultat obtenu
11.01	OK	Aucun	<ul style="list-style-type: none"> - L'utilisateur est correctement rediriger sur la page index
11.02	OK	Aucun	<ul style="list-style-type: none"> - L'utilisateur est correctement rediriger sur la page index

DELETTESTAFF.PHP

N°	Résultat	Commentaire	Résultat obtenu
12.01	OK	Aucun	<ul style="list-style-type: none"> - L'utilisateur est correctement rediriger sur la page index
12.02	OK	Aucun	<ul style="list-style-type: none"> - L'utilisateur est correctement rediriger sur la page index

DELETEMATCH.PHP

N°	Résultat	Commentaire	Résultat obtenu
13.01	OK	Aucun	<ul style="list-style-type: none"> - L'utilisateur est correctement rediriger sur la page index
13.02	OK	Aucun	<ul style="list-style-type: none"> - L'utilisateur est correctement rediriger sur la page index
13.03	OK	Aucun	<ul style="list-style-type: none"> - Ignore la suppression - L'utilisateur est correctement rediriger sur la page index
13.04	OK	Aucun	<ul style="list-style-type: none"> - Le match à été supprimer - L'utilisateur est correctement rediriger sur la page index

EDITSCORE.PHP

N°	Résultat	Commentaire	Résultat obtenu
14.01	OK	Aucun	<ul style="list-style-type: none"> - L'utilisateur est correctement rediriger sur la page index

N°	Résultat	Commentaire	Résultat obtenu
14.02	OK	Aucun	- L'utilisateur est correctement rediriger sur la page index
14.03	OK	Aucun	- L'utilisateur est correctement rediriger sur la page index
14.04	OK	Aucun	- Le formulaire d'édition des scores s'affiche correctement
14.05	OK	Aucun	- Les scores ce sont correctement enregister avec comme valeur 0
14.06	OK	Aucun	- Les scores ce sont correctement enregister avec comme valeur 0
14.07	OK	Aucun	- Les score ce sont correctement enregister - L'utilisateur est correctement rediriger sur la page index



Cérémonie de fin - KidsGames 2017 | Evaux

CONCLUSION

Ce projet m'a permis de découvrir le fonctionnement du développement d'une application de sa conception à son implémentation. N'ayant jamais réalisé un projet de cette envergure auparavant, j'ai pu me rendre compte du travail demandé pour faire la conception, la réalisation, mais surtout la documentation.

MON AVIS SUR LE TPI

Un des défauts du TPI que je pourrais relever, est que la documentation et le journal de bord occupent une trop grande place dans la pondération de la note. Mais ayant connaissance du sujet et des outils que j'utilise, j'ai pu assez rapidement finir le code pour m'attaquer à la documentation.

En général c'est une excellente expérience qui demande rigueur et concentration pendant 10 jours.



J'ai passé pas mal de temps à réaliser l'algorithme qui calcule les points selon les résultats obtenus lors des matchs. C'est la première fois que je me suis détaché de l'ordinateur pour réfléchir au problème sur une feuille. Une fois fini, le transcrire en algorithme s'est fait assez facilement et sans grande difficulté.

LES POINTS POSITIFS

Je suis content du résultat de mon projet que ce soit au niveau du code ou de l'interface. C'était important pour moi que le site s'adapte sur smartphone et tablette, car pendant le camp, les coachs et arbitres seront principalement sur leur téléphone pour enregistrer les scores.

Un autre point positif est le respect du planning. Du premier au dernier jour j'ai suivi le planning sans décalage ce qui m'a permis de rester organisé et de ne pas traîner tout au long de mon projet.

LES POINTS À AMÉLIORER

J'aurais pu directement commenté mon code au fur et à mesure que je l'écrivais. L'erreur que j'ai faite a été d'écrire tout le code, de le tester, puis d'écrire les commentaires. J'ai perdu une demi-journée à écrire tous les commentaires.

Une fois les commentaires écrits, coder la suite a été beaucoup plus facile pour moi, car je savais exactement ce que faisaient mes fonctions.

J'ai beaucoup apprécié le fait de savoir que ce projet me servira réellement lors des Kidsgames. Effectivement, après tous les tests effectués durant cette documentation, je pense que mon application fonctionnera entièrement pour l'édition 2018 des KidsGames.



Match de Kinball - KidsGames 2017 | Evaux

LIENS ET RÉFÉRENCES

Dans cette section de la documentation, vous trouverez toutes les références et liens utilisés pour la réalisation du projet.

LIENS

Le template utilisé pour l'application web: <http://demo.graygrids.com/#LightWave>

PERSONNES RESSOURCES

M. Pascal Bonvin m'a aidé à créer les fonctions prepare statement avec les requêtes statiques.

M. Alec Beney m'a appris comment créer une documentation technique et comment la structurer.

Mme. Katia Mota m'a appris à créer un manuel d'utilisateur. Elle m'a également expliqué quel langage utiliser avec les futurs utilisateurs, ainsi que la manière d'afficher les images et expliquer les étapes.

M. Florent Beney m'a aidé à résoudre quelques petits problèmes d'affichages tout au long du TPI.

- Le nom du terrain ne s'affichait pas sur la page day
- La page editScore n'affichait pas les équipes

Merci à M. Foti et M. Fehr de m'avoir suivi tout au long de mon travail.

DOCUMENTS

Pour réaliser le projet, je me suis servis de tout les projets que j'ai réalisé tout au long de l'année durant les ateliers et les modules.



TPI KIDSGAMES SCORES

CONSTANTIN HERRMANN

ENSEIGNANT: PASCAL BONVIN

MANUEL D'UTILISATEUR



INTRODUCTION	3
Les KidsGames	3
Les Coachs	3
Les Arbitres	4
Les Administrateurs	4
UTILISATION	5
Connexion	5
Erreurs de connexion possibles	5
Barre de navigation	6
Invité (Non connecté)	6
Administrateur	6
Coachs	6
Arbitre	6
Matchs	7
Consulter	7
Ajouter	8
Supprimer	11
Equipes	12
Consulter	12
Modifier	12
Ses matchs	13
Staff	14
Consulter	14
Ajouter	14
Modifier	14
Supprimer	15
Classement	15
Consulter	15
Réinitialisation	16
Avertissement	16
Procédure	16

INTRODUCTION

LES KIDSGAMES

Les KidsGames sont un camp de journée pour les jeunes de 7 à 14 ans. Ils ont lieu pendant les vacances d'été au Parc des Eaux à Genève. Les activités sont très diverses et commencent le matin par une histoire biblique racontée de manière théâtrale (ce qui amuse grands et petits) ainsi que par des chansons. L'après-midi est orienté plus sportif, car c'est à ce moment-là que les enfants jouent aux sports proposés par les KidsGames: Le Tchouckball, le Kinball et la course agile.

Chaque jeune âgé de plus de 14 ans peut continuer à participer au camp mais plus en tant que participant. Il pourra alors choisir entre devenir **Coach** ou **Arbitre**.

Ce site internet a été conçu pour faciliter l'enregistrement des résultats à la fin de chaque match. Le site se chargera automatiquement de générer le classement pour chaque sport.

LES COACHS



L'équipe des coach (en rouge) et certains arbitres (en noir) de l'édition 2017

Les coachs sont des jeunes qui s'investissent bénévolement afin de gérer un groupe entre 14 et 18 jeunes et de les accompagner tout au long de la semaine à travers les différents ateliers et sports. Ils sont également responsables de leur équipe et du bien-être ainsi que de l'intégrité de chacun au sein du groupe et de la communauté. Ils sont facilement reconnaissables avec leur t-shirt rouge vif.

LES ARBITRES



Certains arbitres de l'édition 2017

Durant toute la semaine des KidsGames, les arbitres sont les personnes qui surveillent le respect des règles lors des matchs mais également en dehors du terrain.

LES ADMINISTRATEURS

Le camp a été fondé par Francis et Elisabeth Goetschmann qui sont tout les deux présidents de l'association. Mais au KidsGames il y d'autres postes importants tel que le trésorier, le chef arbitre et encore pleins d'autres.



Francis Goetschmann
Président



Elisabeth Goetschmann
Présidente & Secrétaire



Francis Goetschmann
Trésorier



UTILISATION

CONNEXION

Pour accéder à l'onglet de connexion, il y a deux possibilités.
La première est d'y accéder par la page d'accueil.

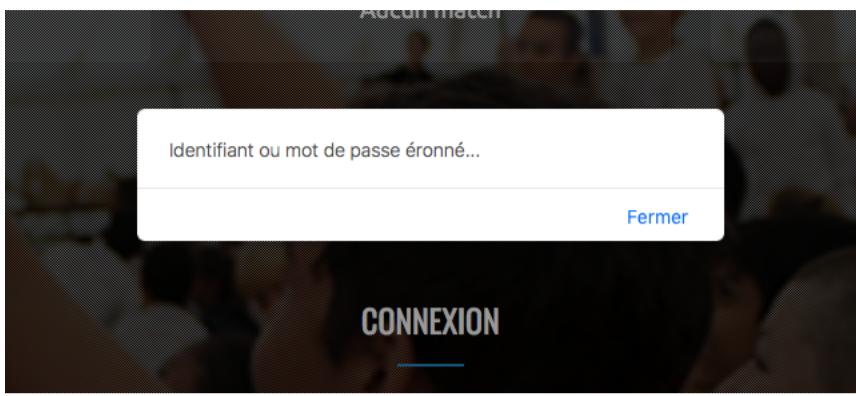


La deuxième possibilité est de cliquer sur le bouton « Connexion » dans le menu en haut de la page.



ERREURS DE CONNEXION POSSIBLES

Si un mauvais utilisateur et/ou mot de passe est entré, le site va alors afficher une première erreur au centre de l'écran suivie d'un message.



CONNEXION

Popup afficher au milieu de l'écran



Notification en rouge au dessus de la section de Login

BARRE DE NAVIGATION

La barre de navigation sera présente sur toutes les pages auxquelles vous aurez accès. Suivant votre rôle dans le site, vous aurez un barre de navigation plus ou moins remplie.

INVITÉ (NON CONNECTÉ)



ADMINISTRATEUR



COACHS



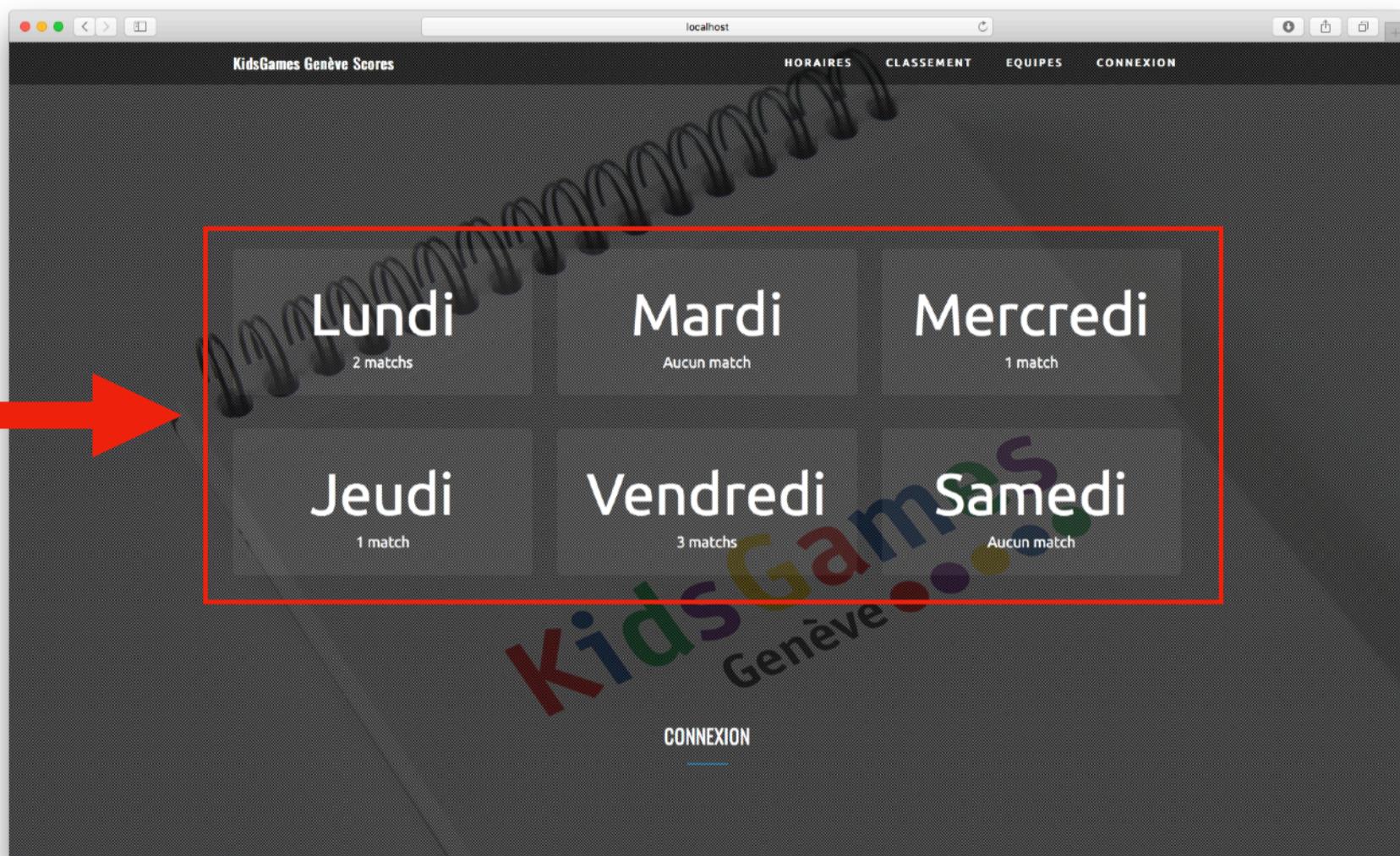
ARBITRE



MATCHS

CONSULTER

Sur la page d'accueil, vous verrez la liste de tout les jours des jours de la semaine sous forme de petites cartes



Page d'accueil avec une vue de tout les jours de la semaine

Dans chacune des fiches sont affichés le nom du jour ainsi que le nombre de matchs qui ont lieu

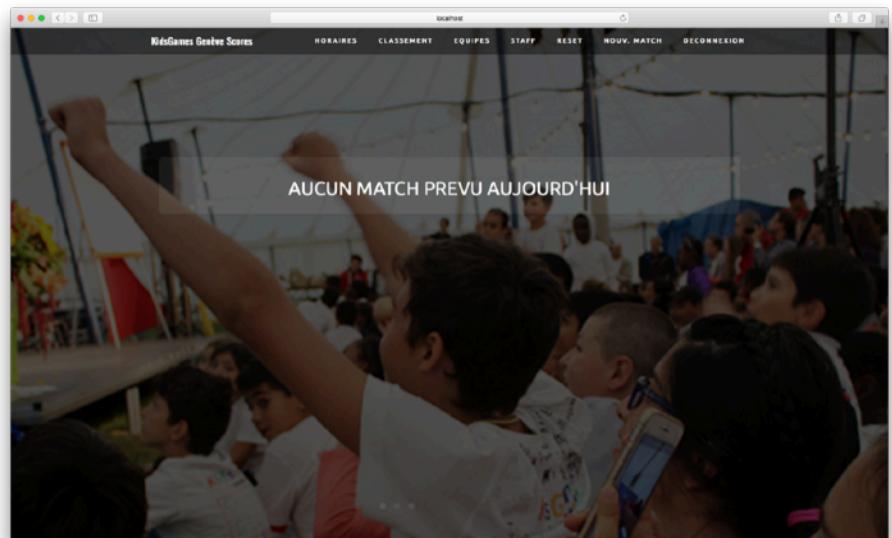


Lundi: 2 matchs
Mardi: aucun match
Mercredi: 1 match

En cliquant sur le jour en question, vous arriverez sur la page du jour en question

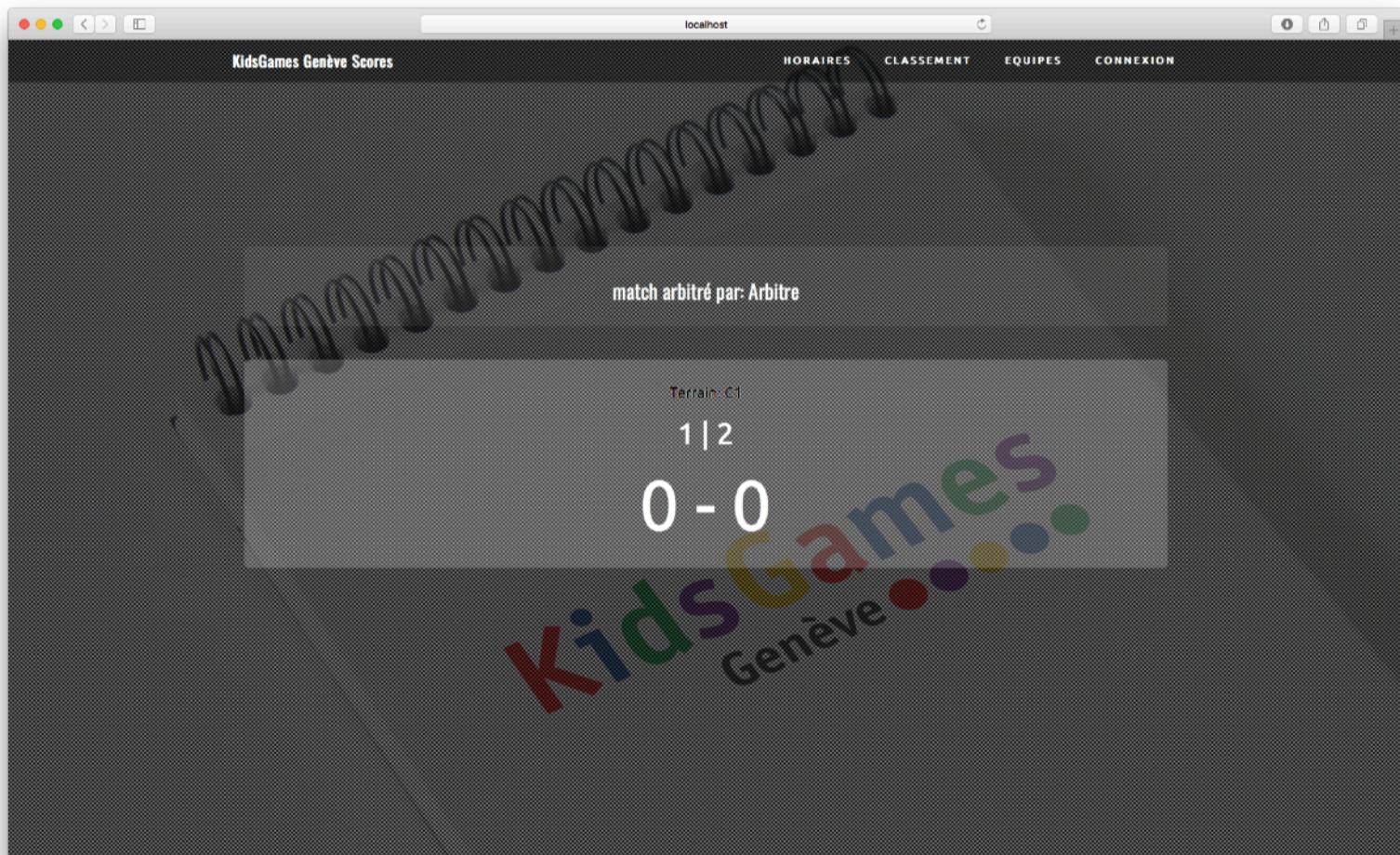


La page jour quand il y a des matchs



La page jour quand il y a pas de matchs

Pour afficher les détails d'un match, cliquez sur « plus d'infos » dans la fiche du match.



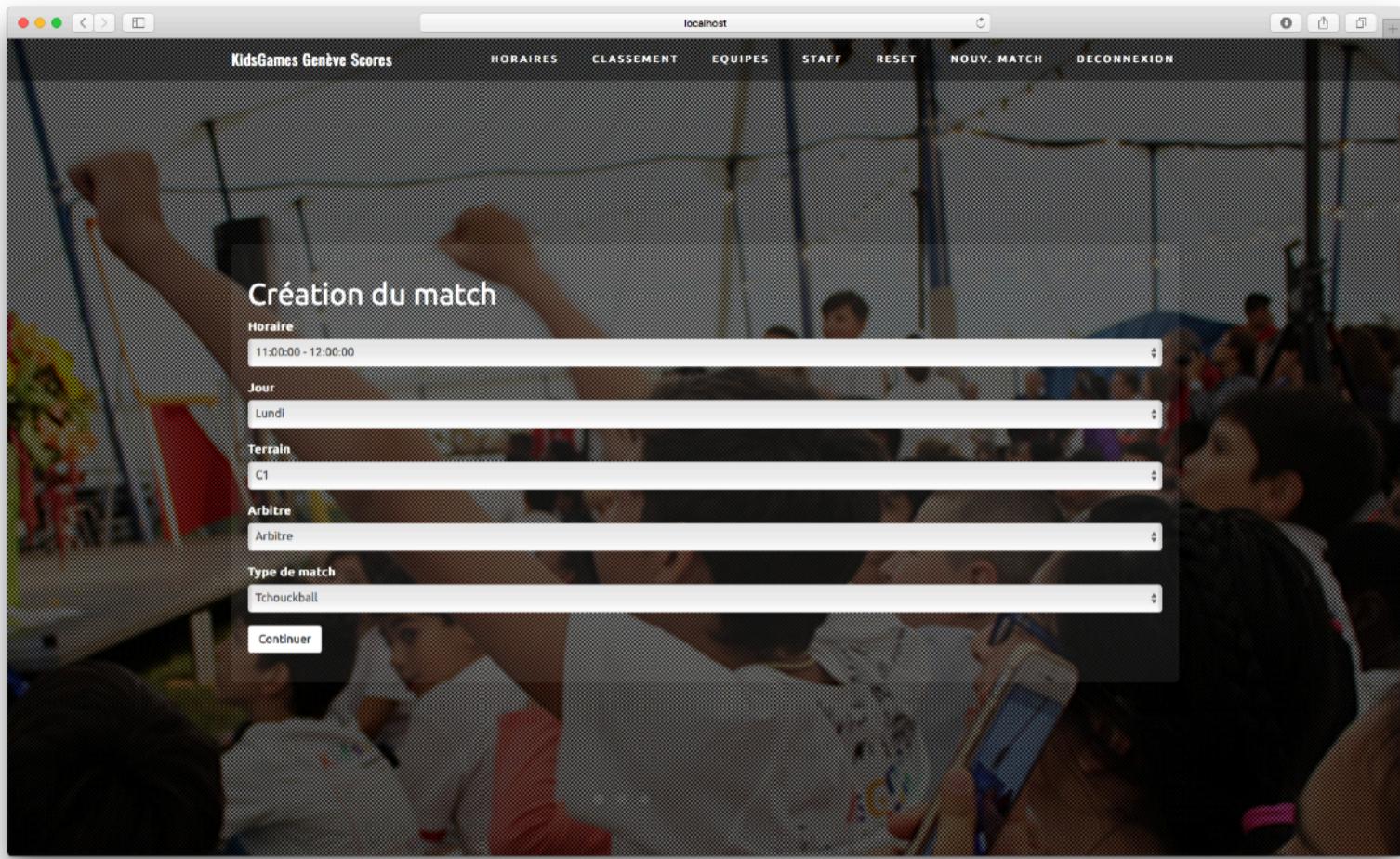
La page match, qui affiche les détails du match

AJOUTER

En tant qu'administrateur vous pouvez ajouter un nouveau match. Pour accéder à la page de création, vous devez appuyer sur « nouv. match » dans la barre de navigation.



Vous allez alors arriver sur la page de création de match.



Vous pourrez alors choisir les options suivantes:

- Le créneau horaire du match

✓ 11:00:00 - 12:00:00
13:20:00 - 14:15:00
14:20:00 - 15:15:00
15:40:00 - 16:35:00
16:40:00 - 17:15:00

- Le jour du match

✓ Lundi
Mardi
Mercredi
Jeudi
Vendredi
Samedi

- Le terrain

✓ C1
C2
C3
T1
T2
T3
T4
T5
T6
K1
K2
K3
A1 / A2
A3 / A4
A5 / A6

- L'arbitre qui se chargera du match (Il sera le seul arbitre à pouvoir modifier les scores en plus des administrateurs)

Arbitre
David
Ottavio

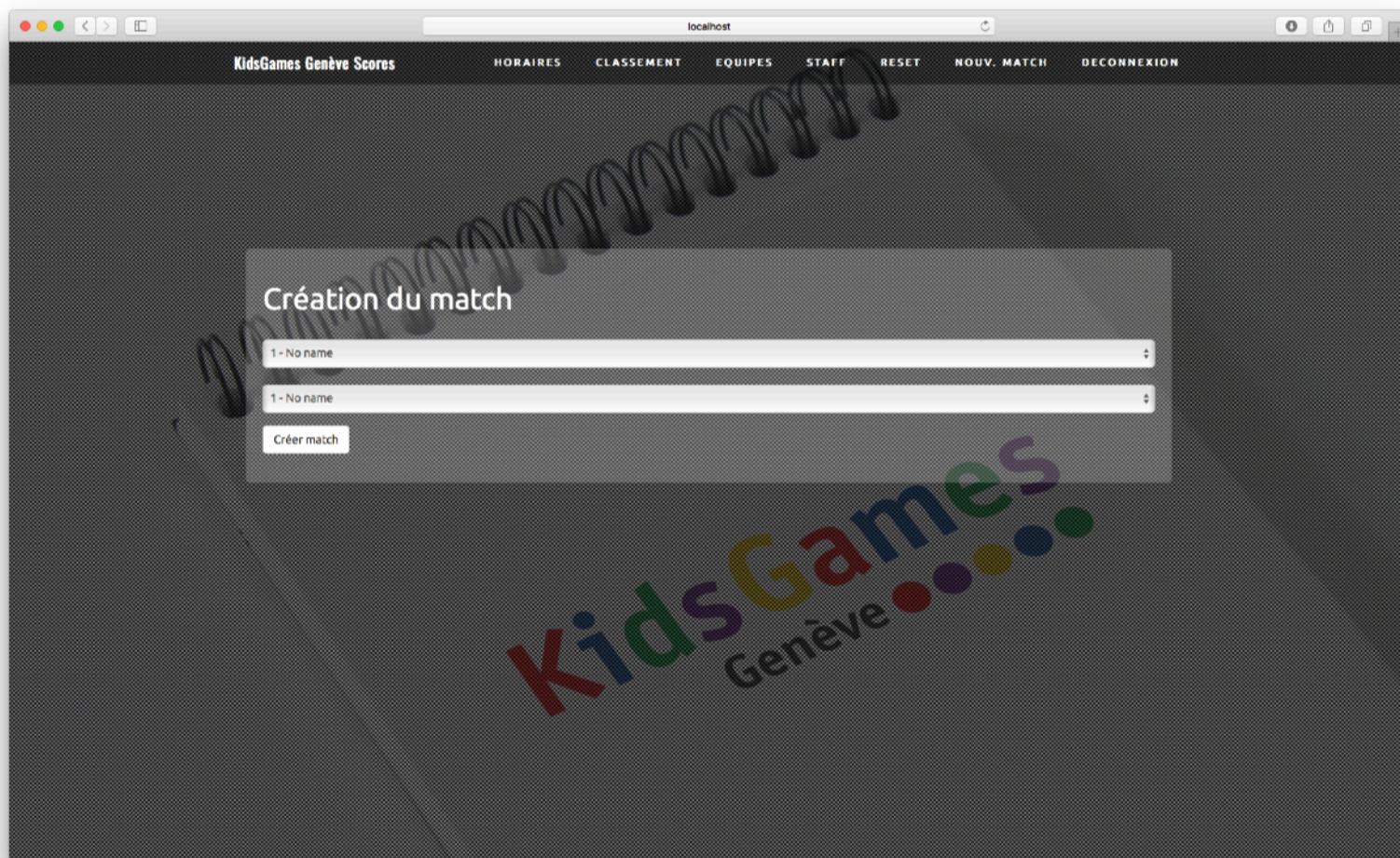
 La liste des arbitres dépendra des arbitres que l'administrateur a ajouté au camp

- Le type de sport

Tchouckball
Kinball
Course-Agile
Atelier

Une fois toutes les options sélectionnées, cliquez sur continuer.

Vous arriverez sur la page du choix des équipes. Sur cette page vous devrez choisir les équipes participantes au match que vous êtes entrain de créer.



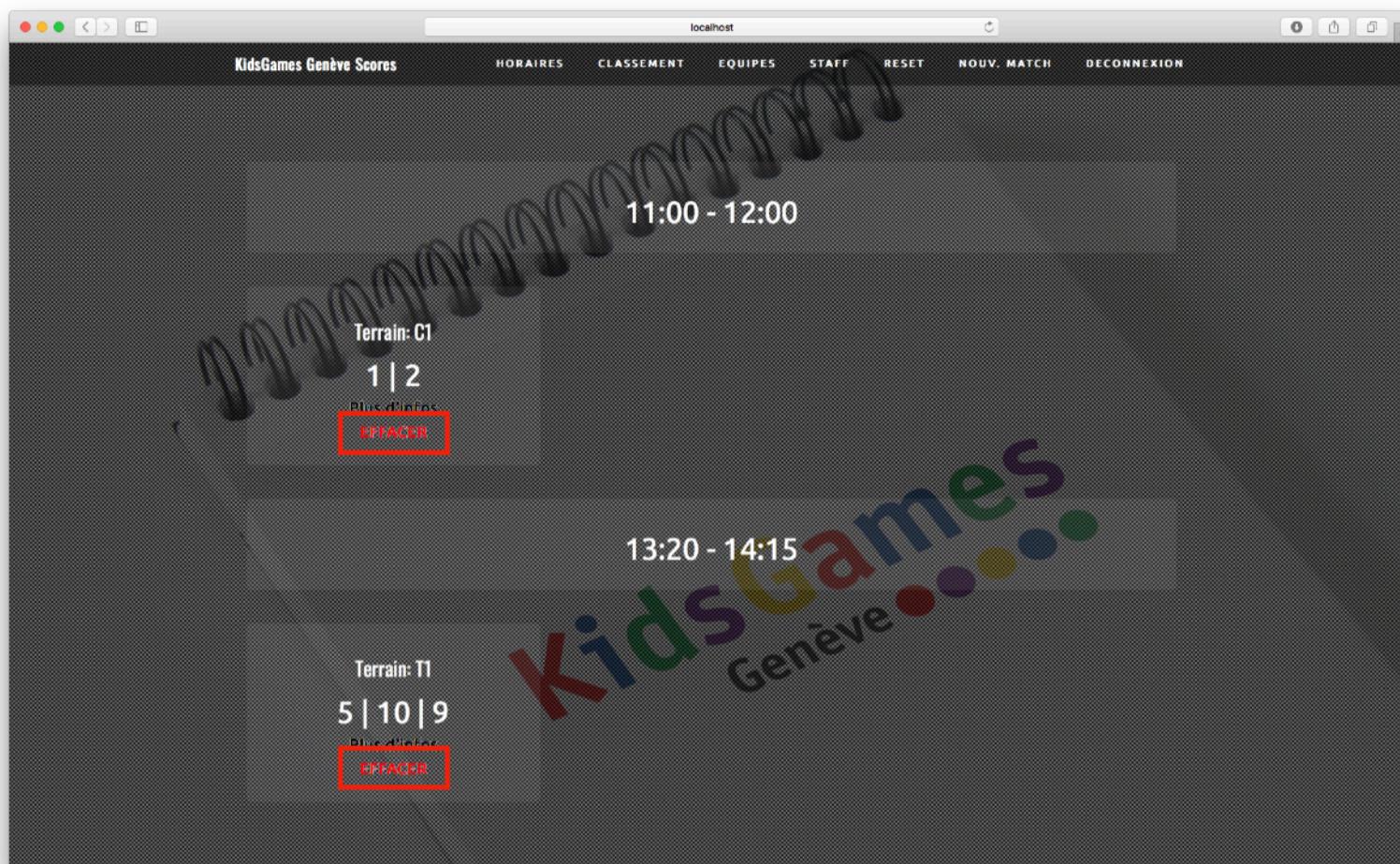
Vous pouvez alors choisir les équipes dans les listes déroulantes affichant le numéro ainsi que le nom de l'équipe.

1 - No name
2 - No name
3 - No name
4 - No name
5 - No name
6 - No name
7 - No name
8 - No name
9 - No name
10 - No name
11 - No name
12 - No name
13 - No name
14 - No name
15 - No name
16 - No name
17 - No name
18 - No name

Pour finaliser la création du match, cliquez sur « Créer match ».

SUPPRIMER

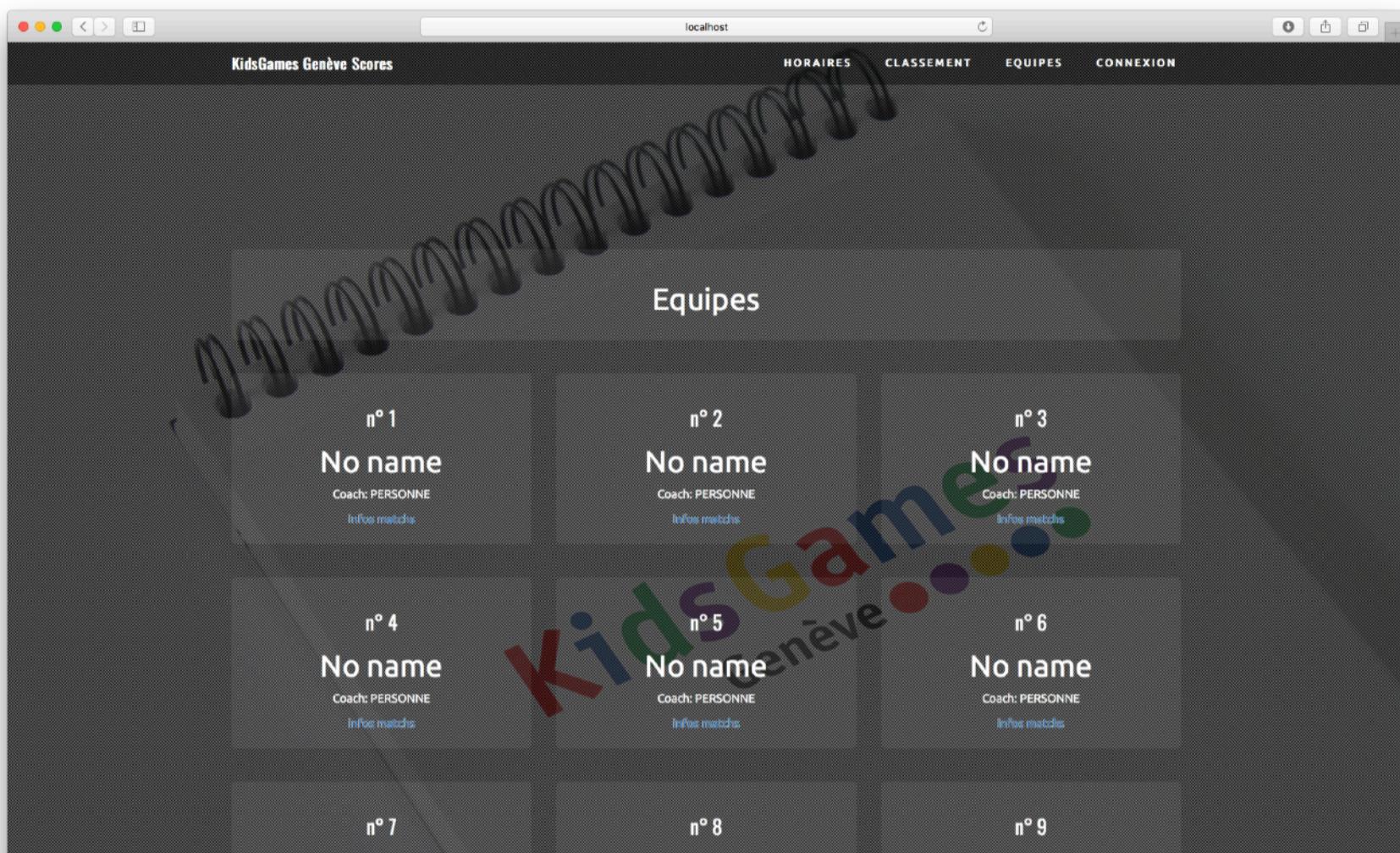
Il y a deux conditions pour pouvoir supprimer un match: vous devez être administrateur et le match ne doit pas déjà avoir été joué. Si les deux conditions sont remplies, alors vous verrez «EFFACER» s'afficher en dessous de chaque match. Cliquez dessus pour supprimer le match en question.



EQUIPES

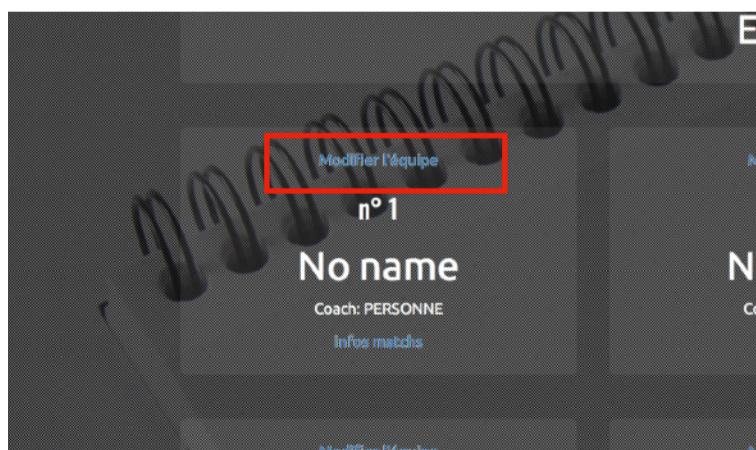
CONSULTER

La page équipe regroupe toutes les équipes du camp afin de visualiser leur nom, leur coach ainsi qu'un lien redirigeant vers la page des matchs de l'équipe.



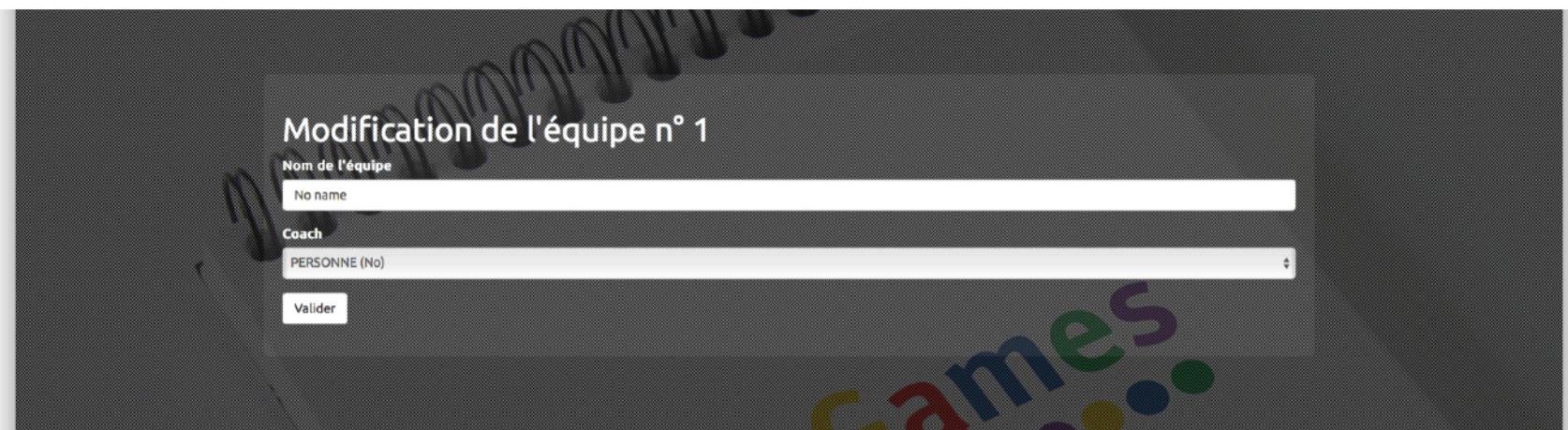
La page « équipes » consultée par un utilisateur non connecté

MODIFIER



En tant qu'administrateur du site, vous verrez un lien au dessus de chaque équipe vous permettant de modifier son nom et/ou son coach.

En cliquant sur « modifier l'équipe » vous aurez une page qui vous permettra d'effectuer les changements. Vous aurez alors la possibilité d'entrer un nom pour l'équipe, puis de sélectionner un coach dans la liste des coachs.



Validez les changements en cliquant sur « Valider ».

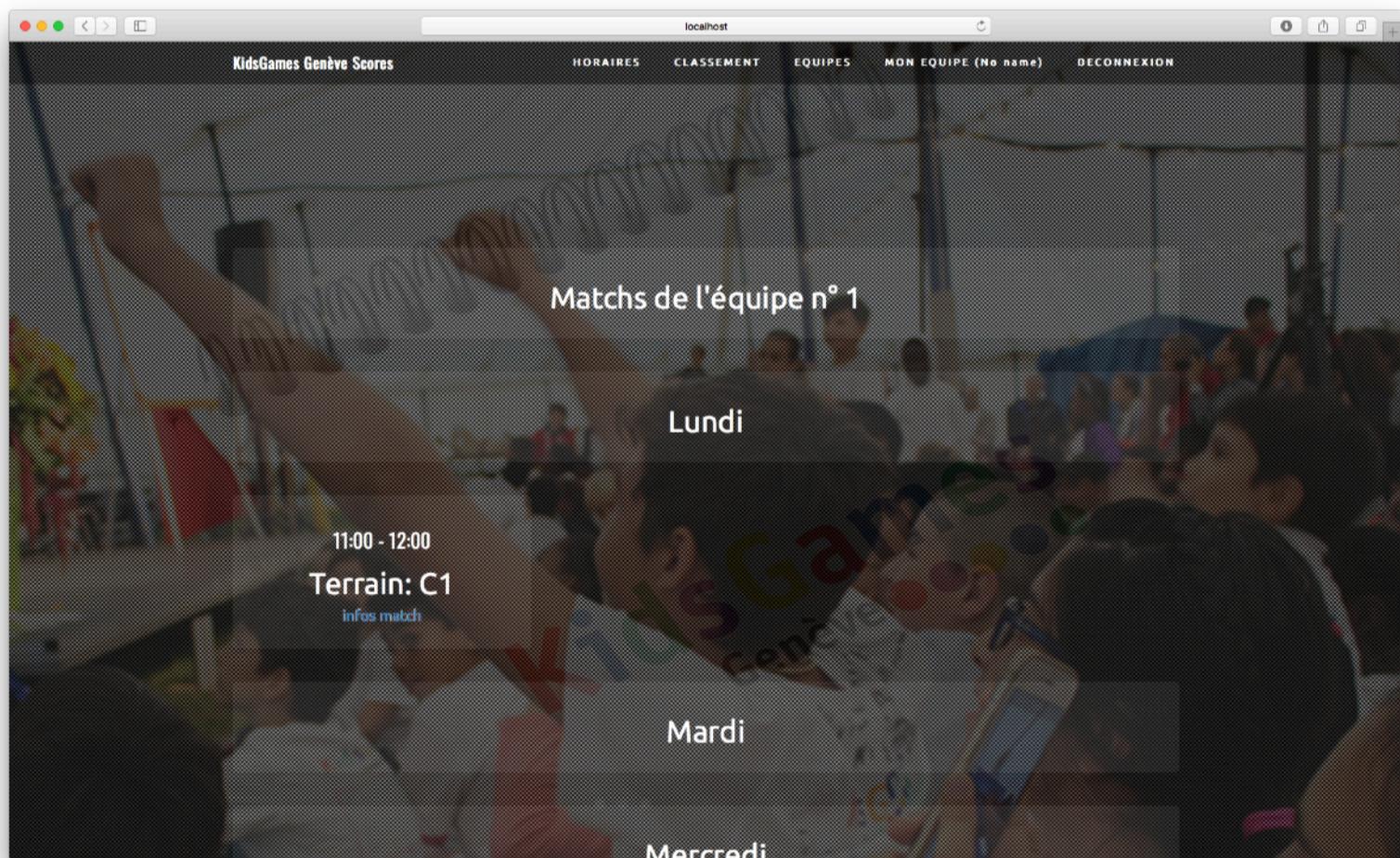
SES MATCHS

Vous pouvez visualiser facilement tous les matchs d'une équipe.

Si vous êtes coach, cliquez sur « mon équipe » dans la barre de navigation.



Tout le monde a accès au planning d'une équipe en cliquant sur « infos matchs » en dessous d'une équipe depuis la page des équipes.



La page des matchs pour l'équipe n° 1

STAFF

CONSULTER

Seuls les Administrateurs peuvent consulter, modifier, ajouter ou supprimer des membres du staff.



Cliquer sur « Staff » dans la barre de navigation en haut du site

Sur la page staff, vous trouvez une liste avec tout les utilisateurs du site.

Il es possible de trier les membres du staff grâce aux boutons bleus représentant les différentes catégories.

Nom	Prenom	Admin	Ajouter
Constantin (Herrmann)		[Modifier] [Supprimer]	
Arbitre (arbitre)		[Modifier] [Supprimer]	
Sabrina (Joye)		[Modifier] [Supprimer]	
Florent (Béney)		[Modifier] [Supprimer]	
		Tout Coach Arbitres Admin Bénévoles	
		Administrateur (admin) - [Modifier] [Supprimer]	
		Benevole (benevole) - [Modifier] [Supprimer]	
		Ottavio (Buonomo) - [Modifier] [Supprimer]	
		Coach (coach) - [Modifier] [Supprimer]	
		Polo (Marco) - [Modifier] [Supprimer]	
		David (Leal) - [Modifier] [Supprimer]	
		Denis (Gremaud) - [Modifier] [Supprimer]	

AJOUTER

Pour ajouter un nouveau membre du staff, il vous suffit d'entrer un nom, un prénom puis de sélectionner son rôle dans la liste.

Une fois toutes les données entrées, cliquez sur « Ajouter » pour créer le nouveau membre su staff.

MODIFIER

Pour modifier un utilisateur il faut appuyer sur le bouton « modifier » affiché près de l'utilisateur concerné



Vous pouvez ensuite modifier les données de l'utilisateur



Pour valider les modifications, cliquez sur « Modifier ». Pour annuler, cliquez sur « Reset ».

SUPPRIMER

Pour supprimer un utilisateur, il suffit de cliquer sur le bouton « Supprimer » près du nom de l'utilisateur que vous souhaitez supprimer.



CLASSEMENT

CONSULTER

La page de classement affiche les trois différents classements du camp, le Kinball, le Tchouckball et la course agile.

KidsGames Genève Scores

HORAIRES CLASSEMENT EQUIPES CONNEXION

KINBALL

Pos.	Nom/num.	P.	M.	R.	D.
1	No name (1)	0	0	0	0
2	No name (17)	0	0	0	0
3	No name (16)	0	0	0	0
4	No name (15)	0	0	0	0
5	No name (14)	0	0	0	0
6	No name (13)	0	0	0	0
7	No name (12)	0	0	0	0
8	No name (11)	0	0	0	0
9	No name (10)	0	0	0	0
10	No name (9)	0	0	0	0
11	No name (8)	0	0	0	0
12	No name (7)	0	0	0	0
13	No name (6)	0	0	0	0
14	No name (5)	0	0	0	0
15	No name (4)	0	0	0	0
16	No name (3)	0	0	0	0
17	No name (2)	0	0	0	0
18	No name (18)	0	0	0	0

La page de classement

RÉINITIALISATION

AVERTISSEMENT

Notez bien que réinitialiser le camp supprimera l'intégralité des matchs, les noms des équipes, le classement ainsi que lien entre un coach et son équipe. **Cette démarche est irréversible.**

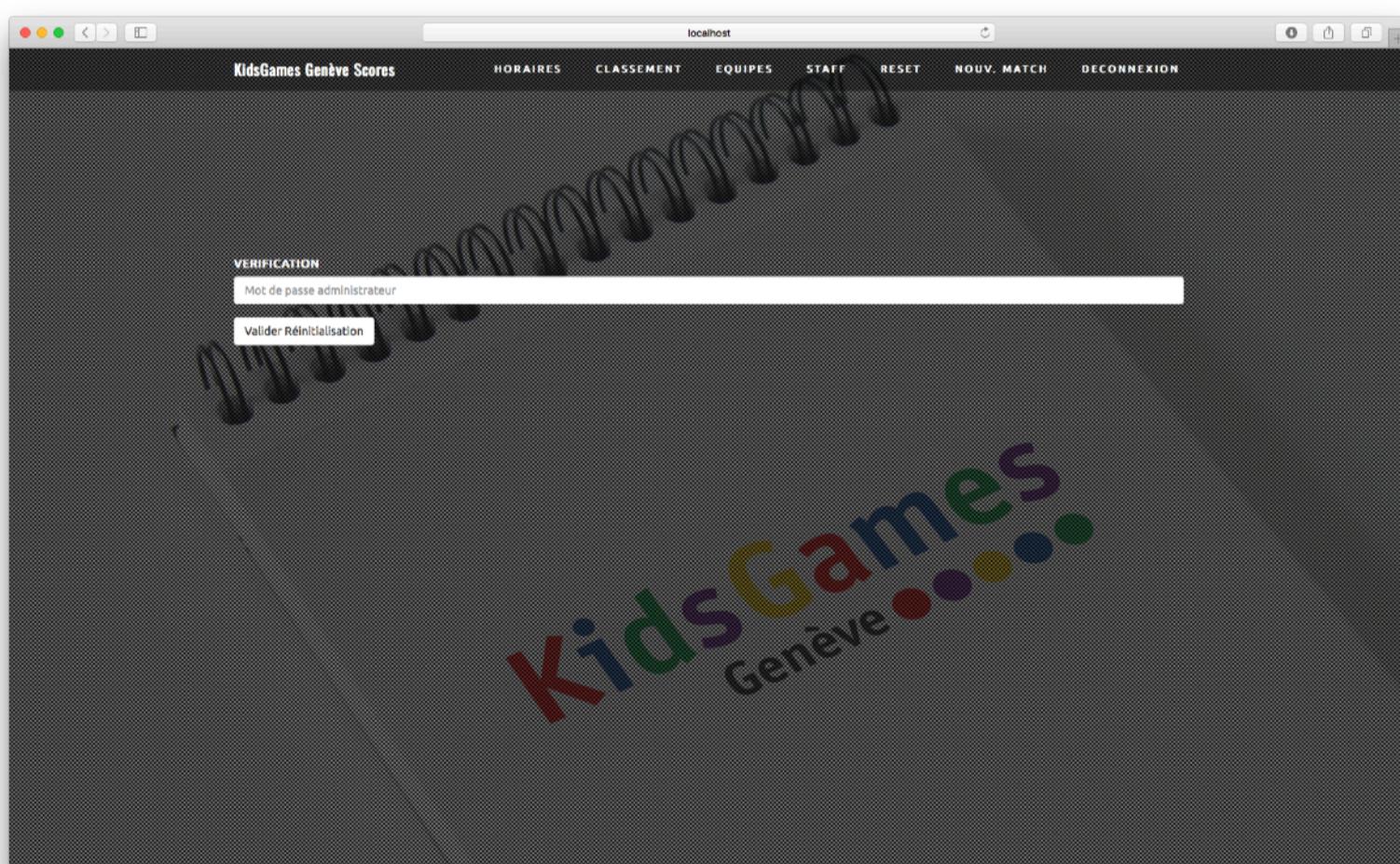
PROCÉDURE

En tant qu'administrateur vous aurez un bouton « Reset » dans la barre de navigation. Comme son nom l'indique, il permet de faire un reset (réinitialisation en anglais).

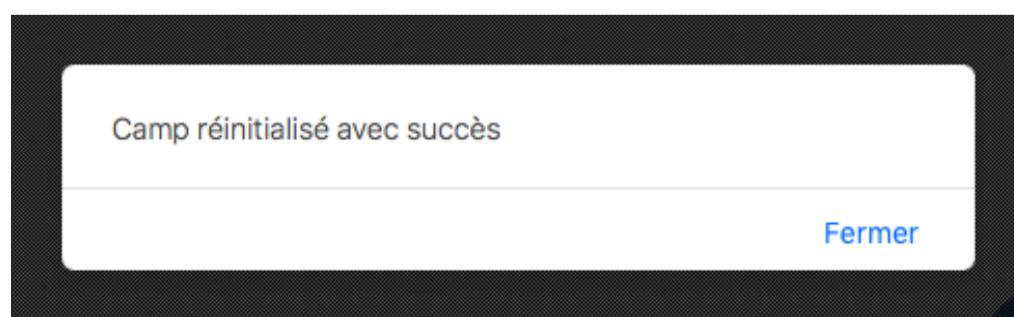


Vous serez alors redirigé vers une page de sécurité qui vous demandera le mot de passe super-administrateur.

Si vous avez besoin ou le droit de connaître le mot de passe, contacter votre assistant technique.



Une fois le mot de passe entré, vous aurez un message vous indiquant que le camp a bien été enregistré.



TPI 2018

KIDSGAMES SCORES

CONSTANTIN HERRMANN

ENSEIGNANT: PASCAL BONVIN

CODE SOURCE



```
1 <?php
2 ****
3 AUTEUR      : Constantin Herrmann
4 LIEU        : CFPT Informatique Genève
5 DATE        : 14.06.2018
6
7 TITRE PROJET: KidsGames Geneva Score
8
9 TITRE PAGE  : index
10 DESCRIPTION : Cette page est les page principale du site internet,
11                 lorsque qu'un utilisateur accède au site, il arrivera sur cette
12                 page.
13
14                 La page affiche tout les jours de la semaine sous forme de petites
15                 cartes.
16                 Elle affiche également la sectionnde connection.
17 VERSION      : 1.0
18 ****
19 // On include le fichier avec les fonctions
20 include "php/functions.inc.php";
21
22 $error = false;
23
24 // Regarde si le bouton valider à été appuyer
25 if(filter_has_var(INPUT_POST, "submit")){
26     // On filtre toutes les infos
27     $id = trim(filter_input(INPUT_POST, "user", FILTER_SANITIZE_STRING));
28     $pass = trim(filter_input(INPUT_POST, "pwd", FILTER_SANITIZE_STRING));
29
30     // On vérifie le login
31     $user = login($id, $pass);
32
33     // Si le login est valable
34     if ($user != false) {
35
36         // On met les données de l'utilisateur dans la session
37         $_SESSION['user'] = $user;
38
39         // Si le user est un coach
40         if ($user['idRole'] == "2") {
41             // On va chercher son équipe
42             $team = GetTeamByCoachId($user['id']);
43
44             // Si il possède une équipe
45             if ($team != false) {
46                 // On ajoute son équipe dans la session
47                 $_SESSION['MyTeam'] = $team;
48             }
49         }else{
50             $error = true;
51         }
52     }
53 ?>
54 <!DOCTYPE html>
55 <html lang="en" class="no-js" >
56 <head>
```



```
108     </div>
109 </section>
110 <?php if (!isset($_SESSION['user'])): ?>
111     <section id="connexion" >
112         <div class="container">
113             <div class="row text-center header animate-in"
114                 data-anim-type="fade-in-up">
115                 <div class="col-xs-12 col-sm-12 col-md-12 col-lg-12">
116                     <h3>Connexion</h3>
117                     <hr />
118                 </div>
119             </div>
120             <div class="row animate-in" data-anim-type="fade-in-up">
121                 <div class="col-xs-12 col-sm-12 col-md-12 col-lg-12">
122                     <div class="contact-wrapper">
123                         <?php if ($error):
124                             $message = "Identifiant ou mot de passe éronné..."; 
125                             echo "<script
126                                 type='text/javascript'>alert('$message');</script>";
127                         ?>
128                         <div class="alert alert-danger" role="alert">
129                             <strong>Oups !</strong> Identifiant ou mot de passe éronné...
130                         </div>
131                     <?php endif; ?>
132                     <form class="" action="#" method="post">
133                         <div class="form-group">
134                             <label for="formGroupExampleInput">Login</label>
135                             <input type="text" class="form-control" name="user" id="user"
136                                 placeholder="Nom d'utilisateur">
137                         </div>
138                         <div class="form-group">
139                             <label for="formGroupExampleInput2">Mot de passe</label>
140                             <input type="password" class="form-control" name="pwd"
141                                 id="pwd" placeholder="mot de passe">
142                         </div>
143                         <div class="form-group">
144                             <input type="submit" name="submit" value="Connexion"
145                                 class="btn btn-default">
146                         </div>
147                     </form>
148                 </div>
149             </div>
150         </div>
151     </section>
152     <?php endif; ?>
153     <!-- JAVASCRIPT FILES PLACED AT THE BOTTOM TO REDUCE THE LOADING TIME -->
154     <!-- CORE JQUERY -->
155     <script src="assets/js/jquery-1.11.1.js"></script>
156     <!-- BOOTSTRAP SCRIPTS -->
157     <script src="assets/js/bootstrap.js"></script>
158     <!-- EASING SCROLL SCRIPTS PLUGIN -->
159     <script src="assets/js/vegas/jquery.vegas.min.js"></script>
160     <!-- VEGAS SLIDESHOW SCRIPTS -->
161     <script src="assets/js/jquery.easing.min.js"></script>
162     <!-- FANCYBOX PLUGIN -->
163     <script src="assets/js/source/jquery.fancybox.js"></script>
164     <!-- ISOTOPE SCRIPTS -->
165     <script src="assets/js/isotope/isotope.js"></script>
```

```
161  <script src="assets/js/jquery.scrollTo.js" />/script>
162  <!-- VIEWPORT ANIMATION SCRIPTS -->
163  <script src="assets/js/appear.min.js"></script>
164  <script src="assets/js/animations.min.js"></script>
165  <!-- CUSTOM SCRIPTS -->
166  <script src="assets/js/custom.js"></script>
167 </body>
168 </html>
169
```

```
1 <?php
2 ****
3 AUTEUR      : Constantin Herrmann
4 LIEU        : CFPT Informatique Genève
5 DATE        : 14.06.2018
6
7 TITRE PROJET: KidsGames Geneva Score
8
9 TITRE PAGE  : addTeamsToGame
10 DESCRIPTION : Cette page permet à un administrateur d'ajouter des équipes au
11           match qu'il est en train de créer
12 VERSION     : 1.0
13 ****
14
15 // On include le fichier avec les fonctions
16 include "php/functions.inc.php";
17
18 // On vérifie si l'utilisateur est connecté et qu'il s'agit bien d'un
• administrateur
19 if (!isset($_SESSION['user']) || $_SESSION['user']['idRole'] != "1") {
20   header("Location: ../index.php");
21   exit;
22 }
23
24 // On vérifie si on est bien passé par l'étape des propriété du match
25 if (!isset($_SESSION['newGame'])) {
26   // sinon on redirige sur la page adéquate
27   header("Location: newGame.php");
28   exit;
29 }
30
31 // On récupère les propriétés du match
32 $match = $_SESSION['newGame'];
33 // On récupère toutes les équipes
34 $teams = GetAllteams();
35
36 // Regarde si le bouton valider à été appuyer
37 if(filter_has_var(INPUT_POST, "valider")){
38   $teamsSelected = [];
39   // On parcours toutes les équipes sélectionnées
40   for ($team = 0; $team < $match['type']; $team++) {
41     $teamsSelected[$team] = $_POST[$team];
42   }
43   $ma = $_SESSION['newGame'];
44
45   // Création du nouveau match (game)
46   CreateNewGame($match['time'], $match['day'], $match['field'],
• $match['arbitre'], $teamsSelected, $match['sport']);
47   header("Location: index.php");
48   exit;
49 }
50
51 ?>
52
53 <!DOCTYPE html>
54 <html lang="en" class="no-js" >
55
56 <head>
```

```
57 <meta charset="utf-8" />
58 <meta name="viewport" content="width=device-width, initial-scale=1,
• maximum-scale=1" />
59 <meta name="description" content="" />
60 <meta name="author" content="" />
61
62 <title>KidsGames Genève Scores</title>
63
64 <link href="assets/css/bootstrap.css" rel="stylesheet" />
65 <link href="assets/css/ionicons.css" rel="stylesheet" />
66 <link href="assets/css/font-awesome.css" rel="stylesheet" />
67 <link href="assets/js/source/jquery.fancybox.css" rel="stylesheet" />
68 <link href="assets/css/animations.min.css" rel="stylesheet" />
69 <link href="assets/css/style-blue.css" rel="stylesheet" />
70
71
72 </head>
73
74 <body data-spy="scroll" data-target="#menu-section">
75
76 <div class="navbar navbar-inverse navbar-fixed-top scroll-me" id="menu-section"
• >
77   <div class="container">
78     <div class="navbar-header">
79       <button type="button" class="navbar-toggle" data-toggle="collapse"
•         data-target=".navbar-collapse">
80         <span class="icon-bar"></span>
81         <span class="icon-bar"></span>
82         <span class="icon-bar"></span>
83       </button>
84       <a class="navbar-brand" href="#">
85         KidsGames Genève Scores
86       </a>
87     </div>
88     <?php include "php/navbar.inc.php" ?>
89   </div>
90 </div>
91
92 <section id="services" style="margin-top: 10%" >
93   <div class="container">
94     <div class="" data-anim-type="">
95       <div class="col-xs-12 col-sm-12 col-md-12 col-lg-12">
96         <div class="services-wrapper">
97           <h1>Création du match</h1>
98           <form class="" action="#" method="post">
99
100           <div class="form-group">
101             <?php for ($t=0; $t < $match['type']; $t++):?>
102               <br>
103               <select class="form-control" name="<?php echo $t ?>">
104                 <?php for ($team=0; $team < count($teams); $team++):?>
105                   <option value="<?php echo $teams[$team]['id'] ?><?php echo
•                     $teams[$team]['id']. " - ". $teams[$team]['nom'] ?></option>
106                   <?php endfor; ?>
107                 </select>
108                 <?php endfor; ?>
109           </div>
110
111           <div class="text-center">
112             <button type="submit" class="btn btn-primary" value="Submit">Submit</button>
113           </div>
114         </form>
115       </div>
116     </div>
117   </div>
118
119   <div class="row">
120     <div class="col-md-12" style="text-align: center; margin-top: 20px">
121       
122     </div>
123   </div>
124
125 </section>
```

```
111      <div class="form-group">
112          <input type="submit" name="valider" value="Créer match"
113          class="btn btn-default">
114      </div>
115
116      </form>
117  </div>
118  </div>
119  </div>
120 </section>
121
122  <!-- JAVASCRIPT FILES PLACED AT THE BOTTOM TO REDUCE THE LOADING TIME -->
123  <!-- CORE JQUERY -->
124  <script src="assets/js/jquery-1.11.1.js"></script>
125  <!-- BOOTSTRAP SCRIPTS -->
126  <script src="assets/js/bootstrap.js"></script>
127  <!-- EASING SCROLL SCRIPTS PLUGIN -->
128  <script src="assets/js/vegas/jquery.vegas.min.js"></script>
129  <!-- VEGAS SLIDESHOW SCRIPTS -->
130  <script src="assets/js/jquery.easing.min.js"></script>
131  <!-- FANCYBOX PLUGIN -->
132  <script src="assets/js/source/jquery.fancybox.js"></script>
133  <!-- ISOTYPE SCRIPTS -->
134  <script src="assets/js/jquery.isotope.js"></script>
135  <!-- VIEWPORT ANIMATION SCRIPTS -->
136  <script src="assets/js/appear.min.js"></script>
137  <script src="assets/js/animations.min.js"></script>
138  <!-- CUSTOM SCRIPTS -->
139  <script src="assets/js/custom.js"></script>
140 </body>
141 </html>
142
```

```
1 <?php
2 ****
3 AUTEUR      : Constantin Herrmann
4 LIEU        : CFPT Informatique Genève
5 DATE        : 14.06.2018
6
7 TITRE PROJET: KidsGames Geneva Score
8
9 TITRE PAGE  : adminStaff
10 DESCRIPTION : Cette page permet à un administrateur de gérer les membres du staff
11 VERSION     : 1.0
12 ****
13
14 // On vérifie si l'utilisateur est connecté et qu'il s'agit bien d'un
• administrateur
15 include "php/functions.inc.php";
16
17 $edit = false;
18 $staff = null;
19
20 // On vérifie si l'utilisateur est connecté et qu'il s'agit bien d'un
• administrateur
21 if (!isset($_SESSION['user']) || $_SESSION['user']['idRole'] != "1") {
22     header("Location: index.php");
23     exit;
24 }else {
25     // on récupères tout les rôles
26     $roles = GetAllRoles();
27 }
28
29 // Regarde si le bouton ajouter à été appuyer
30 if(filter_has_var(INPUT_POST, "ajouter")){
31     // On filtre toutes les données
32     $nom = trim(filter_input(INPUT_POST, "nom", FILTER_SANITIZE_STRING));
33     $prenom = trim(filter_input(INPUT_POST, "prenom", FILTER_SANITIZE_STRING));
34     $idRole = trim(filter_input(INPUT_POST, "role", FILTER_SANITIZE_STRING));
35
36     $role = GetRoleById($idRole);
37
38     if ($nom != null && $prenom != null && $role != false) {
39         // On ajoute un nouveau membre du staff
40         AddStaff($nom, $prenom, $idRole);
41     }else{
42         $message = "Veuillez remplir tout les champs";
43         echo "<script type='text/javascript'>alert('$message');</script>";
44     }
45 }
46
47 // Regarde si le bouton modifier à été appuyer
48 if(filter_has_var(INPUT_POST, "modifier")){
49     // On filtre les données
50     $nom = trim(filter_input(INPUT_POST, "nom", FILTER_SANITIZE_STRING));
51     $prenom = trim(filter_input(INPUT_POST, "prenom", FILTER_SANITIZE_STRING));
52     $idRole = trim(filter_input(INPUT_POST, "role", FILTER_SANITIZE_STRING));
53
54     // On met à jour le staff
55     UpdateStaff($_SESSION['staff_to_change']['id'], $nom, $prenom, $idRole);
56 }
```

```
57     // On remet la variable de la session à null
58     $_SESSION['staff_to_change'] = NULL;
59 }
60
61 if (isset($_SESSION['staff_to_change']) && $_SESSION['staff_to_change'] != NULL) {
62     $edit = true;
63     // Le staff devient le staff qui ce trouve dans la session
64     $staff = $_SESSION['staff_to_change'];
65     $_SESSION['staff_to_change'] = null;
66 }
67 ?>
68
69 <!DOCTYPE html>
70 <html lang="en" class="no-js" >
71
72 <head>
73     <meta charset="utf-8" />
74     <meta name="viewport" content="width=device-width, initial-scale=1,
75     • maximum-scale=1" />
76     <meta name="description" content="" />
77     <meta name="author" content="" />
78
79     <title>KidsGames Genève Scores</title>
80
81     <link href="assets/css/bootstrap.css" rel="stylesheet" />
82     <link href="assets/css/ionicons.css" rel="stylesheet" />
83     <link href="assets/css/font-awesome.css" rel="stylesheet" />
84     <link href="assets/js/source/jquery.fancybox.css" rel="stylesheet" />
85     <link href="assets/css/animations.min.css" rel="stylesheet" />
86     <link href="assets/css/style-blue.css" rel="stylesheet" />
87
88 </head>
89
90 <body data-spy="scroll" data-target="#menu-section">
91
92     <div class="navbar navbar-inverse navbar-fixed-top scroll-me" id="menu-section"
93     • >
94         <div class="container">
95             <div class="navbar-header">
96                 <button type="button" class="navbar-toggle" data-toggle="collapse"
97                 • data-target=".navbar-collapse">
98                     <span class="icon-bar"></span>
99                     <span class="icon-bar"></span>
100                    <span class="icon-bar"></span>
101                </button>
102                <a class="navbar-brand" href="#">
103                    KidsGames Genève Scores
104                </a>
105            </div>
106            <?php include "php/navbar.inc.php" ?>
107        </div>
108    </div>
109
110    <section id="services" style="margin-top: 10%" >
111        <div class="container">
```

```

112 <div class="row animate-in" data-anim-type="fade-in-up">
113   <div class="col-xs-12 col-sm-12 col-md-12 col-lg-12">
114     <div class="contact-wrapper">
115       <form class="" action="#" method="post">
116
117         <div class="form-group col-xs-12 col-sm-12 col-md-12 col-lg-3">
118           <input type="text" class="form-control" name="nom" id="nom"
119             placeholder="Nom" value="<?php echo $edit ? $staff['nom'] : "";;
120             ?>">
121         </div>
122
123         <div class="form-group col-xs-12 col-sm-12 col-md-12 col-lg-3">
124           <input type="text" class="form-control" name="prenom" id="prenom"
125             placeholder="Prenom" value="<?php echo $edit ? $staff['prenom'] :
126             "";; ?>">
127         </div>
128
129         <div class="form-group col-xs-12 col-sm-12 col-md-12 col-lg-3">
130           <select class="form-control" name="role">
131             <?php for ($i=0; $i < count($roles); $i++) :?>
132               <?php if ($edit): // Si nous sommes en mode édition?>
133                 <?php if ($staff['idRole'] == $roles[$i]['id']): // Si l'id
134                   du Rôle = à l'id du Rôle du membre alors on le sélectionne?>
135                   <option selected value="<?php echo $roles[$i]['id'];
136                     ?>"><?php echo $roles[$i]['intitule']; ?></option>
137                 <?php else: ?>
138                   <option value="<?php echo $roles[$i]['id'];
139                     ?>"><?php echo
140                     $roles[$i]['intitule']; ?></option>
141                 <?php endif; ?>
142               <?php else: ?>
143                 <option value="<?php echo $roles[$i]['id'];
144                   ?>"><?php echo
145                     $roles[$i]['intitule'];
146                   ?></option>
147                 <?php endif; ?>
148
149                 <?php endfor; ?>
150             </select>
151         </div>
152
153         <div class="form-group col-xs-12 col-sm-12 col-md-12 col-lg-3">
154           <?php if ($edit): // Si on est en mode édition, alors le bouton
155             affichera "Modifier"?>
156             <div class="form-group col-xs-12 col-sm-12 col-md-12 col-lg-6">
157               <input type="submit" name="modifier" value="Modifier"
158                 class="btn btn-default" style="width: 100%;">
159             </div>
160             <div class="form-group col-xs-12 col-sm-12 col-md-12 col-lg-6">
161               <input type="submit" name="reset" value="Reset" class="btn
162                 btn-default" style="width: 100%;">
163             </div>
164           <?php else: // sinon il affichera Ajouter?>
165             <input type="submit" name="ajouter" value="Ajouter" class="btn
166               btn-default" style="width: 100%;">
167           <?php endif; ?>
168
169             </div>
170         </form>
171
172         </div>
173     </div>

```

```

150      ~ / u t v ~
159  </div>
160
161  <div class="row animate-in" data-anim-type="fade-in-up">
162      <div class="row text-center animate-in" data-anim-type="fade-in-up" >
163          <div class="col-xs-12 col-sm-12 col-md-12 col-lg-12 pad-bottom">
164              <div class="caegories">
165                  <a href="#" data-filter="*" class="active btn btn-custom
166                      •
167                      btn-custom-two btn-sm">Tout</a>
168                  <a href="#" data-filter=".Coach" class="btn btn-custom
169                      •
170                      btn-custom-two btn-sm">Coach</a>
171                  <a href="#" data-filter=".Arbitre" class="btn btn-custom
172                      •
173                      btn-custom-two btn-sm">Arbitres</a>
174                  <a href="#" data-filter=".Admin" class="btn btn-custom
175                      •
176                      btn-custom-two btn-sm">Admin</a>
177                  <a href="#" data-filter=".Benevole" class="btn btn-custom
178                      •
179                      btn-custom-two btn-sm">Bénévoles</a>
180              </div>
181          </div>
182      </div>
183      <div class="row text-center animate-in" data-anim-type="fade-in-up"
184          •
185          id="work-div">
186          <?php
187          $staff = GetAllStaff();
188          for ($staffmember=0; $staffmember < count($staff); $staffmember++) :
189              $role = GetRoleById($staff[$staffmember]['idRole']);
190              $group = $role['intitule'];
191              $editLink = "<a style=\"color: white; font-size: 90%;\"
192                  •
193                  href=\"php/editStaff.php?id=".$staff[$staffmember]['id']."'>Modifier<
194                  •
195                  /a>";
196              $deleteLink = "<a style=\"color: red; font-size: 90%;\"
197                  •
198                  href=\"php/deleteStaff.php?id=".$staff[$staffmember]['id']."'>Supprim
199                  •
200                  er</a>";
201          ?>
202          <div class="col-xs-12 col-sm-4 col-md-4 col-lg-4 <?php echo $group
203                  •
204                  ?>">
205              <div class="work-wrapper">
206
207                  <h4><?php echo $staff[$staffmember]['prenom']."
208                      •
209                      (".$staff[$staffmember]['nom'].") - [" . $editLink."]
210                      •
211                      [$deleteLink.]" ?></h4>
212              </div>
213          </div>
214      </div>
215  </div>
216
217  <!-- JAVASCRIPT FILES PLACED AT THE BOTTOM TO REDUCE THE LOADING TIME -->
218  <!-- CORE JQUERY -->
219  <script src="assets/js/jquery-1.11.1.js"></script>
220  <!-- BOOTSTRAP SCRIPTS -->
221  <script src="assets/js/bootstrap.js"></script>
222  <!-- EASING SCROLL SCRIPTS PLUGIN -->
223  <script src="assets/js/vegas/jquery.vegas.min.js"></script>
224  <!-- VEGAS SLIDESHOW SCRIPTS -->
225  <script src="assets/js/jquery.easing.min.js"></script>
226  <!-- FANCYBOX PLUGIN -->

```

```
204     <!-- FANCYBOX PLUGINS -->
205     <script src="assets/js/source/jquery.fancybox.js"></script>
206     <!-- ISOTYPE SCRIPTS -->
207     <script src="assets/js/jquery.isotope.js"></script>
208     <!-- VIEWPORT ANIMATION SCRIPTS -->
209     <script src="assets/js/appear.min.js"></script>
210     <script src="assets/js/animations.min.js"></script>
211     <!-- CUSTOM SCRIPTS -->
212     <script src="assets/js/custom.js"></script>
213   </body>
214 </html>
```

```

1 <?php
2 ****
3 AUTEUR      : Constantin Herrmann
4 LIEU        : CFPT Informatique Genève
5 DATE        : 14.06.2018
6
7 TITRE PROJET: KidsGames Geneva Score
8
9 TITRE PAGE  : day
10 DESCRIPTION : Cette page affiche tout les matchs d'un jour triés par heure
11 VERSION     : 1.0
12 ****
13
14 // On include le fichier avec les fonctions
15 include "php/functions.inc.php";
16
17 // On vérifie si l'id ce trouve dans l'url
18 if (!isset($_GET['id'])) {
19     // Si non, on redirige
20     header("location:index.php");
21     exit();
22 }
23 // Si l'id est dans l'url
24 else{
25     // Déclaration d'un jour par défaut qui est 1
26     $DEFAULT_DAY = 1;
27     // On récupère l'id dans l'url
28     $id = $_GET['id'];
29     $day = GetDayById($id);
30     if ($day != false) {
31         // On recherche tout les fuseaux horaires pour un jour
32         $times = GetAllTimesOnDay($id);
33     }else{
34         // Si non, on redirige
35         header("location:index.php");
36         exit();
37     }
38 }
39 }
40
41 ?>
42
43 <!DOCTYPE html>
44 <html lang="en" class="no-js" >
45
46 <head>
47     <meta charset="utf-8" />
48     <meta name="viewport" content="width=device-width, initial-scale=1,
49     • maximum-scale=1" />
50     <meta name="description" content="" />
51     <meta name="author" content="" />
52
53     <title>KidsGames Genève Scores</title>
54
55     <link href="assets/css/bootstrap.css" rel="stylesheet" />
56     <link href="assets/css/ionicons.css" rel="stylesheet" />
57     <link href="assets/css/font-awesome.css" rel="stylesheet" />
58     <link href="assets/js/source/jquery.fancybox.css" rel="stylesheet" />

```

```
58     <link href="assets/css/animations.min.css" rel="stylesheet" />
59     <link href="assets/css/style-blue.css" rel="stylesheet" />
60
61
62 </head>
63
64 <body data-spy="scroll" data-target="#menu-section">
65
66     <div class="navbar navbar-inverse navbar-fixed-top scroll-me" id="menu-section">
67         >
68             <div class="container">
69                 <div class="navbar-header">
70                     <button type="button" class="navbar-toggle" data-toggle="collapse" data-target=".navbar-collapse">
71                         <span class="icon-bar"></span>
72                         <span class="icon-bar"></span>
73                         <span class="icon-bar"></span>
74                     </button>
75                     <a class="navbar-brand" href="#">
76                         KidsGames Genève Scores
77                     </a>
78                 </div>
79                 <?php include "php/navbar.inc.php" ?>
80             </div>
81         </div>
82
83         <section id="services" style="margin-top: 10%">
84             <div class="container">
85                 <div class="" data-anim-type="">
86
87                     <?php if ($times == false): // Si il n'y pas de fuseaux horaires pour le
88                         jour?>
89
90                     <div class="col-xs-12 col-sm-12 col-md-12 col-lg-12" style="text-align: center">
91                         <div class="services-wrapper">
92                             <h1>AUCUN MATCH PREVU AUJOURD'HUI</h1>
93                         </div>
94                     </div>
95
96                     <?php else: // Si il y'a des fuseaux horaires?>
97                         <?php
98                         // On parcours la liste des fuseaux
99                         for ($time=0; $time < count($times); $time++) :
100                             // On récupères les infos pour le fuseau actuel
101                             $time_provisoire = GetTimeById($times[$time]['idTime']);
102                             ?>
103                             <div class="col-xs-12 col-sm-12 col-md-12 col-lg-12"
104                                 style="text-align: center">
105                                 <div class="services-wrapper">
106                                     <h1><?php echo substr($time_provisoire['start'], 0, -3). " - "
107                                         .substr($time_provisoire['end'], 0, -3) ?></h1>
108                                     </div>
109                                 </div>
110
111                                 <?php
112                                     // On récupère tout les match pour le jour et le fuseau horaire
113                                     $matchs = GetMatchsOnDayAndTime($id , $times[$time]['idTime']);
```

```

110
111 // On parcours toutes la liste des matchs
112 for ($m =0; $m < count($matchs); $m++):
113     ?>
114     <div class="col-xs-12 col-sm-4 col-md-4 col-lg-4"
115         •
116             style="text-align: center">
117                 <div class="services-wrapper">
118                     <?php $match = GetAllMatchInfos($matchs[$m]['id']); // On
119                         •
120                         récupère les infos du match?>
121                         <?php if ($match['infos']['played']): // Si le match à été joué
122                             •
123                             ?>
124                             <?php
125                             // si un utilisateur est connecté et qu'il est administrateur
126                             if (isset($_SESSION['user']) && $_SESSION['user']['idRole']
127                             •
128                             == "1"):
129                                 $link_to_edit = "editScore.php?id=".$match['infos']['id'];
130                                 ?>
131                                 <a href="<?php echo $link_to_edit ?>" style="color:red">Modifier les résultats</a>
132                                 <?php endif; ?>
133                                 <h2 style="color: green;">Match terminé</h2>
134                                 <?php
135                                     $score_label = "";
136                                     for ($team=0; $team < count($match['teams']); $team++):?>
137                                         <h2 style="margin: 0;"><?php echo $score_label." <br>
138                                         •
139                                         n°".$match['teams'][$team]['numero']."' |
140                                         ".$match['teams'][$team]['score'];?></h2>
141                                         <?php endfor; ?>
142                                         <?php else: // Si le match n'as pas encore eu lieu?>
143                                         <?php
144                                         // On récupère les infos du matcg
145                                         $terrain = $match['infos']['terrain'];
146                                         $terrain_label = "Terrain: ";
147
148                                         // Is match est un boolean qui regarde si il s'agit d'un match
149                                         •
150                                         ou d'un atelier
151                                         $is_match = true;
152                                         ?>
153                                         <?php
154                                         // Si le terrain contient la lettre A, alors il s'agit d'un
155                                         •
156                                         atelier
157                                         if (strpos($terrain, 'A') !== false){
158                                             $terrain_label = "Atelier: ";
159                                             $is_match = false;
160                                         }
161                                         ?>
162                                         <h3><?php echo $terrain_label.$match['infos']['terrain'] ?></h3>
163
164                                         <?php
165                                         // Création des liens de modification
166                                         $link_to_match = "match.php?id=".$match['infos']['id'];
167                                         $teamId_label = $match['teams'][0]['numero'];
168                                         $link_to_delete_match =
169                                         "php/deleteMatch.php?id=".$match['infos']['id'];
170                                         for ($team=1; $team < count($match['teams']); $team++) {
171                                             $teamId_label = $teamId_label." |
172                                             ".$match['teams'][$team]['numero'];
173                                         }
174                                         ?~
```

```
151
158         :>
159         <h1><?php echo $teamId_label; ?></h1>
160
161         <?php if ($is_match): ?>
162             <a href="<?php echo $link_to_match ?>"><h4 style="color:
163                 black;"><b>Plus d'infos</b></h4></a>
164         <?php endif; ?>
165         <?php if (!$_SESSION['user']) && !$_SESSION['user']['idRole'] == "1": ?>
166             <a href="<?php echo $link_to_delete_match ?>"><h4
167                 style="color: red;"><b>EFFACER</b></h4></a>
168         <?php endif; ?>
169
170         </div>
171     </div>
172     <?php endfor; ?>
173 <?php endfor; ?>
174
175     <?php endif; ?>
176 </div>
177 </div>
178 </section>
179
180 <!-- JAVASCRIPT FILES PLACED AT THE BOTTOM TO REDUCE THE LOADING TIME -->
181 <!-- CORE JQUERY -->
182 <script src="assets/js/jquery-1.11.1.js"></script>
183 <!-- BOOTSTRAP SCRIPTS -->
184 <script src="assets/js/bootstrap.js"></script>
185 <!-- EASING SCROLL SCRIPTS PLUGIN -->
186 <script src="assets/js/vegas/jquery.vegas.min.js"></script>
187 <!-- VEGAS SLIDESHOW SCRIPTS -->
188 <script src="assets/js/jquery.easing.min.js"></script>
189 <!-- FANCYBOX PLUGIN -->
190 <script src="assets/js/source/jquery.fancybox.js"></script>
191 <!-- ISOTOPE SCRIPTS -->
192 <script src="assets/js/jquery.isotope.js"></script>
193 <!-- VIEWPORT ANIMATION SCRIPTS -->
194 <script src="assets/js/appear.min.js"></script>
195 <script src="assets/js/animations.min.js"></script>
196 <!-- CUSTOM SCRIPTS -->
197 <script src="assets/js/custom.js"></script>
198 </body>
199 </html>
200
```

```
1 <?php
2 ****
3 AUTEUR      : Constantin Herrmann
4 LIEU        : CFPT Informatique Genève
5 DATE        : 14.06.2018
6
7 TITRE PROJET: KidsGames Geneva Score
8
9 TITRE PAGE  : deleteMatch
10 DESCRIPTION : Ce script permet de supprimer un match
11 VERSION     : 1.0
12 ****
13
14 // On vérifie si l'utilisateur est connecté et qu'il s'agit bien d'un
• administrateur
15 include "functions.inc.php";
16 if (isset($_GET['id'])) {
17     // On vérifie si l'utilisateur est connecté et qu'il s'agit bien d'un
• administrateur
18     if (isset($_SESSION['user']) || $_SESSION['user']['idRole'] == "1") {
19         // On récupère l'id
20         $id = $_GET['id'];
21         $match = GetAllMatchInfos($id);
22
23         // On vérifie bien que le match n'as pas été joué
24         if ($match['infos']['played'] == 0) {
25             DeleteGame($match['infos']['id']);
26         }
27     }
28 }
29
30 header("Location: ../index.php");
31 exit();
32
```

```
1 <?php
2 ****
3 AUTEUR      : Constantin Herrmann
4 LIEU        : CFPT Informatique Genève
5 DATE        : 14.06.2018
6
7 TITRE PROJET: KidsGames Geneva Score
8
9 TITRE PAGE  : deleteStaff
10 DESCRIPTION : Ce script permet de supprimer un membre du staff
11 VERSION     : 1.0
12 ****
13
14 include "functions.inc.php";
15
16 // Vérifie si l'id est indiqué dans l'url
17 if (!isset($_GET['id'])) {
18     // On redirige vers la page Admin staff si l'id n'est pas indiqué dans l'url
19     header("Location: ../adminStaff.php");
20     exit;
21 }
22 else{
23     // On vérifie si l'utilisateur est connecté et qu'il s'agit bien d'un
24     • administrateur
25     if (isset($_SESSION['user']) || $_SESSION['user']['idRole'] == "1") {
26         // On récupère l'id de L'url
27         $id = $_GET['id'];
28
29         // On supprime le membre du staff
30         // Supprime également le lien entre une équipe et lui
31         DeleteStaff($id);
32     }
33     // Redirection sur la page Admin Staff
34     header("Location: ../adminStaff.php");
35     exit;
36 }
37
```

```
1 <?php
2 ****
3 AUTEUR      : Constantin Herrmann
4 LIEU        : CFPT Informatique Genève
5 DATE        : 14.06.2018
6
7 TITRE PROJET: KidsGames Geneva Score
8
9 TITRE PAGE  : editScore
10 DESCRIPTION : Cette page permet d'enregistrer ou de modifier les résultats d'un
• match
11 VERSION     : 1.0
12 ****
13
14 // On include le fichier avec les fonctions
15 include "php/functions.inc.php";
16
17 // On vérifie si l'utilisateur est connecté et qu'il s'agit bien d'un
• administrateur
18 // On vérifie si l'id ce trouve dans l'url
19 if (!isset($_GET['id']) || (!isset($_SESSION['user'])) &&
• $_SESSION['user']['idRole'] == '1')) {
20     header("Location: index.php");
21     exit;
22 }
23 else{
24     // On récupère l'id dans l'url
25     $id = $_GET['id'];
26     // On récupère les infos du match
27     $match = GetAllMatchInfos($id);
28     if (($match['infos']['played'] == "1" && $_SESSION['user']['idRole'] == '3') ||
• $match['infos'] == false) {
29         // On redirige sur l'index
30         header("Location: index.php");
31         exit;
32     }
33 }
34 }
35
36 $error = false;
37
38 // Regarde si le bouton enregistrer à été appuyer
39 if(filter_has_var(INPUT_POST, "enregistrer")){
40     $teams = [];
41
42     // On récupères les scores des équipes dans le $_POST
43     for ($team=0; $team < count($match['teams']); $team++) {
44         $result_team = $_POST[$match['teams'][$team]['numero']];
45         // On vérifie qu'il s'agit bien d'un numero
46         if (ctype_digit($result_team)){
47             if ($result_team >= 0) {
48                 $teams[$team]['score'] = $result_team;
49             }else{
50                 $teams[$team]['score'] = 0;
51             }
52         }else{
53             $teams[$team]['score'] = 0;
54         }
55     }
56 }
```

```
55     $teams[$team]['infos'] = $match['teams'][$team];
56 }
57
58 // On met à jour les scores
59 UpdateScore($teams, $match['infos']['id']);
60
61
62 // On redirige sur l'index
63 header("Location: index.php");
64 exit;
65 }
66
67 ?>
68
69 <!DOCTYPE html>
70 <html lang="en" class="no-js" >
71
72 <head>
73     <meta charset="utf-8" />
74     <meta name="viewport" content="width=device-width, initial-scale=1,
75     • maximum-scale=1" />
76     <meta name="description" content="" />
77     <meta name="author" content="" />
78
79     <title>KidsGames Genève Scores</title>
80
81     <link href="assets/css/bootstrap.css" rel="stylesheet" />
82     <link href="assets/css/ionicons.css" rel="stylesheet" />
83     <link href="assets/css/font-awesome.css" rel="stylesheet" />
84     <link href="assets/js/source/jquery.fancybox.css" rel="stylesheet" />
85     <link href="assets/css/animations.min.css" rel="stylesheet" />
86     <link href="assets/css/style-blue.css" rel="stylesheet" />
87
88 </head>
89
90 <body data-spy="scroll" data-target="#menu-section">
91
92     <div class="navbar navbar-inverse navbar-fixed-top scroll-me" id="menu-section"
93     • >
94         <div class="container">
95             <div class="navbar-header">
96                 <button type="button" class="navbar-toggle" data-toggle="collapse"
97                 • data-target=".navbar-collapse">
98                     <span class="icon-bar"></span>
99                     <span class="icon-bar"></span>
100                    <span class="icon-bar"></span>
101                </button>
102                <a class="navbar-brand" href="#">
103                    KidsGames Genève Scores
104                </a>
105            </div>
106            <?php include "php/navbar.inc.php" ?>
107        </div>
108    </div>
109
110    <section id="services" style="margin-top: 10%" >
111        <div class="container">
112            <div class="row">
113                <div class="col-md-4" style="text-align: center; margin-bottom: 20px">
114                    
115                    <h3>Fédération Suisse de Jeux pour Enfants</h3>
116                    <p>La FSE est une association suisse qui promeut et soutient l'activité ludique des enfants et adolescents. Nous organisons des compétitions nationales et internationales, et nous proposons des ressources pour les enseignants et les parents.</p>
117                </div>
118                <div class="col-md-4" style="text-align: center; margin-bottom: 20px">
119                    
120                    <h3>Confédération Suisse des Jeux</h3>
121                    <p>La CSJ est une organisation qui rassemble les principales fédérations de jeux suisses. Nous travaillons à la promotion et au développement du jeu dans le paysage sportif suisse, et nous organisons des compétitions et des événements nationaux et internationaux.</p>
122                </div>
123                <div class="col-md-4" style="text-align: center; margin-bottom: 20px">
124                    
125                    <h3>Fédération Internationale de Jeux</h3>
126                    <p>La FIJ est une organisation mondiale qui regroupe les fédérations de jeux de nombreux pays. Nous travaillons à la promotion et au développement du jeu à l'international, et nous organisons des compétitions et des événements internationaux.</p>
127                </div>
128            </div>
129            <div class="row" style="text-align: center; margin-top: 20px">
130                <div class="col-md-4" style="text-align: center; margin-bottom: 20px">
131                    
132                    <h3>Fédération Suisse de Jeux pour Enfants</h3>
133                    <p>La FSE est une association suisse qui promeut et soutient l'activité ludique des enfants et adolescents. Nous organisons des compétitions nationales et internationales, et nous proposons des ressources pour les enseignants et les parents.</p>
134                </div>
135                <div class="col-md-4" style="text-align: center; margin-bottom: 20px">
136                    
137                    <h3>Confédération Suisse des Jeux</h3>
138                    <p>La CSJ est une organisation qui rassemble les principales fédérations de jeux suisses. Nous travaillons à la promotion et au développement du jeu dans le paysage sportif suisse, et nous organisons des compétitions et des événements nationaux et internationaux.</p>
139                </div>
140                <div class="col-md-4" style="text-align: center; margin-bottom: 20px">
141                    
142                    <h3>Fédération Internationale de Jeux</h3>
143                    <p>La FIJ est une organisation mondiale qui regroupe les fédérations de jeux de nombreux pays. Nous travaillons à la promotion et au développement du jeu à l'international, et nous organisons des compétitions et des événements internationaux.</p>
144                </div>
145            </div>
146        </div>
147    </section>
148
```

```

110     <div class="" data-anim-type="">
111
112         <div class="col-xs-12 col-sm-12 col-md-12 col-lg-12" style="text-align:
113             center">
114             <div class="services-wrapper">
115                 <form class="" action="#" method="post">
116                     <?php
117                         $teams_playing = $match['teams'];
118                         for ($team=0; $team < count($teams_playing); $team++) :
119                             ?>
120                             <div class="form-group">
121                                 <label for="">équipe: <?php echo
122                                     $teams_playing[$team]['numero'] ?></label>
123                                     <input type="number" name="<?php echo
124                                         $teams_playing[$team]['numero'] ?>" value="<?php echo
125                                         $teams_playing[$team]['score'] ?>" class="btn btn-default"
126                                         required min="0">
127                             </div>
128                         <?php endfor; ?>
129                         <div class="form-group">
130                             <input type="submit" name="enregistrer" value="Enregistrer"
131                                 class="btn btn-default">
132                         </div>
133                     </div>
134             </section>
135
136         </div>
137     </div>
138 </section>
139
140     <!-- JAVASCRIPT FILES PLACED AT THE BOTTOM TO REDUCE THE LOADING TIME -->
141     <!-- CORE JQUERY -->
142     <script src="assets/js/jquery-1.11.1.js"></script>
143     <!-- BOOTSTRAP SCRIPTS -->
144     <script src="assets/js/bootstrap.js"></script>
145     <!-- EASING SCROLL SCRIPTS PLUGIN -->
146     <script src="assets/js/vegas/jquery.vegas.min.js"></script>
147     <!-- VEGAS SLIDESHOW SCRIPTS -->
148     <script src="assets/js/jquery.easing.min.js"></script>
149     <!-- FANCYBOX PLUGIN -->
150     <script src="assets/js/source/jquery.fancybox.js"></script>
151     <!-- ISOTOPE SCRIPTS -->
152     <script src="assets/js/jquery.isotope.js"></script>
153     <!-- VIEWPORT ANIMATION SCRIPTS -->
154     <script src="assets/js/appear.min.js"></script>
155     <script src="assets/js/animations.min.js"></script>
156     <!-- CUSTOM SCRIPTS -->
157     <script src="assets/js/custom.js"></script>
158 </body>
159 </html>
160

```

```
1 <?php
2 ****
3 AUTEUR      : Constantin Herrmann
4 LIEU        : CFPT Informatique Genève
5 DATE        : 14.06.2018
6
7 TITRE PROJET: KidsGames Geneva Score
8
9 TITRE PAGE  : editStaff
10 DESCRIPTION : Ce script est appeler au moment de modifier un membre du staff
11 VERSION     : 1.0
12 ****
13
14 include "functions.inc.php";
15
16 // Vérifie si l'id est indiqué dans l'url
17 if (!isset($_GET['id'])) {
18     // On redirige vers la page Admin staff si l'id n'est pas indiqué dans l'url
19     header("Location: ../adminStaff.php");
20     exit;
21 }
22 else{
23     // On récupère l'id de L'url
24     $id = $_GET['id'];
25     // On récupère le membre du staff qui possède l'id indiqué
26     $staff = GetStaffById($id);
27     // Ajoute le staff à modifier dans la session
28     $_SESSION['staff_to_change'] = $staff;
29
30     // On redirige vers la page Admin staff
31     header("Location: ../adminStaff.php");
32     exit;
33 }
34
```

```

1 <?php
2 ****
3 AUTEUR      : Constantin Herrmann
4 LIEU        : CFPT Informatique Genève
5 DATE        : 14.06.2018
6
7 TITRE PROJET: KidsGames Geneva Score
8
9 TITRE PAGE  : editTeam
10 DESCRIPTION : Cette page permet à un administrateur de modifier les infos d'une
• équipe
11 VERSION     : 1.0
12 ****
13
14 // On include le fichier avec les fonctions
15 include "php/functions.inc.php";
16
17 // On vérifie si l'utilisateur est connecté et qu'il s'agit bien d'un
• administrateur
18 if (!isset($_SESSION['user']) || $_SESSION['user']['idRole'] != "1") {
19     header("Location: index.php");
20     exit;
21 }
22
23 // On vérifie si l'id ce trouve dans l'url
24 if (isset($_GET['id'])) {
25     // On récupère l'id
26     $idTeam = $_GET['id'];
27     // On recherche l'équipe d'après son id
28     $team = GetTeamById($idTeam);
29     // On recherche tout les coachs sans équipes
30     $coachs = GetAllCoachsWithoutTeam();
31 }
32
33 // Regarde si le bouton valider à été appuyer
34 if(filter_has_var(INPUT_POST, "Valider")){
35     // On filtre les données
36     $name = trim(filter_input(INPUT_POST, "name", FILTER_SANITIZE_STRING));
37     $idCoach = trim(filter_input(INPUT_POST, "coach", FILTER_SANITIZE_STRING));
38
39     // On vérifie si l'id ce trouve dans l'url
40     if (isset($_GET['id'])) {
41         // On récupère l'id dans l'url
42         $id = $_GET['id'];
43         // On met à jour l'équipe
44         UpdateTeam($id, $name, $idCoach);
45         // Redirection sur la page des membres
46         header("Location: teams.php");
47         exit;
48     }
49 }
50 ?>
51 <!DOCTYPE html>
52 <html lang="en" class="no-js" >
53
54 <head>
55     <meta charset="utf-8" />
56     <meta name="viewport" content="width=device-width, initial-scale=1,

```

```

•   maximum-scale=1" />
57 <meta name="description" content="" />
58 <meta name="author" content="" />
59
60 <title>KidsGames Genève Scores</title>
61
62 <link href="assets/css/bootstrap.css" rel="stylesheet" />
63 <link href="assets/css/ionicons.css" rel="stylesheet" />
64 <link href=".assets/css/font-awesome.css" rel="stylesheet" />
65 <link href="assets/js/source/jquery.fancybox.css" rel="stylesheet" />
66 <link href="assets/css/animations.min.css" rel="stylesheet" />
67 <link href="assets/css/style-blue.css" rel="stylesheet" />
68
69
70 </head>
71
72 <body data-spy="scroll" data-target="#menu-section">
73
74 <div class="navbar navbar-inverse navbar-fixed-top scroll-me" id="menu-section"
• >
75 <div class="container">
76   <div class="navbar-header">
77     <button type="button" class="navbar-toggle" data-toggle="collapse"
•       data-target=".navbar-collapse">
78       <span class="icon-bar"></span>
79       <span class="icon-bar"></span>
80       <span class="icon-bar"></span>
81     </button>
82     <a class="navbar-brand" href="#">
83       KidsGames Genève Scores
84     </a>
85   </div>
86   <?php include "php/navbar.inc.php" ?>
87 </div>
88 </div>
89
90 <section id="services" style="margin-top: 10%">
91   <div class="container">
92     <div class="row animate-in" data-anim-type="fade-in-up">
93
94       <div class="col-xs-12 col-sm-12 col-md-12 col-lg-12">
95         <div class="services-wrapper">
96           <a href="teams.php">Retour</a>
97           <h1>Modification de l'équipe n° <?php echo $idTeam ?></h1>
98           <form class="" action="#" method="post">
99             <div class="form-group">
100               <label for="formGroupExampleInput">Nom de l'équipe</label>
101               <input type="text" class="form-control" name="name" id="name"
•                 placeholder="Nom" value="<?php echo $team['nom'] ?>">
102             </div>
103
104             <div class="form-group">
105               <label for="formGroupExampleInput2">Coach</label>
106               <select class="form-control" name="coach">
107                 <option value="-1">Aucun coach</option>
108                 <?php $selectedCoach = GetStaffById($team['idCoach']) ?>
109                 <?php if ($selectedCoach != false): ?>
110                   <option selected value="<?php echo

```

```

•
•
$selectedCoach['id'] ?>"><?php echo $selectedCoach['prenom']."
(".$selectedCoach['nom']."'")?"></option>
<?php endif; ?>

111
112
113
<?php
114
115
for ($coach=0; $coach < count($coachs); $coach++):
116
if ($coachs[$coach]['id'] != intval($team['idCoach'])):
117
?>
118
<option value="<?php echo $coachs[$coach]['id']?>"><?php
119
echo $coachs[$coach]['prenom']."
(".$coachs[$coach]['nom']."'")?"></option>
120
<?php endif; ?>
121
<?php endfor; ?>
122
</select>
123
</div>
124
<div class="form-group">
125
    <input type="submit" name="Valider" value="Valider" class="btn
126
    btn-default">
127
    </div>
128
</form>
129
</div>
130
</div>
131
</div>
132
</section>
133
<!-- JAVASCRIPT FILES PLACED AT THE BOTTOM TO REDUCE THE LOADING TIME --&gt;
134
<!-- CORE JQUERY --&gt;
135
&lt;script src="assets/js/jquery-1.11.1.js"&gt;&lt;/script&gt;
136
<!-- BOOTSTRAP SCRIPTS --&gt;
137
&lt;script src="assets/js/bootstrap.js"&gt;&lt;/script&gt;
138
<!-- EASING SCROLL SCRIPTS PLUGIN --&gt;
139
&lt;script src="assets/js/vegas/jquery.vegas.min.js"&gt;&lt;/script&gt;
140
<!-- VEGAS SLIDESHOW SCRIPTS --&gt;
141
&lt;script src="assets/js/jquery.easing.min.js"&gt;&lt;/script&gt;
142
<!-- FANCYBOX PLUGIN --&gt;
143
&lt;script src="assets/js/source/jquery.fancybox.js"&gt;&lt;/script&gt;
144
<!-- ISOTYPE SCRIPTS --&gt;
145
&lt;script src="assets/js/jquery.isotope.js"&gt;&lt;/script&gt;
146
<!-- VIEWPORT ANIMATION SCRIPTS --&gt;
147
&lt;script src="assets/js/appear.min.js"&gt;&lt;/script&gt;
148
&lt;script src="assets/js/animations.min.js"&gt;&lt;/script&gt;
149
<!-- CUSTOM SCRIPTS --&gt;
150
&lt;script src="assets/js/custom.js"&gt;&lt;/script&gt;
151
&lt;/body&gt;
152
&lt;/html&gt;
153
154
</pre>

```

```

1 <?php
2 ****
3 AUTEUR      : Constantin Herrmann
4 LIEU        : CFPT Informatique Genève
5 DATE        : 14.06.2018
6
7 TITRE PROJET: KidsGames Geneva Score
8
9 TITRE PAGE  : functions.inc
10 DESCRIPTION : Ce script permet de include toutes les fonctions dans les pages
11 VERSION     : 1.0
12 ****
13
14 include "pdo.php";
15 include "controllers/admin.c.php";
16 include "controllers/classement.c.php";
17 include "controllers/day.c.php";
18 include "controllers/field.c.php";
19 include "controllers/points_counting.c.php";
20 include "controllers/role.c.php";
21 include "controllers/sport.c.php";
22 include "controllers/staff.c.php";
23 include "controllers/team.c.php";
24 include "controllers/time.c.php";
25 include "controllers/game.c.php";
26
27 // Le login retourne un utilisateur d'après son prénom et mot de passe si il existe
28 // Si l'utilisateur n'existe pas le return sera égal a FALSE
29 function login($id, $pass){
30     static $query = null;
31     if ($query == null) {
32         $req = "SELECT `id`, `nom`, `prenom`, `age`, `idRole` FROM `Staff` WHERE
33             `prenom` = :id AND `nom` = :pass";
34         $query = connecteur()->prepare($req);
35     }
36     try {
37         $query->bindParam(':id', $id, PDO::PARAM_STR);
38         $query->bindParam(':pass', $pass, PDO::PARAM_STR);
39         $query->execute();
40         $res = $query->fetch(PDO::FETCH_ASSOC);
41     }
42     catch (Exception $e) {
43         error_log($e->getMessage());
44         $res = false;
45     }
46     return $res;
47 }
```

```
1 <?php
2 ****
3 AUTEUR      : Constantin Herrmann
4 LIEU        : CFPT Informatique Genève
5 DATE        : 14.06.2018
6
7 TITRE PROJET: KidsGames Geneva Score
8
9 TITRE PAGE  : logout
10 DESCRIPTION : Ce script détruit la session en cours pour ce déconnecter
11 VERSION     : 1.0
12 ****
13
14 session_start();
15 session_destroy();
16 header("Location: ../index.php");
17 exit();
18
```

```
1 <?php
2 ****
3 AUTEUR      : Constantin Herrmann
4 LIEU        : CFPT Informatique Genève
5 DATE        : 14.06.2018
6
7 TITRE PROJET: KidsGames Geneva Score
8
9 TITRE PAGE  : match
10 DESCRIPTION : Cette page affiche toutes les informations du match concerné
11 VERSION     : 1.0
12 ****
13
14 // On include le fichier avec les fonctions
15 include "php/functions.inc.php";
16 $match = null;
17 $redirect = false;
18 // On vérifie si l'id ce trouve dans l'url
19 if (!isset($_GET['id'])) {
20     $redirect = true;
21 }else{
22     // On récupère l'id
23     $id = $_GET['id'];
24     // On récupère les infos du match
25     $match = GetAllMatchInfos($id);
26     if ($match['infos'] != false) {
27         if ($match['infos']['played'] == "1") {
28             if (isset($_SESSION['user'])) {
29                 if ($_SESSION['user']['idRole'] == "1") {
30                     $link = "editScore.php?id=".$match['infos']['id'];
31                     header("Location: $link");
32                     exit;
33                 }
34                 if ($_SESSION['user']['idRole'] == "3") {
35                     $redirect = true;
36                 }
37             }else{
38                 $redirect = true;
39             }
40         }
41     }else{
42         $redirect = true;
43     }
44 }
45
46
47 if ($redirect) {
48     header("Location: index.php");
49     exit;
50 }
51
52 ?>
53
54 <!DOCTYPE html>
55 <html lang="en" class="no-js" >
56
57 <head>
58     <meta charset="utf-8" />
```

```
59      <meta name="viewport" content="width=device-width, initial-scale=1,  
60      maximum-scale=1" />  
61      <meta name="description" content="" />  
62      <meta name="author" content="" />  
63  
64      <title>KidsGames Genève Scores</title>  
65  
66      <link href="assets/css/bootstrap.css" rel="stylesheet" />  
67      <link href="assets/css/ionicons.css" rel="stylesheet" />  
68      <link href="assets/css/font-awesome.css" rel="stylesheet" />  
69      <link href="assets/js/source/jquery.fancybox.css" rel="stylesheet" />  
70      <link href="assets/css/animations.min.css" rel="stylesheet" />  
71      <link href="assets/css/style-blue.css" rel="stylesheet" />  
72  
73  </head>  
74  
75  <body data-spy="scroll" data-target="#menu-section">  
76  
77      <div class="navbar navbar-inverse navbar-fixed-top scroll-me" id="menu-section"  
78      >  
79          <div class="container">  
80              <div class="navbar-header">  
81                  <button type="button" class="navbar-toggle" data-toggle="collapse"  
82                      data-target=".navbar-collapse">  
83                      <span class="icon-bar"></span>  
84                      <span class="icon-bar"></span>  
85                      <span class="icon-bar"></span>  
86                  </button>  
87                  <a class="navbar-brand" href="#">  
88                      KidsGames Genève Scores  
89                  </a>  
90          </div>  
91          <?php include "php/navbar.inc.php" ?>  
92      </div>  
93  <section id="services" style="margin-top: 10%">  
94      <div class="container">  
95          <div class="" data-anim-type="">  
96  
97              <div class="col-xs-12 col-sm-12 col-md-12 col-lg-12" style="text-align:  
98                  center">  
99                  <div class="services-wrapper">  
100                     <h3>match arbitré par: <?php echo $match['infos']['arbitre'];?></h3>  
101                     </div>  
102              </div>  
103  
104              <div class="col-xs-12 col-sm-12 col-md-12 col-lg-12" style="text-align:  
105                  center">  
106                  <div class="services-wrapper">  
107  
108                      <h4 style="color: black;">Terrain: <?php echo  
109                         $match['infos']['terrain'];?></h4>  
110  
111                      <h1>  
112                          <?php  
113                          echo $match['teams'][0]['numero'];  
114                          if ($team == 1) {echo '';}  
115                          if ($team == 2) {echo '';}  
116                          echo $team . ' - ' . $match['teams'][1]['numero'] . '</span>'</h1>
```

```

111     for ($team = 1; $team < count($match['teams']); $team++):
112         echo " | ".$match['teams'][$team]['numero'];
113     endfor;
114     ?>
115     </h1>
116
117     <h1 style="font-size: 600%;">
118         <?php
119             echo $match['teams'][0]['score'];
120             for ($team = 1; $team < count($match['teams']); $team++):
121                 echo " - ".$match['teams'][$team]['score'];
122             endfor;
123             ?>
124     </h1>
125
126     </div>
127 </div>
128
129     <?php if (IsArbitreOrAdmin($_SESSION['user']['id'],
130 •     $match['infos']['id'])): ?>
131         <div class="col-xs-12 col-sm-12 col-md-12 col-lg-12" style="text-align:
132 •     center">
133             <div class="services-wrapper">
134                 <?php $link_to_edit = "editScore.php?id=".$match['infos']['id']; ?>
135                 <a href="php echo $link_to_edit ?&gt;"&gt;&lt;h3 style="color:
136 •         red;"&gt;Enregistrer un résultat&lt;/h3&gt;&lt;/a&gt;
137             &lt;/div&gt;
138         &lt;/div&gt;
139     &lt;/div&gt;
140 &lt;/section&gt;
141
142     &lt;!-- JAVASCRIPT FILES PLACED AT THE BOTTOM TO REDUCE THE LOADING TIME --&gt;
143     &lt;!-- CORE JQUERY --&gt;
144     &lt;script src="assets/js/jquery-1.11.1.js"&gt;&lt;/script&gt;
145     &lt;!-- BOOTSTRAP SCRIPTS --&gt;
146     &lt;script src="assets/js/bootstrap.js"&gt;&lt;/script&gt;
147     &lt;!-- EASING SCROLL SCRIPTS PLUGIN --&gt;
148     &lt;script src="assets/js/vegas/jquery.vegas.min.js"&gt;&lt;/script&gt;
149     &lt;!-- VEGAS SLIDESHOW SCRIPTS --&gt;
150     &lt;script src="assets/js/jquery.easing.min.js"&gt;&lt;/script&gt;
151     &lt;!-- FANCYBOX PLUGIN --&gt;
152     &lt;script src="assets/js/source/jquery.fancybox.js"&gt;&lt;/script&gt;
153     &lt;!-- ISOTOPE SCRIPTS --&gt;
154     &lt;script src="assets/js/jquery.isotope.js"&gt;&lt;/script&gt;
155     &lt;!-- VIEWPORT ANIMATION SCRIPTS --&gt;
156     &lt;script src="assets/js/appear.min.js"&gt;&lt;/script&gt;
157     &lt;script src="assets/js/animations.min.js"&gt;&lt;/script&gt;
158     &lt;!-- CUSTOM SCRIPTS --&gt;
159     &lt;script src="assets/js/custom.js"&gt;&lt;/script&gt;
160 &lt;/body&gt;
161 &lt;/html&gt;
162
</pre

```

```
1 <?php
2 ****
3 AUTEUR      : Constantin Herrmann
4 LIEU        : CFPT Informatique Genève
5 DATE        : 14.06.2018
6
7 TITRE PROJET: KidsGames Geneva Score
8
9 TITRE PAGE  : myMatchs
10 DESCRIPTION : Cette page affiche tout les matchs d'un arbitre pour lequels il est
11                  responsbale.
12 VERSION     : 1.0
13 ****
14 // On include le fichier avec les fonctions
15 include "php/functions.inc.php";
16
17 if (!isset($_SESSION['user']) && $_SESSION['user']['idRole'] != "3") {
18     header("Location: index.php");
19     exit;
20 }
21
22 $arbitre = $_SESSION['user'];
23 $days = GetDays();
24
25 ?>
26
27
28 <!DOCTYPE html>
29 <html lang="en" class="no-js" >
30
31 <head>
32     <meta charset="utf-8" />
33     <meta name="viewport" content="width=device-width, initial-scale=1,
34     • maximum-scale=1" />
35     <meta name="description" content="" />
36     <meta name="author" content="" />
37
38     <title>KidsGames Genève Scores</title>
39
40     <link href="assets/css/bootstrap.css" rel="stylesheet" />
41     <link href="assets/css/ionicons.css" rel="stylesheet" />
42     <link href="assets/css/font-awesome.css" rel="stylesheet" />
43     <link href="assets/js/source/jquery.fancybox.css" rel="stylesheet" />
44     <link href="assets/css/animations.min.css" rel="stylesheet" />
45     <link href="assets/css/style-blue.css" rel="stylesheet" />
46
47 </head>
48
49 <body data-spy="scroll" data-target="#menu-section">
50
51     <div class="navbar navbar-inverse navbar-fixed-top scroll-me" id="menu-section"
52     • >
53         <div class="container">
54             <div class="navbar-header">
55                 <button type="button" class="navbar-toggle" data-toggle="collapse"
56                 • data-target=".navbar-collapse">
57                     <span class="icon-bar"></span>
```

```

56         <span class="icon-bar"></span>
57         <span class="icon-bar"></span>
58     </button>
59     <a class="navbar-brand" href="#">
60         KidsGames Genève Scores
61     </a>
62   </div>
63   <?php include "php/navbar.inc.php" ?>
64 </div>
65 </div>
66
67 <section id="services" style="margin-top: 10%" >
68   <div class="container">
69     <div class="" data-anim-type="">
70       <?php
71         for ($day=0; $day < count($days); $day++) :
72           $times = GetAllTimesOnDay($days[$day]['id']);
73           ?>
74           <div class="col-xs-12 col-sm-12 col-md-12 col-lg-12" style="text-align:
75             center">
76             <div class="services-wrapper">
77               <h1><?php echo $days[$day]['nomJour'] ?></h1>
78             </div>
79           </div>
80           <?php
81             for ($time=0; $time < count($times); $time++) :
82               $time_provisoire = GetTimeById($times[$time]['idTime']);
83               $match = GetMacthsForArbitreDayAndTime($arbitre['id'],
84               $time_provisoire['id'], $days[$day]['id']);
85
86               $link_to_edit = "editScore.php?id=".$match['id'];
87             ?>
88             <?php if ($match != false): ?>
89               <?php if ($match['played'] == "1"): ?>
90                 <div class="col-xs-12 col-sm-4 col-md-4 col-lg-4"
91                   style="text-align: center">
92                   <div class="services-wrapper">
93                     <h1>MATCH TERMINE</h1>
94                     <?php $match_done = GetAllMatchInfos($match['id']); ?>
95                     <?php for ($team=0; $team < count($match_done['teams']); $team++): ?>
96                       <h4><?php echo "n°".$match_done['teams'][$team]['numero']. "
97                         --> ".$match_done['teams'][$team]['score'] ?></h4>
98                     <?php endfor; ?>
99                   </div>
100                 </div>
101               <?php else: ?>
102                 <div class="col-xs-12 col-sm-4 col-md-4 col-lg-4"
103                   style="text-align: center">
104                   <div class="services-wrapper">
105                     <?php $time = GetTimeForMatch($match['id']); ?>
106                     <h1><?php echo substr($time['debut'], 0, -3). " -
107                         ".substr($time['fin'], 0, -3) ?></h1>
108                     <h1>Terrain: <b><?php echo $match['terrain'] ?></b></h1>
109                     <a href=<?php echo $link_to_edit ?>"><h3 style="color:
110                         green;">Enrengistrer un résultat</h3></a>
111                   </div>
112                 </div>
113             <?php endfor; ?>

```

```
106         <?php endif; ?>
107         <?php endif; ?>
108         <?php endfor; ?>
109         <?php endfor; ?>
110     </div>
111     </div>
112 </section>
113
114 <!-- JAVASCRIPT FILES PLACED AT THE BOTTOM TO REDUCE THE LOADING TIME -->
115 <!-- CORE JQUERY -->
116 <script src="assets/js/jquery-1.11.1.js"></script>
117 <!-- BOOTSTRAP SCRIPTS -->
118 <script src="assets/js/bootstrap.js"></script>
119 <!-- EASING SCROLL SCRIPTS PLUGIN -->
120 <script src="assets/js/vegas/jquery.vegas.min.js"></script>
121 <!-- VEGAS SLIDESHOW SCRIPTS -->
122 <script src="assets/js/jquery.easing.min.js"></script>
123 <!-- FANCYBOX PLUGIN -->
124 <script src="assets/js/source/jquery.fancybox.js"></script>
125 <!-- ISOTYPE SCRIPTS -->
126 <script src="assets/js/jquery.isotope.js"></script>
127 <!-- VIEWPORT ANIMATION SCRIPTS -->
128 <script src="assets/js/appear.min.js"></script>
129 <script src="assets/js/animations.min.js"></script>
130 <!-- CUSTOM SCRIPTS -->
131 <script src="assets/js/custom.js"></script>
132 </body>
133 </html>
134
```

```
1 <?php
2 ****
3 AUTEUR      : Constantin Herrmann
4 LIEU        : CFPT Informatique Genève
5 DATE        : 14.06.2018
6
7 TITRE PROJET: KidsGames Geneva Score
8
9 TITRE PAGE  : myTeam
10 DESCRIPTION : Affiche tout le planning des matchs de la semaine pour une équipe
11 VERSION     : 1.0
12 ****
13
14 // On include le fichier avec les fonctions
15 include "php/functions.inc.php";
16 $redirect = false;
17
18 // On vérifie si l'id ce trouve dans l'url
19 if (!isset($_GET['id'])) {
20     $redirect = true;
21 }else{
22     // On récupère l'id dans l'url
23     $id = $_GET['id'];
24     // On récupères toutes les infos de l'équipe
25     $team = GetTeamById($id);
26
27     // On vérifie si l'équipe existe ou non
28     if ($team == false)
29         $redirect = true;
30
31     // On récupère tout les jours
32     $days = GetDays();
33 }
34
35 if ($redirect) {
36     header("Location: index.php");
37     exit;
38 }
39
40 ?>
41 <!DOCTYPE html>
42 <html lang="en" class="no-js" >
43 <head>
44     <meta charset="utf-8" />
45     <meta name="viewport" content="width=device-width, initial-scale=1,
46     • maximum-scale=1" />
47     <meta name="description" content="" />
48     <meta name="author" content="" />
49
50     <title>KidsGames Genève Scores</title>
51     <link href="assets/css/bootstrap.css" rel="stylesheet" />
52     <link href="assets/css/ionicons.css" rel="stylesheet" />
53     <link href="assets/css/font-awesome.css" rel="stylesheet" />
54     <link href="assets/js/source/jquery.fancybox.css" rel="stylesheet" />
55     <link href="assets/css/animations.min.css" rel="stylesheet" />
56     <link href="assets/css/style-blue.css" rel="stylesheet" />
57 </head>
```



```

110      !>
111      <div class="col-xs-12 col-sm-4 col-md-4 col-lg-4" style="text-align:
112          center">
113          <div class="services-wrapper">
114              <?php if ($matchs_on_day_and_time['played'] == "1") : ?>
115                  <h1 style="color: green">MATCH TERMINE</h1>
116                  <?php $match = GetAllMatchInfos($matchs_on_day_and_time['id']);
117                      ?>
118                      <?php for ($i=0; $i < count($match['teams']); $i++) : ?>
119                          <h2>n°: <?php echo $match['teams'][$i]['numero']; ?> - <?php
120                              echo $match['teams'][$i]['score']; ?></h2>
121                          <?php endfor; ?>
122                      <?php else: ?>
123                          <h3><?php echo substr($time['start'], 0, -3). " -
124                              ".substr($time['end'], 0, -3) ?></h3>
125                          <h1>Terrain: <?php echo $matchs_on_day_and_time['terrain']
126                              ?></h1>
127                          <a href="match.php?id=<?php echo $matchs_on_day_and_time['id']
128                              ?>"><h4>infos match</h4></a>
129                      <?php endif; ?>
130                  </div>
131          </div>
132
133
134      <!-- JAVASCRIPT FILES PLACED AT THE BOTTOM TO REDUCE THE LOADING TIME -->
135      <!-- CORE JQUERY -->
136      <script src="assets/js/jquery-1.11.1.js"></script>
137      <!-- BOOTSTRAP SCRIPTS -->
138      <script src="assets/js/bootstrap.js"></script>
139      <!-- EASING SCROLL SCRIPTS PLUGIN -->
140      <script src="assets/js/vegas/jquery.vegas.min.js"></script>
141      <!-- VEGAS SLIDESHOW SCRIPTS -->
142      <script src="assets/js/jquery.easing.min.js"></script>
143      <!-- FANCYBOX PLUGIN -->
144      <script src="assets/js/source/jquery.fancybox.js"></script>
145      <!-- ISOTOPE SCRIPTS -->
146      <script src="assets/js/jquery.isotope.js"></script>
147      <!-- VIEWPORT ANIMATION SCRIPTS -->
148      <script src="assets/js/appear.min.js"></script>
149      <script src="assets/js/animations.min.js"></script>
150      <!-- CUSTOM SCRIPTS -->
151      <script src="assets/js/custom.js"></script>
152  </body>
153 </html>
154

```

```
1 <div class="navbar-collapse collapse">
2   <ul class="nav navbar-nav navbar-right">
3     <li><a href="index.php">HORAIRES</a></li>
4     <li><a href="ranking.php">CLASSEMENT</a></li>
5     <li><a href="teams.php">EQUIPES</a></li>
6
7     <?php if (!isset($_SESSION['user'])): ?>
8       <li><a href="index.php#connexion">CONNEXION</a></li>
9     <?php else: ?>
10      <?php $idRole = $_SESSION['user']['idRole']; ?>
11      <?php if ($idRole == "1"): ?>
12        <li><a href="adminStaff.php">STAFF</a></li>
13        <li><a href="reset.php">RESET</a></li>
14        <li><a href="newGame.php">NOUV. MATCH</a></li>
15      <?php endif; ?>
16      <?php if ($idRole == "3"): ?>
17        <li><a href="myMatchs.php">MES MATCHS</a></li>
18      <?php endif; ?>
19      <?php if ($idRole == "2" && isset($_SESSION['MyTeam'])): ?>
20        <li><a href="myTeam.php?id=<?php echo $_SESSION['MyTeam']['id'] ?>">MON
21          EQUIPE (<?php echo $_SESSION['MyTeam']['nom'] ?>)</a></li>
22      <?php endif; ?>
23      <li><a href="php/logout.php">DECONNEXION</a></li>
24    <?php endif; ?>
25  </ul>
26 </div>
```

```

1 <?php
2 ****
3 AUTEUR      : Constantin Herrmann
4 LIEU        : CFPT Informatique Genève
5 DATE        : 14.06.2018
6
7 TITRE PROJET: KidsGames Geneva Score
8
9 TITRE PAGE  : newGame
10 DESCRIPTION : Cette page permet à un administrateur de créer un nouveau
11                  Elle permet de sélectionner les propriétés du match
12 VERSION     : 1.0
13 ****
14
15 // On include le fichier avec les fonctions
16 include "php/functions.inc.php";
17
18 // On vérifie si l'utilisateur est connecté et qu'il s'agit bien d'un
• administrateur
19 if (!isset($_SESSION['user']) || $_SESSION['user']['idRole'] != "1") {
20     header("Location: index.php");
21     exit;
22 }
23
24 // On déclare les variables de la page
25 $times = GetTimes();
26 $days = GetDays();
27 $fields = GetFields();
28 $arbitres = GetArbitres();
29 $sports = GetSportTypes();
30
31 // Regarde si le bouton continuer a été appuyer
32 if(filter_has_var(INPUT_POST, "continuer")){
33
34     // On filtre toutes les entrées
35     $time = trim(filter_input(INPUT_POST, "time", FILTER_SANITIZE_STRING));
36     $day = trim(filter_input(INPUT_POST, "day", FILTER_SANITIZE_STRING));
37     $field = trim(filter_input(INPUT_POST, "field", FILTER_SANITIZE_STRING));
38     $arbitre = trim(filter_input(INPUT_POST, "arbitre", FILTER_SANITIZE_STRING));
39     $type = trim(filter_input(INPUT_POST, "type", FILTER_SANITIZE_STRING));
40
41     // On test toutes les entrées
42     $test_time = GetTimeById($time);
43     $test_day = GetDayById($day);
44     $test_field = GetFieldById($field);
45     $test_arbitre = GetStaffById($arbitre);
46     $test_type = GetSportById(substr($type, -1));
47
48     if ($test_time != false && $test_day != false && $test_field != false &&
• $test_arbitre != false && $test_type != false) {
49         // On introduit toutes infos du match dans
50         $_SESSION['newGame']['time'] = $time;
51         $_SESSION['newGame']['day'] = $day;
52         $_SESSION['newGame']['field'] = $field;
53         $_SESSION['newGame']['arbitre'] = $arbitre;
54         $_SESSION['newGame']['type'] = substr($type, 0, 1);
55         $_SESSION['newGame']['sport'] = substr($type, -1);
56

```

```
57     header("Location: addTeamsToGame.php");
58     exit;
59 }else{
60     $message = "Veuillez remplir tout les champs avec des données valables";
61     echo "<script type='text/javascript'>alert('$message');</script>";
62 }
63
64 }
65 }
66
67 ?>
68
69 <!DOCTYPE html>
70 <html lang="en" class="no-js" >
71
72 <head>
73     <meta charset="utf-8" />
74     <meta name="viewport" content="width=device-width, initial-scale=1,
75     • maximum-scale=1" />
76     <meta name="description" content="" />
77     <meta name="author" content="" />
78
79     <title>KidsGames Genève Scores</title>
80
81     <link href="assets/css/bootstrap.css" rel="stylesheet" />
82     <link href="assets/css/ionicons.css" rel="stylesheet" />
83     <link href="assets/css/font-awesome.css" rel="stylesheet" />
84     <link href="assets/js/source/jquery.fancybox.css" rel="stylesheet" />
85     <link href="assets/css/animations.min.css" rel="stylesheet" />
86     <link href="assets/css/style-blue.css" rel="stylesheet" />
87
88 </head>
89
90 <body data-spy="scroll" data-target="#menu-section">
91
92     <div class="navbar navbar-inverse navbar-fixed-top scroll-me" id="menu-section"
93     • >
94         <div class="container">
95             <div class="navbar-header">
96                 <button type="button" class="navbar-toggle" data-toggle="collapse"
97                 • data-target=".navbar-collapse">
98                     <span class="icon-bar"></span>
99                     <span class="icon-bar"></span>
100                    <span class="icon-bar"></span>
101                </button>
102                <a class="navbar-brand" href="#">
103                    KidsGames Genève Scores
104                </a>
105            </div>
106            <?php include "php/navbar.inc.php" ?>
107        </div>
108    </div>
109
110    <section id="services" style="margin-top: 10%" >
111        <div class="container">
112            <div class="row animate-in" data-anim-type="fade-in-up">
113                <div class="col-xs-12 col-sm-12 col-md-12 col-lg-12">
114                    <div class="row">
115                        <div class="col-md-4" style="text-align: center; margin-bottom: 10px">
116                            
117                            <h3>Icon 1</h3>
118                            <p>Text for icon 1</p>
119                        </div>
120                        <div class="col-md-4" style="text-align: center; margin-bottom: 10px">
121                            
122                            <h3>Icon 2</h3>
123                            <p>Text for icon 2</p>
124                        </div>
125                        <div class="col-md-4" style="text-align: center; margin-bottom: 10px">
126                            
127                            <h3>Icon 3</h3>
128                            <p>Text for icon 3</p>
129                        </div>
130                    </div>
131                </div>
132            </div>
133        </div>
134    </section>
135
```

```

112 <div class="services-wrapper">
113     <h1>Création du match</h1>
114     <form class="" action="#" method="post">
115
116         <div class="form-group">
117             <label for="formGroupExampleInput">Horaire</label>
118             <select class="form-control" name="time" required>
119                 <?php for ($t=0; $t < count($times); $t++):?>
120                     <option value="<?php echo $times[$t]['id']?>"><?php echo
121                         • $times[$t]['start']. " - ". $times[$t]['end']?></option>
122                     <?php endfor; ?>
123             </select>
124         </div>
125
126         <div class="form-group">
127             <label for="formGroupExampleInput">Jour</label>
128             <select class="form-control" name="day" required>
129                 <?php for ($d=0; $d < count($days); $d++):?>
130                     <option value="<?php echo $days[$d]['id']?>"><?php echo
131                         • $days[$d]['nomJour']?></option>
132                     <?php endfor; ?>
133             </select>
134         </div>
135
136         <div class="form-group">
137             <label for="formGroupExampleInput2">Terrain</label>
138             <select class="form-control" name="field" required>
139                 <?php for ($f=0; $f < count($fields); $f++):?>
140                     <option value="<?php echo $fields[$f]['id']?>"><?php echo
141                         • $fields[$f]['Nom']?></option>
142                     <?php endfor; ?>
143             </select>
144         </div>
145
146         <div class="form-group">
147             <label for="formGroupExampleInput2">Arbitre</label>
148             <select class="form-control" name="arbitre" required>
149                 <?php for ($a = 0; $a < count($arbitres); $a++):?>
150                     <option value="<?php echo $arbitres[$a]['id']?>"><?php echo
151                         • $arbitres[$a]['prenom']?></option>
152                     <?php endfor; ?>
153             </select>
154         </div>
155
156         <div class="form-group">
157             <label for="formGroupExampleInput2">Type de match</label>
158             <select class="form-control" name="type" required>
159                 <?php
160                     for ($sport=0; $sport < count($sports); $sport++) :
161                         ?>
162                         <option value="<?php echo
163                             • $sports[$sport]['nbEquipes'].$sports[$sport]['id'] ?>"><?php
164                             • echo $sports[$sport]['Nom']; ?></option>
165                         <?php endfor; ?>
166                 </select>
167             </div>
168
169         <div class="form-group">

```

```
104     ~u1v class="form-group">
105         <input type="submit" name="continuer" value="Continuer"
106             class="btn btn-default">
107     </div>
108
109     </form>
110     </div>
111     </div>
112     </div>
113 </section>
114
115     <!-- JAVASCRIPT FILES PLACED AT THE BOTTOM TO REDUCE THE LOADING TIME -->
116     <!-- CORE JQUERY -->
117     <script src="assets/js/jquery-1.11.1.js"></script>
118     <!-- BOOTSTRAP SCRIPTS -->
119     <script src="assets/js/bootstrap.js"></script>
120     <!-- EASING SCROLL SCRIPTS PLUGIN -->
121     <script src="assets/js/vegas/jquery.vegas.min.js"></script>
122     <!-- VEGAS SLIDESHOW SCRIPTS -->
123     <script src="assets/js/jquery.easing.min.js"></script>
124     <!-- FANCYBOX PLUGIN -->
125     <script src="assets/js/source/jquery.fancybox.js"></script>
126     <!-- ISOTOPE SCRIPTS -->
127     <script src="assets/js/jquery.isotope.js"></script>
128     <!-- VIEWPORT ANIMATION SCRIPTS -->
129     <script src="assets/js/appear.min.js"></script>
130     <script src="assets/js/animations.min.js"></script>
131     <!-- CUSTOM SCRIPTS -->
132     <script src="assets/js/custom.js"></script>
133 </body>
134 </html>
135
```

```
1 <?php
2 ****
3 AUTEUR      : Constantin Herrmann
4 LIEU        : CFPT Informatique Genève
5 DATE        : 14.06.2018
6
7 TITRE PROJET: KidsGames Geneva Score
8
9 TITRE PAGE  : pdo
10 DESCRIPTION : Ce script permet la connexion à la base de données
11 VERSION     : 1.0
12 ****
13
14 session_start();
15
16 //Constantes
17 define("DB_HOST", "localhost");
18 define("DB_NAME", "TPI_kggs");
19 define("DB_USER", "TPI_dba");
20 define("DB_PASSWORD", "Tpi2018");
21
22 function connecteur(){
23     static $dbc = null;
24
25     if ($dbc == null) {
26         try{
27             $dbc = new PDO('mysql:host=' . DB_HOST . ';dbname=' . DB_NAME,
28             • DB_USER, DB_PASSWORD,
29             • array(PDO::MYSQL_ATTR_INIT_COMMAND => "SET NAMES utf8",
30             • PDO::ATTR_PERSISTENT => TRUE));
31         } catch (Exception $e) {
32             echo 'Erreur : ' . $e->getMessage() . '<br/>';
33             echo 'N° : ' . $e->getCode();
34             echo "<script>console.log( 'Debug Objects: " . $e->getMessage() . "'"
35             • );</script>";
36             die('Could not connect to MySQL');
37         }
38     }
39
40     return $dbc;
41 }
42
```

```
1 <?php
2 ****
3 AUTEUR      : Constantin Herrmann
4 LIEU        : CFPT Informatique Genève
5 DATE        : 14.06.2018
6
7 TITRE PROJET: KidsGames Geneva Score
8
9 TITRE PAGE  : ranking
10 DESCRIPTION : Affiche tout les classements
11 VERSION     : 1.0
12 ****
13
14 include "php/functions.inc.php";
15 ?>
16
17 <!DOCTYPE html>
18 <html lang="en" class="no-js" >
19
20 <head>
21   <meta charset="utf-8" />
22   <meta name="viewport" content="width=device-width, initial-scale=1,
23   • maximum-scale=1" />
24   <meta name="description" content="" />
25   <meta name="author" content="" />
26
27   <title>KidsGames Genève Scores</title>
28
29   <link href="assets/css/bootstrap.css" rel="stylesheet" />
30   <link href="assets/css/ionicons.css" rel="stylesheet" />
31   <link href="assets/css/font-awesome.css" rel="stylesheet" />
32   <link href="assets/js/source/jquery.fancybox.css" rel="stylesheet" />
33   <link href="assets/css/animations.min.css" rel="stylesheet" />
34   <link href="assets/css/style-blue.css" rel="stylesheet" />
35
36 </head>
37
38 <body data-spy="scroll" data-target="#menu-section">
39
40   <div class="navbar navbar-inverse navbar-fixed-top scroll-me" id="menu-section"
41   • >
42     <div class="container">
43       <div class="navbar-header">
44         <button type="button" class="navbar-toggle" data-toggle="collapse"
45         • data-target=".navbar-collapse">
46           <span class="icon-bar"></span>
47           <span class="icon-bar"></span>
48           <span class="icon-bar"></span>
49         </button>
50         <a class="navbar-brand" href="#">
51           KidsGames Genève Scores
52         </a>
53       </div>
54       <?php include "php/navbar.inc.php" ?>
55     </div>
56   </div>
```

```

56 <section id="services" style="margin-top: 10%" >
57   <div class="container">
58     <div class="row animate-in" data-anim-type="fade-in-up">
59       <div class="col-xs-12 col-sm-10 col-sm-offset-1 col-md-10 col-md-offset-1
      •   col-lg-10 col-lg-offset-1">
60
61       <div class="row db-padding-btm db-attached">
62
63         <div class="col-xs-12 col-sm-12 col-md-12 col-lg-12">
64           <div class="light-pricing ">
65             <div class="type">
66               Kinball
67             </div>
68             <table class="table table-dark table-bordered">
69               <thead>
70                 <tr>
71                   <th scope="col">Pos.</th>
72                   <th scope="col">Nom/num.</th>
73                   <th scope="col">P.</th>
74                   <th scope="col">M.</th>
75                   <th scope="col">R.</th>
76                   <th scope="col">D.</th>
77                 </tr>
78               </thead>
79               <tbody>
80                 <?php
81                   $teams = GetClassement("A");
82                   for ($i=0; $i < count($teams); $i++) :
83                     $id = $teams[$i]['id'];
84                     $nom = $teams[$i]['nom'];
85                     $points = $teams[$i]['points'];
86                     $marques = $teams[$i]['marques'];
87                     $recus = $teams[$i]['recus'];
88                     $diff = $teams[$i]['difference'];
89                   ?>
90
91                 <tr>
92                   <th scope="row"><?php echo $i+1 ?></th>
93                   <td><b><?php echo $nom." (".$id.")"; ?></b></td>
94                   <td><?php echo $points ?></td>
95                   <td><?php echo $marques ?></td>
96                   <td><?php echo $recus ?></td>
97                   <td><?php echo $diff ?></td>
98                 </tr>
99
100                <?php endfor; ?>
101                </tbody>
102              </table>
103            </div>
104          </div>
105
106          <div class="col-xs-12 col-sm-12 col-md-12 col-lg-12">
107            <div class="light-pricing ">
108              <div class="type">
109                TchouckBall
110              </div>
111              <table class="table table-dark table-bordered">
112                <thead>

```

```

113
114     <tr>
115         <th scope="col">Pos.</th>
116         <th scope="col">Nom/num.</th>
117         <th scope="col">P.</th>
118         <th scope="col">M.</th>
119         <th scope="col">R.</th>
120         <th scope="col">D.</th>
121     </tr>
122 </thead>
123 <tbody>
124     <?php
125         $teams = GetClassement("B");
126         for ($i=0; $i < count($teams); $i++) :
127             $id = $teams[$i]['id'];
128             $nom = $teams[$i]['nom'];
129             $points = $teams[$i]['points'];
130             $marques = $teams[$i]['marques'];
131             $recus = $teams[$i]['recus'];
132             $diff = $teams[$i]['difference'];
133             ?>
134
135             <tr>
136                 <th scope="row"><?php echo $i+1 ?></th>
137                 <td><b><?php echo $nom." (".$id.")"; ?></b></td>
138                 <td><?php echo $points ?></td>
139                 <td><?php echo $marques ?></td>
140                 <td><?php echo $recus ?></td>
141                 <td><?php echo $diff ?></td>
142             </tr>
143
144             <?php endfor; ?>
145         </tbody>
146     </table>
147 </div>
148
149 <div class="col-xs-12 col-sm-12 col-md-12 col-lg-12">
150     <div class="light-pricing ">
151         <div class="type">
152             Course-Agile
153         </div>
154         <table class="table table-dark table-bordered">
155             <thead>
156                 <tr>
157                     <th scope="col">Pos.</th>
158                     <th scope="col">Nom/num.</th>
159                     <th scope="col">P.</th>
160                     <th scope="col">M.</th>
161                     <th scope="col">R.</th>
162                     <th scope="col">D.</th>
163                 </tr>
164             </thead>
165             <tbody>
166                 <?php
167                     $teams = GetClassement("C");
168
169                     for ($i=0; $i < count($teams); $i++) :
170                         $id = $teams[$i]['id'];
171                         $nom = $teams[$i]['nom'];

```

```

1 / 1
172     $team = $teams[$i];
173     $points = $teams[$i]['points'];
174     $marques = $teams[$i]['marques'];
175     $recus = $teams[$i]['recus'];
176     $diff = $teams[$i]['difference'];
177     ?>
178
179     <tr>
180         <th scope="row"><?php echo $i+1 ?></th>
181         <td><b><?php echo $nom." (".$id.")"; ?></b></td>
182         <td><?php echo $points ?></td>
183         <td><?php echo $marques ?></td>
184         <td><?php echo $recus ?></td>
185         <td><?php echo $diff ?></td>
186     </tr>
187
188     <?php endfor; ?>
189     </tbody>
190     </table>
191     </div>
192
193     </div>
194     </div>
195
196     </div>
197     </div>
198 </section>
199
200 <!-- JAVASCRIPT FILES PLACED AT THE BOTTOM TO REDUCE THE LOADING TIME -->
201 <!-- CORE JQUERY -->
202 <script src="assets/js/jquery-1.11.1.js"></script>
203 <!-- BOOTSTRAP SCRIPTS -->
204 <script src="assets/js/bootstrap.js"></script>
205 <!-- EASING SCROLL SCRIPTS PLUGIN -->
206 <script src="assets/js/vegas/jquery.vegas.min.js"></script>
207 <!-- VEGAS SLIDESHOW SCRIPTS -->
208 <script src="assets/js/jquery.easing.min.js"></script>
209 <!-- FANCYBOX PLUGIN -->
210 <script src="assets/js/source/jquery.fancybox.js"></script>
211 <!-- ISOTOPE SCRIPTS -->
212 <script src="assets/js/jquery.isotope.js"></script>
213 <!-- VIEWPORT ANIMATION SCRIPTS -->
214 <script src="assets/js/appear.min.js"></script>
215 <script src="assets/js/animations.min.js"></script>
216 <!-- CUSTOM SCRIPTS -->
217 <script src="assets/js/custom.js"></script>
218 </body>
219 </html>
220

```

```
1 <?php
2 ****
3 AUTEUR      : Constantin Herrmann
4 LIEU        : CFPT Informatique Genève
5 DATE        : 14.06.2018
6
7 TITRE PROJET: KidsGames Geneva Score
8
9 TITRE PAGE  : reset
10 DESCRIPTION : Cette page permet à un administrateur de remettre à zéro le camp en
• cours
11 VERSION     : 1.0
12 ****
13
14 include "php/functions.inc.php";
15
16 // On vérifie si l'utilisateur est connecté et qu'il s'agit bien d'un
• administrateur
17 if (!isset($_SESSION['user']) || $_SESSION['user']['idRole'] != 1) {
18     header("Location: index.php");
19     exit;
20 }
21
22 if(filter_has_var(INPUT_POST, "submit")){
23     $admin_pwd = $id = trim(filter_input(INPUT_POST, "pwd",
• FILTER_SANITIZE_STRING));
24     // On vérifie le mot de passe super-admin
25     if (sha1($admin_pwd) == "f3b3f056c16229db159a1d7400d604ca56e293f5") {
26         // On remet à zero le camp
27         ResetCamp();
28         $message = "Camp réinitialisé avec succès";
29         echo "<script type='text/javascript'>alert('$message');</script>";
30     }else{
31         $message = "Mot de passe érronné !";
32         echo "<script type='text/javascript'>alert('$message');</script>";
33     }
34 }
35 ?>
36 <!DOCTYPE html>
37 <html lang="en" class="no-js" >
38
39 <head>
40     <meta charset="utf-8" />
41     <meta name="viewport" content="width=device-width, initial-scale=1,
• maximum-scale=1" />
42     <meta name="description" content="" />
43     <meta name="author" content="" />
44
45     <title>KidsGames Genève Scores</title>
46
47     <link href="assets/css/bootstrap.css" rel="stylesheet" />
48     <link href="assets/css/ionicons.css" rel="stylesheet" />
49     <link href="assets/css/font-awesome.css" rel="stylesheet" />
50     <link href="assets/js/source/jquery.fancybox.css" rel="stylesheet" />
51     <link href="assets/css/animations.min.css" rel="stylesheet" />
52     <link href="assets/css/style-blue.css" rel="stylesheet" />
53
54
```

```
55 </head>
56
57 <body data-spy="scroll" data-target="#menu-section">
58
59     <!--MENU SECTION START-->
60
61     <!--MENU SECTION START-->
62     <div class="navbar navbar-inverse navbar-fixed-top scroll-me" id="menu-section">
63         >
64             <div class="container">
65                 <div class="navbar-header">
66                     <button type="button" class="navbar-toggle" data-toggle="collapse"
67                         data-target=".navbar-collapse">
68                         <span class="icon-bar"></span>
69                         <span class="icon-bar"></span>
70                         <span class="icon-bar"></span>
71                     </button>
72                     <a class="navbar-brand" href="#">
73                         KidsGames Genève Scores
74                     </a>
75                 </div>
76                 <?php include "php/navbar.inc.php" ?>
77             </div>
78         </div>
79     <!--MENU SECTION END-->
80
81     <!--
82         DAYS SECTION END
83         Affichage des jours
84     -->
85     <section id="services" style="margin-top: 10%">
86         <div class="container">
87             <div class="row animate-in" data-anim-type="fade-in-up">
88                 <div class="col-xs-12 col-sm-12 col-md-12 col-lg-12">
89                     <div class="contact-wrapper">
90                         <?php echo $youpi; ?>
91                         <form class="" action="#" method="post">
92                             <div class="form-group">
93                                 <label for="formGroupExampleInput">VERIFICATION</label>
94                                 <input type="password" class="form-control" name="pwd" id="pwd"
95                                     placeholder="Mot de passe administrateur">
96                             </div>
97
98                             <div class="form-group">
99                                 <input type="submit" name="submit" value="Valider
100                                     Réinitialisation" class="btn btn-default">
101                             </div>
102                         </div>
103                     </div>
104                 </div>
105             </section>
106
107             <!-- JAVASCRIPT FILES PLACED AT THE BOTTOM TO REDUCE THE LOADING TIME -->
108             <!-- CORE JQUERY -->
```

```
109  <script src="assets/js/jquery-1.11.1.js"></script>
110  <!-- BOOTSTRAP SCRIPTS -->
111  <script src="assets/js/bootstrap.js"></script>
112  <!-- EASING SCROLL SCRIPTS PLUGIN -->
113  <script src="assets/js/vegas/jquery.vegas.min.js"></script>
114  <!-- VEGAS SLIDESHOW SCRIPTS -->
115  <script src="assets/js/jquery.easing.min.js"></script>
116  <!-- FANCYBOX PLUGIN -->
117  <script src="assets/js/source/jquery.fancybox.js"></script>
118  <!-- ISOTYPE SCRIPTS -->
119  <script src="assets/js/jquery.isotope.js"></script>
120  <!-- VIEWPORT ANIMATION SCRIPTS -->
121  <script src="assets/js/appear.min.js"></script>
122  <script src="assets/js/animations.min.js"></script>
123  <!-- CUSTOM SCRIPTS -->
124  <script src="assets/js/custom.js"></script>
125  </body>
126  </html>
127
```

```
1 <?php
2 ****
3 AUTEUR      : Constantin Herrmann
4 LIEU        : CFPT Informatique Genève
5 DATE        : 14.06.2018
6
7 TITRE PROJET: KidsGames Geneva Score
8
9 TITRE PAGE  : teams
10 DESCRIPTION : Cette page affiche toutes les équipes avec leur numéro et leur nom
• ainsi que le nom du coach
11 VERSION     : 1.0
12 ****
13
14 include "php/functions.inc.php";
15
16 $admin = false;
17
18 // On vérifie si l'utilisateur est connecté et qu'il s'agit bien d'un
• administrateur
19 if (isset($_SESSION['user']) && $_SESSION['user']['idRole'] == "1") {
20     $admin = true;
21 }
22
23 // On récupère toutes les équipes
24 $teams = GetAllteams();
25
26 ?>
27
28 <!DOCTYPE html>
29 <html lang="en" class="no-js" >
30
31 <head>
32     <meta charset="utf-8" />
33     <meta name="viewport" content="width=device-width, initial-scale=1,
• maximum-scale=1" />
34     <meta name="description" content="" />
35     <meta name="author" content="" />
36
37     <title>KidsGames Genève Scores</title>
38
39     <link href="assets/css/bootstrap.css" rel="stylesheet" />
40     <link href="assets/css/ionicons.css" rel="stylesheet" />
41     <link href="assets/css/font-awesome.css" rel="stylesheet" />
42     <link href="assets/js/source/jquery.fancybox.css" rel="stylesheet" />
43     <link href="assets/css/animations.min.css" rel="stylesheet" />
44     <link href="assets/css/style-blue.css" rel="stylesheet" />
45
46
47 </head>
48
49 <body data-spy="scroll" data-target="#menu-section">
50
51     <div class="navbar navbar-inverse navbar-fixed-top scroll-me" id="menu-section"
• >
52         <div class="container">
53             <div class="navbar-header">
54                 <button type="button" class="navbar-toggle" data-toggle="collapse"
```

```

•           data-target=".navbar-collapse">
55         <span class="icon-bar"></span>
56         <span class="icon-bar"></span>
57         <span class="icon-bar"></span>
58     </button>
59     <a class="navbar-brand" href="#">
60       KidsGames Genève Scores
61     </a>
62   </div>
63   <?php include "php/navbar.inc.php" ?>
64 </div>
65 </div>
66
67 <section id="services" style="margin-top: 10%" >
68   <div class="container">
69     <div class="row animate-in" data-anim-type="fade-in-up">
70
71       <div class="col-xs-12 col-sm-12 col-md-12 col-lg-12" style="text-align:
•           center">
72         <div class="services-wrapper">
73           <h1>Equipes</h1>
74         </div>
75       </div>
76
77       <?php
78       for ($team=0; $team < count($teams); $team++) {
79         $coach = GetStaffById($teams[$team]['idCoach']);
80         ?>
81         <div class="col-xs-12 col-sm-12 col-md-6 col-lg-4" style="text-align:
•           center">
82           <div class="services-wrapper">
83
84             <?php if ($admin):
85               $editLink = "editTeam.php?id=".$teams[$team]['id'] ?>
86               <a href="<?php echo $editLink ?>">Modifier l'équipe</a>
87             <?php endif; ?>
88
89             <h3>n° <?php echo $teams[$team]['id'] ?></h3>
90             <h1><?php echo $teams[$team]['nom'] ?></h1>
91
92             <?php if ($coach == false): ?>
93               <p>Aucun coach</p>
94             <?php else: ?>
95               <p>Coach: <?php echo $coach['prenom'] ?></p>
96             <?php endif; ?>
97               <a href="myTeam.php?id=<?php echo $teams[$team]['id'] ?>">infos
•                 matchs</a>
98             </div>
99           </div>
100          <?php
101          endfor;
102          ?>
103
104        </div>
105      </div>
106    </section>
107
108    <!-- JAVASCRIPT FILES PLACED AT THE BOTTOM TO REDUCE THE LOADING TIME -->
109    <!-- code source -->

```

```
109    <!-- CORE JQUERY -->
110    <script src="assets/js/jquery-1.11.1.js"></script>
111    <!-- BOOTSTRAP SCRIPTS -->
112    <script src="assets/js/bootstrap.js"></script>
113    <!-- EASING SCROLL SCRIPTS PLUGIN -->
114    <script src="assets/js/vegas/jquery.vegas.min.js"></script>
115    <!-- VEGAS SLIDESHOW SCRIPTS -->
116    <script src="assets/js/jquery.easing.min.js"></script>
117    <!-- FANCYBOX PLUGIN -->
118    <script src="assets/js/source/jquery.fancybox.js"></script>
119    <!-- ISOTYPE SCRIPTS -->
120    <script src="assets/js/jquery.isotope.js"></script>
121    <!-- VIEWPORT ANIMATION SCRIPTS -->
122    <script src="assets/js/appear.min.js"></script>
123    <script src="assets/js/animations.min.js"></script>
124    <!-- CUSTOM SCRIPTS -->
125    <script src="assets/js/custom.js"></script>
126  </body>
127  </html>
128
```

```
1 <?php
2 ****
3 AUTEUR      : Constantin Herrmann
4 LIEU        : CFPT Informatique Genève
5 DATE        : 14.06.2018
6
7 TITRE PROJET: KidsGames Geneva Score
8
9 TITRE PAGE  : admin.c
10 DESCRIPTION : Ce script contient toutes les fonctions concernant les
• administrateurs
11 VERSION     : 1.0
12 ****
13
14 /**
15 * ResetCamp permet de faire un reset du Camp
16 * Remise à zéro de tout les classements
17 * Efface le contenu de la table Games
18 * Efface toutes les référence dans la table 'plays'
19 */
20 function ResetCamp(){
21     static $query = null;
22
23     if ($query == null) {
24         $req = "UPDATE `Teams` SET `nom`='No name', `idCoach`=
•           0, `p_A`=0, `m_A`=0, `r_A`=0, `p_B`=0, `m_B`=0, `r_B`=0, `p_C`=0, `m_C`=0, `r_C`=0;
•         DELETE FROM `Games`;";
25         $query = connecteur()->prepare($req);
26     }
27     try {
28         $query->execute();
29         $query->fetch();
30     }
31     catch (Exception $e) {
32         error_log($e->getMessage());
33     }
34 }
```

```

1 <?php
2 ****
3 AUTEUR      : Constantin Herrmann
4 LIEU        : CFPT Informatique Genève
5 DATE        : 14.06.2018
6
7 TITRE PROJET: KidsGames Geneva Score
8
9 TITRE PAGE  : classement.c
10 DESCRIPTION : Ce script contient toutes les fonctions concernant les classement
11 VERSION     : 1.0
12 ****
13
14 /**
15 * Récupère le classement sélectionner
16 * A = Kinball
17 * B = Tchouckball
18 * C = Course agile
19 *
20 * @param string l'id du match
21 * @param array le match en question
22 * @return array un tableau avec le classement
23 *         [index]
24 *             ['id'] -> l'id de l'équipe
25 *             ['nom'] -> le nom de l'équipe
26 *             ['points'] -> les points de l'équipe
27 *             ['marques'] -> score marqué par l'équipe
28 *             ['recus'] -> nombre de score encaisser
29 *             ['difference'] -> la différence des scores
30 */
31 function GetClassement($classement){
32     try {
33         $req = "SELECT `id`, `nom`, `p_$classement` as points, `m_$classement` as
34         • marques, `r_$classement` as recus, `m_$classement`-'r_$classement` as
35         • difference FROM `Teams` ORDER BY `p_$classement` DESC,
36         • `m_$classement`-'r_$classement` DESC";
37         $query = connecteur() -> prepare($req);
38         $query -> execute();
39         $res = $query -> fetchAll(PDO::FETCH_ASSOC);
40     }
41     catch (Exception $e) {
42         error_log($e -> getMessage());
43         $res = false;
44     }
45     return $res;
46 }
47
48 /**
49 * Retourne le classement principale pour une équipe dans un classement
50 * @param string l'id de l'équipe
51 * @param string la lettre du classement
52 * @return array {id; p; m; r} ou false si non valide
53 */
54 function GetMainClassement($idTeam, $classment){
55     static $query = null;
56     if ($query == null) {
57         $req = "SELECT `id`, `p_". $classment . "` as p, `m_". $classment . "` as m,

```

```
•   `r_`.`$classment.`` as r FROM `Teams` WHERE `id` = :idTeam";
56   $query = connecteur()->prepare($req);
57 }
58 try {
59   $query->bindParam(':idTeam', $idTeam, PDO::PARAM_STR);
60   $query->execute();
61
62   $res = $query->fetch(PDO::FETCH_ASSOC);
63 }
64 catch (Exception $e) {
65   error_log($e->getMessage());
66   $res = false;
67 }
68 return $res;
69 }
70
```

```

1 <?php
2 ****
3 AUTEUR      : Constantin Herrmann
4 LIEU        : CFPT Informatique Genève
5 DATE        : 14.06.2018
6
7 TITRE PROJET: KidsGames Geneva Score
8
9 TITRE PAGE  : day.c
10 DESCRIPTION : Ce script contient toutes les fonctions concernant les jours
11 VERSION     : 1.0
12 ****
13
14 /**
15 * Récupère tout les jours
16 *
17 * @return array un tableau avec tout les jours
18 *          [index]
19 *          ['id'] -> l'id du jour
20 *          ['nomJour'] -> le nom du jour
21 */
22 function GetDays(){
23     static $query = null;
24     if ($query == null) {
25         $req = "SELECT `id`, `nomJour` FROM `Day`";
26         $query = connecteur()>prepare($req);
27     }
28     try {
29         $query->execute();
30         $res = $query->fetchAll(PDO::FETCH_ASSOC);
31     }
32     catch (Exception $e) {
33         error_log($e->getMessage());
34         $res = false;
35     }
36     return $res;
37 }
38
39 /**
40 * Récupère tout les matchs
41 *
42 * @param string l'id du jour
43 * @param string l'id du créneau horaire
44 * @return array un tableau avec le classement
45 *          [index]
46 *          ['id'] -> l'id de l'équipe
47 */
48 function GetMatchsOnDayAndTime($day, $time){
49     static $query = null;
50     if ($query == null) {
51         $req = "SELECT `id` FROM `Games` WHERE `idJour` = :day AND `idTime` = :time";
52         $query = connecteur()>prepare($req);
53     }
54     try {
55         $query->bindParam(':day', $day, PDO::PARAM_STR);
56         $query->bindParam(':time', $time, PDO::PARAM_STR);
57         $query->execute();
58

```

```

59     $res = $query->fetchAll(PDO::FETCH_ASSOC);
60 }
61 catch (Exception $e) {
62     error_log($e->getMessage());
63     $res = false;
64 }
65 return $res;
66 }
67
68 /**
69 * Récupère le jour d'apres son id
70 *
71 * @param string l'id du jour
72 * @return array un tableau avec les infos du jour
73 *          ['id'] -> l'id du jour
74 *          ['nomJour'] -> le nom du jour
75 */
76 function GetDayById($id){
77     static $query = null;
78     if ($query == null) {
79         $req = "SELECT `id`, `nomJour` FROM `Day` WHERE `id` = :id";
80         $query = connecteur()->prepare($req);
81     }
82     try {
83         $query->bindParam(':id', $id, PDO::PARAM_STR);
84         $query->execute();
85         $res = $query->fetchAll(PDO::FETCH_ASSOC);
86     }
87     catch (Exception $e) {
88         error_log($e->getMessage());
89         $res = false;
90     }
91     return $res;
92 }
93

```

```

1 <?php
2 ****
3 AUTEUR      : Constantin Herrmann
4 LIEU        : CFPT Informatique Genève
5 DATE        : 14.06.2018
6
7 TITRE PROJET: KidsGames Geneva Score
8
9 TITRE PAGE  : field.c
10 DESCRIPTION : Ce script contient toutes les fonctions concernant les terrains
11 VERSION     : 1.0
12 ****
13
14 /**
15 * Récupère tout les terrains
16 *
17 * @return array un tableau avec les terrains
18 *          [index]
19 *          ['id'] -> l'id du terrain
20 *          ['Nom'] -> le nom du terrain
21 */
22 function GetFields(){
23     static $query = null;
24     if ($query == null) {
25         $req = "SELECT `id`, `Nom` FROM `Field`";
26         $query = connecteur()>prepare($req);
27     }
28     try {
29         $query->execute();
30         $res = $query->fetchAll(PDO::FETCH_ASSOC);
31     }
32     catch (Exception $e) {
33         error_log($e->getMessage());
34         $res = false;
35     }
36     return $res;
37 }
38
39 /**
40 * Récupère un terrain d'après son id
41 *
42 * @param string l'id du terrain
43 * @return array un tableau avec le terrain
44 *          ['id'] -> l'id du terrain
45 *          ['Nom'] -> le nom du terrain
46 */
47 function GetFieldById($id){
48     static $query = null;
49     if ($query == null) {
50         $req = "SELECT `id`, `Nom` FROM `Field` WHERE `id` = :id";
51         $query = connecteur()>prepare($req);
52     }
53     try {
54         $query->bindParam(':id', $id, PDO::PARAM_STR);
55         $query->execute();
56         $res = $query->fetchAll(PDO::FETCH_ASSOC);
57     }
58     catch (Exception $e) {

```

```
59     error_log($e->getMessage());
60     $res = false;
61 }
62 return $res;
63 }
64
```

```

1 <?php
2 ****
3 AUTEUR      : Constantin Herrmann
4 LIEU        : CFPT Informatique Genève
5 DATE        : 14.06.2018
6
7 TITRE PROJET: KidsGames Geneva Score
8
9 TITRE PAGE  : game.c
10 DESCRIPTION : Ce script contient toutes les fonctions concernant les matchs
11 VERSION     : 1.0
12 ****
13
14 /**
15 * Cr eation d'un nouveau MATCH
16 *
17 * @param int $Time -> L'id de l'heure   laquelle   lieu le match
18 * @param int $day -> L'id du jour ou   lieu le match
19 * @param int $field -> L'id du terrains
20 * @param int $arbitre -> L'id de l'Arbitres
21 * @param array $Teams -> un tableau avec les id des  quipes qui jouent le match
22 */
23 function CreateNewGame($time, $day, $field, $arbitre, $teams, $sport){
24     static $query = null;
25     if ($query == null) {
26         $req = "INSERT INTO `Games`(`idArbitre`, `idTerrain`, `idJour`, `idTime`,
27             `idSport`) VALUES (:arbitre,:terrain,:jour,:heure,:sport)";
28         $query = connecteur()->prepare($req);
29     }
30     try {
31         $query->bindParam(':arbitre', $arbitre, PDO::PARAM_INT);
32         $query->bindParam(':terrain', $field, PDO::PARAM_INT);
33         $query->bindParam(':jour', $day, PDO::PARAM_INT);
34         $query->bindParam(':heure', $time, PDO::PARAM_INT);
35         $query->bindParam(':sport', $sport, PDO::PARAM_INT);
36         $query->execute();
37         $query->fetch();
38     } catch (Exception $e) {
39         error_log($e->getMessage());
40     }
41
42     $id = connecteur()->lastInsertId();
43
44     static $query2 = null;
45     if ($query2 == null) {
46         $req = "INSERT INTO `plays`(`idTeam`, `idGame`) VALUES (:team, :game)";
47         $query2 = connecteur()->prepare($req);
48     }
49
50     for ($team=0; $team < count($teams); $team++) {
51         try {
52             $query2->bindParam(':team', $teams[$team], PDO::PARAM_STR);
53             $query2->bindParam(':game', $id, PDO::PARAM_STR);
54             $query2->execute();
55             $query2->fetch();
56         }
57         catch (Exception $e) {

```

```

58         error_log($e->getMessage());
59     }
60 }
61 }
62 /**
63 * Récupère toutes infos du match
64 *
65 * @param string $id -> l'id du match
66 * @return array un tableau avec les infos du match
67 *         ['infos']
68 *             ['id'] -> l'id de l'équipe
69 *             ['played'] -> 1 si il as été joué, 0 si non
70 *             ['terrain'] -> le nom du terrain
71 *             ['arbitre'] -> le prenom de l'arbitre
72 *         ['teams']
73 *             [index]
74 *                 ['numero'] -> le numéro de l'équipe
75 *                 ['nom'] -> le nom de l'équipe
76 *                 ['score'] -> le score de l'équipe
77 */
78 */
79 function GetAllMatchInfos($id){
80     $match = [];
81     $req = "SELECT `Games`.`id` as id, `Games`.`played` as played, `Field`.`nom` as
82     • terrain, `Staff`.`prenom` as arbitre FROM `Games` INNER JOIN `Field` ON
83     • `idTerrain` = `Field`.`id` INNER JOIN `Staff` ON `idArbitre` = `Staff`.`id`
84     • WHERE `Games`.`id` = :id LIMIT 1";
85     $query = connecteur()->prepare($req);
86     $query->bindParam(':id', $id, PDO::PARAM_STR);
87     $query->execute();
88     $res = $query->fetch(PDO::FETCH_ASSOC);
89     $match['infos'] = $res;
90
91     $req = "SELECT `Teams`.`id` as numero, `Teams`.`nom` as nom, `score` FROM
92     • `Teams`, `plays` WHERE `Teams`.`id` IN (SELECT `idTeam` FROM `plays` WHERE
93     • `idGame` = :id) AND `plays`.`idGame` = :id AND `Teams`.`id` = `plays`.`idTeam`";
94     $query = connecteur()->prepare($req);
95     $query->bindParam(':id', $id, PDO::PARAM_STR);
96     $query->execute();
97     $res = $query->fetchAll(PDO::FETCH_ASSOC);
98     $match['teams'] = $res;
99
100    return $match;
101 }
102
103 /**
104 * Récupère toutes infos du match
105 *
106 * @param string $id -> l'id du match
107 * @return array un tableau avec le classement
108 *         [index]
109 *             ['id'] -> l'id de l'équipe
110 *             ['played'] -> 1 si il as été joué, 0 si non
111 *             ['terrain'] -> le nom du terrain
112 *             ['arbitre'] -> le prenom de l'arbitre
113 */

```

```

111 function IsArbitreOrAdmin($idStaff, $idGame){
112     static $query = null;
113
114     if ($query == null) {
115         $req = "SELECT `Staff`.`prenom` FROM `Staff` WHERE `Staff`.`id` = (SELECT
116         • `Games`.`idArbitre` FROM `Games` WHERE `Games`.`id` = :idGame LIMIT 1) AND
117         • `Staff`.`id` = :idStaff";
118         $query = connecteur()>prepare($req);
119     }
120     try {
121         $query->bindParam(':idStaff', $idStaff, PDO::PARAM_STR);
122         $query->bindParam(':idGame', $idGame, PDO::PARAM_STR);
123         $query->execute();
124         $res = $query->fetch(PDO::FETCH_ASSOC);
125     }
126     catch (Exception $e) {
127         error_log($e->getMessage());
128         $res = false;
129     }
130
131     if ($res != false)
132         return true;
133     else{
134         return IsAdmin($idStaff);
135     }
136 /**
137 * Récupère le nombre de matchs qui ont lieu au jour indiqué
138 *
139 * @param string $id -> l'id du jour
140 * @return array un tableau avec le nombre de matchs
141 *          ['matchs'] -> le nombre de matchs
142 */
143 function CountGamesOnDay($idDay){
144     static $query = null;
145
146     if ($query == null) {
147         $req = "SELECT COUNT(*) as matchs FROM `Games` WHERE `idJour` = :idDay";
148         $query = connecteur()>prepare($req);
149     }
150     try {
151         $query->bindParam(':idDay', $idDay, PDO::PARAM_STR);
152         $query->execute();
153         $res = $query->fetch(PDO::FETCH_ASSOC);
154     }
155     catch (Exception $e) {
156         error_log($e->getMessage());
157         $res = false;
158     }
159
160     return $res;
161 }
162
163 /**
164 * Supprime un match
165 *
166 * @param string $id -> l'id du du match
167 */

```

```

10,  */
168 function DeleteGame($idGame){
169     static $query = null;
170
171     if ($query == null) {
172         $req = "DELETE FROM `Games` WHERE `id` = :id";
173         $query = connecteur()>prepare($req);
174     }
175     try {
176         $query->bindParam(':id', $idGame, PDO::PARAM_STR);
177         $query->execute();
178         $query->fetch();
179     }
180     catch (Exception $e) {
181         error_log($e->getMessage());
182     }
183 }
184
185 /**
186 * Récupère le match pour l'arbitre à une heure et un jour
187 *
188 * @param string $idStaff -> l'id du arbitre
189 * @param string $idDay -> l'id du jour
190 * @param string $idTime -> l'id du créneau horaire
191 * @return array un tableau avec le nombre de matchs
192 *         [index]
193 *             ['id'] -> l'id du match
194 *             ['terrain'] -> le nom du terrain
195 *             ['played'] -> si le match a été jouer ou non
196 */
197 function GetMatchsForArbitreDayAndTime($idStaff, $idDay, $idTime){
198     static $query = null;
199
200     if ($query == null) {
201         $req = "SELECT `Games`.`id` as id, `Field`.`Nom` as terrain, `Games`.`played` as played
202         . as played FROM `Games` INNER JOIN `Field` ON `Field`.`id` =
203         `Games`.`idTerrain` WHERE `Games`.`idArbitre` = :idStaff AND `Games`.`idJour` =
204         :idDay AND `Games`.`idTime` = :idTime LIMIT 1";
205         $query = connecteur()>prepare($req);
206     }
207     try {
208         $query->bindParam(':idStaff', $idStaff, PDO::PARAM_STR);
209         $query->bindParam(':idDay', $idDay, PDO::PARAM_STR);
210         $query->bindParam(':idTime', $idTime, PDO::PARAM_STR);
211         $query->execute();
212         $res = $query->fetch(PDO::FETCH_ASSOC);
213     }
214     catch (Exception $e) {
215         error_log($e->getMessage());
216         $res = false;
217     }
218     return $res;

```

```

1 <?php
2 ****
3 AUTEUR      : Constantin Herrmann
4 LIEU        : CFPT Informatique Genève
5 DATE        : 14.06.2018
6
7 TITRE PROJET: KidsGames Geneva Score
8
9 TITRE PAGE  : points_counting.c
10 DESCRIPTION : Ce script contient toutes les fonctions concernant le calcule des
• points pour les matchs
11 VERSION     : 1.0
12 ****
13
14 /**
15 * Met à jour les scores et le classement général
16 *
17 * @param array un tableau contenant les infos des équipes ainsi que les scores
• obtenus lors du match
18 * @param string l'id du match dans lequel les scores on été obtenus
19 */
20 function UpdateScore($Teams, $idGame){
21
22     // Va rechercher les infos du match
23     $game = GetAllMatchInfos($idGame);
24     // Nous récupérons les résultats du match avant la mise à jour des nouveaux
• résultats
25     $old_results = GetMatchResults($idGame, $game);
26
27     // On indique que le match est terminé
28     SetGameToDone($idGame);
29     $game = GetAllMatchInfos($idGame);
30
31     // On parcours le tableau des équipes
32     for ($team=0; $team < count($Teams); $team++) {
33
34         // On garde l'id de l'équipe dans une variable a part
35         $idTeam = $Teams[$team]['infos']['numero'];
36         // Idem que pour l'id mais pour le score
37         $score = $Teams[$team]['score'];
38
39         // On effectue la mise a jour du score dans la base de données
40         // ATTENTION : On ne met pas la variable $new_score mais bien la variable
• $score
41         static $query = null;
42
43         if ($query == null) {
44             $req = "UPDATE `plays` SET `score`= :score WHERE `idTeam` = :idTeam AND
• `idGame` = :idGame";
45             $query = connecteur()>prepare($req);
46         }
47         try {
48             $query->bindParam(':idTeam', $idTeam, PDO::PARAM_STR);
49             $query->bindParam(':idGame', $idGame, PDO::PARAM_STR);
50             $query->bindParam(':score', $score, PDO::PARAM_STR);
51             $query->execute();
52             $query->fetch();
53         }

```

```

54     catch (Exception $e) {
55         error_log($e->getMessage());
56     }
57 }
58
59
60 // Nous récupérons les résultats du match après la mise à jour des nouveaux
• résultats
61 $new_results = GetMatchResults($idGame, $game);
62
63 /* On recherche de quel classement il s'agit
64 Tchouckball = B
65 KinBall = A
66 Course Agile = C */
67 $classment = GetTypeOfClassement($idGame);
68 $c_label = null;
69 if ($classment['sport'] == 1) {
70     $c_label = 'B';
71 }elseif ($classment['sport'] == 2) {
72     $c_label = 'A';
73 }elseif ($classment['sport'] == 3) {
74     $c_label = 'C';
75 }

76
77 // On parcours toutes les équipes du match
78 for ($team=0; $team < count($Teams); $team++) {
79     // On garde l'id de l'équipe dans une variable à part
80     $idTeam = $Teams[$team]['infos']['numero'];
81     // Idem que pour l'id mais pour le score
82     $score = $Teams[$team]['score'];

83
84     // On déclare 2 variables provisoires représentant le vieux score et le
• nouveau
85     // par défaut on les met à NULL
86     $old_provisoire = null;
87     $new_provisoire = null;

88
89     // on parcourt tout les anciens résultats
90     for ($res=0; $res < count($old_results); $res++) {
91         // Si l'id du détenteur du résultat est égal à l'id de l'équipe dans la
• boucle
92         if ($old_results[$res]['id'] == $idTeam) {
93             // On assigne le score à la variable provisoire : old
94             $old_provisoire = $old_results[$res];
95             break;
96         }
97     }

98
99     // Idem que la boucle ci-dessus, sauf que cette fois-ci on le fait pour le
• nouveau score
100    for ($res=0; $res < count($new_results); $res++) {
101        if ($new_results[$res]['id'] == $idTeam) {
102            $new_provisoire = $new_results[$res];
103            break;
104        }
105    }

106
107    // On va récupérer les données du classement général des équipes
108

```

```

108     $main = GetMainClassement($idTeam, $c_label);
109
110     // Création du tableau qui contiendra les nouvelles données à entrer
111     $final_new_results = [];
112
113     /*
114      On calcule le nombres de points obtenus grace a la formule : points =
115      • pointsactuels + (nouveaux_points - anciens_points)
116
117      SI C'EST UN MODIFICATION DE SCORES ERRONES :
118      Ex:
119          Points actuels = 6;
120          nouveaux_points = 1; -> L'équipe à fait égalité avec une autre
121          anciens_points = 3; -> L'équipe avait gagné le match, mais c'etait des
122          • mauvais résultats
123
124          points = 6 + ( 1 - 3 ) = 4
125
126      SI C'EST UN NOUVEAU MATCH :
127      Ex:
128          Points actuels = 6;
129          nouveaux_points = 3; -> L'équipe à gagné son match
130          anciens_points = 0; -> L'équipe n'avait pas encore joué le match
131
132
133      On fait idem pour les points marqués et les points reçus
134      */
135      $final_new_results['p'] = $main['p'] + ($new_provisoire['points'] -
136      • $old_provisoire['points']);
137      $final_new_results['m'] = $main['m'] + ($new_provisoire['m'] -
138      • $old_provisoire['m']);
139      $final_new_results['r'] = $main['r'] + ($new_provisoire['r'] -
140      • $old_provisoire['r']);
141
142      // On met à jour la table principale
143      UpdateMainTable($idTeam, $final_new_results['p'], $final_new_results['m'],
144      • $final_new_results['r'], $c_label);
145  }
146 }
147 /**
148 * Retourne un tableau avec les points et les score par équipe pour un match en
149 * question
150 *
151 * @param string l'id du match
152 * @param array le match en question
153 * @return array un tableau avec tout les scores ainsi que les poitns obtenus par
154 * équipe
155 *         [index]
156 *             ['id'] -> l'id de l'équipe
157 *             ['m'] -> points marqués par l'équipe
158 *             ['r'] -> nombre de points encaisser
159 *             ['d'] -> la différence de points
160 *             ['points'] -> les points recus grâce au match (3 si victoire, 1 si
161 * • égalité, 0 si défaite)
162 */
163 function GetMatchResults($idGame, $game) {

```

```

157 // FUNCTION GETMATCHRESULTS($game, $idGame)
158 static $query = null;
159
160 if ($query == null) {
161     $req = "SELECT `idTeam` as id, `score` FROM `plays` WHERE `idGame` = :idGame
162     ORDER BY `score` DESC";
163     $query = connecteur()>prepare($req);
164 }
165
166 try {
167     $query->bindParam(':idGame', $idGame, PDO::PARAM_STR);
168     $query->execute();
169     $res = $query->fetchAll(PDO::FETCH_ASSOC);
170 }
171 catch (Exception $e) {
172     error_log($e->getMessage());
173     $res = false;
174 }
175
176 $result = $res;
177 // On va créer les résultats pour le match
178 $points = MakeTheResults($result, $game);
179 return $points;
180 }
181 /**
182 * Retourne un tableau avec les points et les score par équipe pour un match en
183 * question
184 * @param array les équipes qui ont participer au match
185 * @param array le match en question
186 * @return array un tableau avec tout les points obtenus par équipe
187 *         [index]
188 *             ['id'] -> l'id de l'équipe
189 *             ['m'] -> points marqués par l'équipe
190 *             ['r'] -> nombre de points encaisser
191 *             ['d'] -> la différence de points
192 *             ['points'] -> les points recus grâce au match (3 si victoire, 1 si
193 *         égalité, 0 si défaite)
194 */
195 function MakeTheResults($teams, $game){
196     $result = [];
197
198     // On parcours toutes les équipes
199     for ($temp=0; $temp < count($teams); $temp++) {
200         $result[$temp]['id'] = $teams[$temp]['id'];
201         $result[$temp]['m'] = $teams[$temp]['score'];
202         $result[$temp]['r'] = 0;
203         $result[$temp]['d'] = $teams[$temp]['score'];
204         $result[$temp]['points'] = 0;
205         for ($r=0; $r < count($teams); $r++) {
206             if ($r != $temp) {
207                 $result[$temp]['d'] = $result[$temp]['d'] - $teams[$r]['score'];
208                 $result[$temp]['r'] = $result[$temp]['r'] + $teams[$r]['score'];
209             }
210         }
211
212         // Création des points d'après leur position dans le match
213         $result = MakethePoints($result, $game);

```

```

-->     * @param array $teams, $game,
213     return $result;
214 }
215
216 /**
217 * Calcul les points pour chaque équipe
218 *
219 * @param array les équipes classées par résultats obtenus lors du match
220 * @param array le match en question
221 * @return array un tableau avec tout les points pour chaque équipe
222 */
223 function MakethePoints($teams, $game){
224     $table = $teams;
225
226     // Si il y a 2 équipes (Tchouckball)
227     if (count($teams) == 2) {
228         // On récupère les points marqués par les équipes
229         $t1 = $teams[0]['m'];
230         $t2 = $teams[1]['m'];
231
232         // Si les scores de la première équipe est plus grand que celui de la deuxième
233         if ($t1 > $t2) {
234             // Le gagnant reçoit 3 points et le perdant 0
235             $table[0]['points'] = 3;
236             $table[1]['points'] = 0;
237         }
238         // Si les deux scores sont à égalité
239         elseif ($t1 == $t2) {
240             // On vérifie si c'est un nouveau match ou si il a déjà été joué (donc
241             • MODIFICATION)
242             if ($game['infos']['played'] == "1") {
243                 $table[0]['points'] = 1;
244                 $table[1]['points'] = 1;
245             }
246             else{
247                 $table[0]['points'] = 0;
248                 $table[1]['points'] = 0;
249             }
250             // Si le score de la première équipe est plus petit que le score de la
251             • deuxième
252             else{
253                 // Le gagnant reçoit 3 points et le perdant 0
254                 $table[0]['points'] = 0;
255                 $table[1]['points'] = 3;
256             }
257         }
258         // Si il y a 3 équipes (KinBall et course agile)
259         elseif(count($teams) == 3){
260             $t1 = $teams[0]['m'];
261             $t2 = $teams[1]['m'];
262             $t3 = $teams[2]['m'];
263             // Si le score de l'équipe 1 est plus grand que tout les autres scores
264             if ($t1 > $t2 && $t1 > $t3) {
265                 // Alors l'équipe 1 reçoit 3 points
266                 $table[0]['points'] = 3;
267
268                 // Si le score de l'équipe 2 est plus grand que celui de l'équipe 3

```

```

269     if ($t2 > $t3) {
270         // L'équipe 2 reçois 1 points
271         $table[1]['points'] = 1;
272         // L'équipe 3 reçois 0 points
273         $table[2]['points'] = 0;
274     }
275     // L'équipe 2 et l'équipe 3 ont les mêmes scores
276     elseif ($t2 == $t3) {
277         // Les 2 équipes recoivent 1 point
278         $table[1]['points'] = 1;
279         $table[2]['points'] = 1;
280     }
281 }
282 // Si les deux premières équipes sont égalités ET que la troisième équipe a un
283 • score inférieur aux deux autres
283 elseif ($t1 == $t2 && $t1 > $t3) {
284     // Les deux premières équipes recoivent 1 point
285     $table[0]['points'] = 1;
286     $table[1]['points'] = 1;
287
288     // La troisième équipe reçois aucun point
289     $table[2]['points'] = 0;
290 }
291 // Si toutes les équipes sont à égalités
292 elseif ($t1 == $t2 && $t1 == $t3) {
293     // Si le match à déjà été joué
294     if ($game['infos']['played'] == "1") {
295         // Toutes les équipes reçoivent 1 point
296         $table[0]['points'] = 1;
297         $table[1]['points'] = 1;
298         $table[2]['points'] = 1;
299     }
300
301     // Si le match n'as pas encore été joué
302     else{
303         // Toutes les équipes reçoivent aucun point
304         $table[0]['points'] = 0;
305         $table[1]['points'] = 0;
306         $table[2]['points'] = 0;
307     }
308 }
309 }
310
311 return $table;
312 }
313
314 /**
315 * Met à jour la table du classement principale
316 *
317 * @param string id de l'équipe
318 * @param string les points à ajouter
319 * @param string les points marqués
320 * @param string les points reçus
321 * @param string le classement dans lequel ajouter les points
322 */
323 function UpdateMainTable($idTeam, $points_to_add, $points_m, $points_r,
324 • $classement){
324     try {

```

```

325     $req = "UPDATE `Teams` SET `p_$classement` = $points_to_add, `m_$classement` =
326     • $points_m, `r_$classement` = $points_r WHERE `id` = $idTeam";
327     $query = connecteur()->prepare($req);
328     $query->execute();
329     $query->fetch();
330   }
331   catch (Exception $e) {
332     error_log($e->getMessage());
333   }
334 }
335 /**
336 * Retourne l'id du Sport du match
337 *
338 * @param string id du match
339 * @return array un tableau avec l'id du match
340 *          ['idSport'] -> l'id du sport
341 */
342 function GetTypeOfClassement($idGame){
343   static $query = null;
344
345   if ($query == null) {
346     $req = "SELECT `idSport` as sport FROM `Games` WHERE `id` = :idGame";
347     $query = connecteur()->prepare($req);
348   }
349   try {
350     $query->bindParam(':idGame', $idGame, PDO::PARAM_STR);
351     $query->execute();
352     $res = $query->fetch(PDO::FETCH_ASSOC);
353   }
354   catch (Exception $e) {
355     error_log($e->getMessage());
356     $res = false;
357   }
358   return $res;
359 }
360
361 /**
362 * Met à jour le champ "played" de la table games
363 * Met le champ à 1, ce qui indique que le match a été joué
364 *
365 * @param string id du match (game)
366 */
367 function SetGameToDo($id){
368   static $query = null;
369
370   if ($query == null) {
371     $req = "UPDATE `Games` SET `played`= 1 WHERE `id` = :id";
372     $query = connecteur()->prepare($req);
373   }
374   try {
375     $query->bindParam(':id', $id, PDO::PARAM_STR);
376     $query->execute();
377     $query->fetch();
378   }
379   catch (Exception $e) {
380     error_log($e->getMessage());
381   }

```

```
382 }
383 /**
384 * Retourne le Score pour une équipe dans un match (game)
385 *
386 * @param string id de l'équipe
387 * @param string id du match (game)
388 * @return array un tableau avec le scores
389 *          ['score'] -> le score de l'équipe dans le match
390 */
391 function GetScoreForTeamInMatch($idTeam, $idGame){
392     static $query = null;
393
394     if ($query == null) {
395         $req = "SELECT `score` FROM `plays` WHERE `idTeam` = :idTeam AND `idGame` =
396             •
397             :idGame";
398         $query = connecteur()->prepare($req);
399     }
400     try {
401         $query->bindParam(':idTeam', $idTeam, PDO::PARAM_STR);
402         $query->bindParam(':idGame', $idGame, PDO::PARAM_STR);
403         $query->execute();
404         $res = $query->fetch(PDO::FETCH_ASSOC);
405     } catch (Exception $e) {
406         error_log($e->getMessage());
407         $res = false;
408     }
409     return $res;
410 }
411
```

```

1 <?php
2 ****
3 AUTEUR      : Constantin Herrmann
4 LIEU        : CFPT Informatique Genève
5 DATE        : 14.06.2018
6
7 TITRE PROJET: KidsGames Geneva Score
8
9 TITRE PAGE  : role.c
10 DESCRIPTION : Ce script contient toutes les fonctions concernant les rôles
11 VERSION     : 1.0
12 ****
13
14 /**
15 * Retourne le nom (intitule) d'un rôle d'après son id
16 *
17 * @param string id du Role
18 * @return array un tableau avec le nom
19 *         ['intitule'] -> le nom du Role
20 */
21 function GetRoleById($id){
22     static $query = null;
23     if ($query == null) {
24         $req = "SELECT `intitule` FROM `Role` WHERE `id` = :id LIMIT 1";
25         $query = connecteur()->prepare($req);
26     }
27     try {
28         $query->bindParam(':id', $id, PDO::PARAM_STR);
29         $query->execute();
30
31         $res = $query->fetch(PDO::FETCH_ASSOC);
32     }
33     catch (Exception $e) {
34         error_log($e->getMessage());
35         $res = false;
36     }
37     return $res;
38 }
39
40 /**
41 * Retourne tous les noms (intitule) des rôles de la table Role
42 *
43 * @return array un tableau avec les noms
44 *         ['id'] -> l'id du Role
45 *         ['intitule'] -> le nom du Role
46 */
47 function GetAllRoles(){
48     static $query = null;
49     if ($query == null) {
50         $req = "SELECT `id`, `intitule` FROM `Role`";
51         $query = connecteur()->prepare($req);
52     }
53     try {
54         $query->execute();
55
56         $res = $query->fetchAll(PDO::FETCH_ASSOC);
57     }
58     catch (Exception $e) {

```

```
59     error_log($e->getMessage());
60     $res = false;
61 }
62 return $res;
63 }
64
```

```

1 <?php
2 ****
3 AUTEUR      : Constantin Herrmann
4 LIEU        : CFPT Informatique Genève
5 DATE        : 14.06.2018
6
7 TITRE PROJET: KidsGames Geneva Score
8
9 TITRE PAGE  : sport.c
10 DESCRIPTION : Ce script contient toutes les fonctions concernant les sports
11 VERSION     : 1.0
12 ****
13
14 /**
15 * Retourne tous les types de scores de la table Sport
16 *
17 * @return array un tableau avec le nom
18 *         ['id'] -> l'id du sport
19 *         ['Nom'] -> le nom du sport
20 *         ['nbEquipes'] -> le nombre d'équipes pour le sport
21 */
22 function GetSportTypes(){
23     static $query = null;
24     if ($query == null) {
25         $req = "SELECT `id`, `Nom`, `nbEquipes` FROM `Sport`";
26         $query = connecteur()>prepare($req);
27     }
28     try {
29         $query->execute();
30
31         $res = $query->fetchAll(PDO::FETCH_ASSOC);
32     }
33     catch (Exception $e) {
34         error_log($e->getMessage());
35         $res = false;
36     }
37     return $res;
38 }
39
40 /**
41 * Retourne tous le sport d'après son id
42 *
43 * @param string l'id du sport
44 * @return array un tableau avec le sport
45 *         ['id'] -> l'id du sport
46 *         ['Nom'] -> le nom du sport
47 *         ['nbEquipes'] -> le nombre d'équipes pour le sport
48 */
49 function GetSportById($id){
50     static $query = null;
51     if ($query == null) {
52         $req = "SELECT `id`, `Nom`, `nbEquipes` FROM `Sport` WHERE `id` = :id";
53         $query = connecteur()>prepare($req);
54     }
55     try {
56         $query->bindParam(':id', $id, PDO::PARAM_STR);
57         $query->execute();
58         $res = $query->fetchAll(PDO::FETCH_ASSOC);

```

```

59     }
60     catch (Exception $e) {
61         error_log($e->getMessage());
62         $res = false;
63     }
64     return $res;
65 }
66
67 /**
68 * Retourne le nombre de joueur pour un sport d'après son id
69 *
70 * @param string le nombre de joueurs
71 * @return array un tableau avec le sport
72 *          ['id'] -> l'id du sport
73 *          ['Nom'] -> le nom du sport
74 *          ['nbEquipes'] -> le nombre d'équipes pour le sport
75 */
76 function GetIdsByPlayerCount($count){
77     static $query = null;
78     if ($query == null) {
79         $req = "SELECT `id`, `Nom`, `nbEquipes` FROM `Sport` WHERE `nbEquipes` =
79         • :amount";
80         $query = connecteur()->prepare($req);
81     }
82     try {
83         $query->bindParam(':amount', $count, PDO::PARAM_STR);
84         $query->execute();
85         $res = $query->fetchAll(PDO::FETCH_ASSOC);
86     }
87     catch (Exception $e) {
88         error_log($e->getMessage());
89         $res = false;
90     }
91     return $res;
92 }
93

```

```

1 <?php
2 ****
3 AUTEUR      : Constantin Herrmann
4 LIEU        : CFPT Informatique Genève
5 DATE        : 14.06.2018
6
7 TITRE PROJET: KidsGames Geneva Score
8
9 TITRE PAGE  : staff.c
10 DESCRIPTION : Ce script contient toutes les fonctions concernant le staff
11 VERSION     : 1.0
12 ****
13
14 /**
15 * Récupère un coach en fonction de son id
16 * Si le coach ou l'id n'existe pas alors le return sera égal à FALSE
17 *
18 * @param string id du membre du staff
19 * @return array un tableau avec le membre sélectionner par son id
20 *         ['id'] -> l'id du membre
21 *         ['nom'] -> le nom
22 *         ['prenom'] -> le prénom
23 *         ['age'] -> l'âge
24 *         ['idRole'] -> l'id de son Rôle
25 *         ['phone'] -> le numéro de téléphone
26 */
27 function GetStaffById($id){
28     static $query = null;
29     if ($query == null) {
30         $req = "SELECT `id`, `nom`, `prenom`, `age`, `idRole`, `phone` FROM `Staff`"
31         . " WHERE `id` = :id";
32         $query = connecteur()->prepare($req);
33     }
34     try {
35         $query->bindParam(':id', $id, PDO::PARAM_STR);
36         $query->execute();
37         $res = $query->fetch(PDO::FETCH_ASSOC);
38     } catch (Exception $e) {
39         error_log($e->getMessage());
40         $res = false;
41     }
42     return $res;
43 }
44
45 /**
46 * Récupère tout les membres du staff
47 *
48 * @return array un tableau avec tout les membres
49 *         [index]
50 *         ['id'] -> l'id du membre
51 *         ['nom'] -> le nom
52 *         ['prenom'] -> le prénom
53 *         ['age'] -> l'âge
54 *         ['idRole'] -> l'id de son Rôle
55 *         ['phone'] -> le numéro de téléphone
56 */
57 function GetAllStaff(){

```

```

58     static $query = null;
59     if ($query == null) {
60         $req = "SELECT `id`, `nom`, `prenom`, `age`, `idRole`, `phone` FROM `Staff`";
61         $query = connecteur()->prepare($req);
62     }
63     try {
64         $query->execute();
65         $res = $query->fetchAll(PDO::FETCH_ASSOC);
66     }
67     catch (Exception $e) {
68         error_log($e->getMessage());
69         $res = false;
70     }
71     return $res;
72 }
73
74 /**
75 * Ajoute un membre à la table staff
76 *
77 * @param string le nom
78 * @param string le prénom
79 * @param string id du Rôle
80 */
81 function AddStaff($nom, $prenom, $idRole){
82     static $query = null;
83
84     if ($query == null) {
85         $req = "INSERT INTO `Staff`(`nom`, `prenom`, `idRole`) VALUES (:nom, :prenom,
86         :idRole)";
87         $query = connecteur()->prepare($req);
88     }
89     try {
90         $query->bindParam(':nom', $nom, PDO::PARAM_STR);
91         $query->bindParam(':prenom', $prenom, PDO::PARAM_STR);
92         $query->bindParam(':idRole', $idRole, PDO::PARAM_STR);
93         $query->execute();
94         $query->fetch();
95     }
96     catch (Exception $e) {
97         error_log($e->getMessage());
98     }
99 }
100 /**
101 * Met à jour un membre du staff
102 *
103 * @param string id du membre à modifier
104 * @param string le nom
105 * @param string le prénom
106 * @param string id du Rôle
107 */
108 function UpdateStaff($id, $nom, $prenom, $idRole){
109     static $query = null;
110
111     if ($query == null) {
112         $req = "UPDATE `Staff` SET `nom`= :nom,`prenom`= :prenom,`idRole`= :role
113         WHERE `id` = :id";
114         $query = connecteur()->prepare($req);
115     }

```

```

114    }
115    try {
116        $query->bindParam(':id', $id, PDO::PARAM_STR);
117        $query->bindParam(':nom', $nom, PDO::PARAM_STR);
118        $query->bindParam(':prenom', $prenom, PDO::PARAM_STR);
119        $query->bindParam(':role', $idRole, PDO::PARAM_STR);
120        $query->execute();
121        $query->fetch();
122    }
123    catch (Exception $e) {
124        error_log($e->getMessage());
125    }
126 }
127
128 /**
129 * Supprime un membre du staff
130 * Supprime également la liaison entre luo et son équipe si il à un équipe
131 *
132 * @param string id du membre à supprimer
133 */
134 function DeleteStaff($id){
135
136     // d'abord on supprime la liason
137     RemoveCoachFromHisTeam($id);
138     static $query = null;
139
140     if ($query == null) {
141         $req = "DELETE FROM `Staff` WHERE `id` = :id";
142         $query = connecteur()->prepare($req);
143     }
144     try {
145         $query->bindParam(':id', $id, PDO::PARAM_STR);
146         $query->execute();
147         $query->fetch();
148     }
149     catch (Exception $e) {
150         error_log($e->getMessage());
151     }
152 }
153
154 /**
155 * Retourne tout les coachs qui n'ont pas d'équipe
156 *
157 * @return array un tableau avec tout les membres
158 *         [index]
159 *             ['id'] -> l'id du membre
160 *             ['nom'] -> le nom
161 *             ['prenom'] -> le prénom
162 */
163 function GetAllCoachsWithoutTeam(){
164     static $query = null;
165     if ($query == null) {
166         $req = "SELECT `id`, `nom`, `prenom` FROM `Staff` WHERE `idRole` = 2 AND `id`"
167         . " NOT IN (SELECT idCoach FROM TEAMS WHERE id != 0) ORDER BY `prenom`";
168         $query = connecteur()->prepare($req);
169     }
170     try {
171         $query->execute();
172         $res = $query->fetchAll(PDO::FETCH_ASSOC);

```

```

171     $res = $query->fetchAll(PDO::FETCH_ASSOC),
172 }
173 catch (Exception $e) {
174     error_log($e->getMessage());
175     $res = false;
176 }
177 return $res;
178 }
179
180 /**
181 * Met à -1 l'équipe avec l'id du coach indiqué
182 *
183 * @param string id du coach
184 */
185 function RemoveCoachFromHisTeam($idCoach){
186     if ($query == null) {
187         $req = "UPDATE `Teams` SET `idCoach` = -1 WHERE `idCoach` = :idCoach";
188         $query = connecteur()->prepare($req);
189     }
190     try {
191         $query->bindParam(':idCoach', $idCoach, PDO::PARAM_STR);
192         $query->execute();
193         $query->fetch();
194     }
195     catch (Exception $e) {
196         error_log($e->getMessage());
197     }
198 }
199
200 /**
201 * Retourne tout les arbitres de la table Staff
202 *
203 * @return array un tableau avec tout les arbitres
204 * [index]
205 *      ['id'] -> l'id du membre
206 *      ['nom'] -> le nom
207 *      ['prenom'] -> le prénom
208 */
209 function GetArbitres(){
210     static $query = null;
211     if ($query == null) {
212         $req = "SELECT `id`, `nom`, `prenom` FROM `Staff` WHERE `idRole` = 3 ORDER BY
213             `prenom`";
214         $query = connecteur()->prepare($req);
215     }
216     try {
217         $query->execute();
218         $res = $query->fetchAll(PDO::FETCH_ASSOC);
219     }
220     catch (Exception $e) {
221         error_log($e->getMessage());
222         $res = false;
223     }
224     return $res;
225 }
226 /**
227 * Verifie si un membre es admin
228 *

```

```
-->
229 * @param string id du membre
230 * @return boolean true si il est admin, false si non
231 */
232 function IsAdmin($id){
233     static $query = null;
234
235     if ($query == null) {
236         $req = "SELECT `Staff`.`prenom` FROM `Staff` WHERE `Staff`.`idRole` = (SELECT
237             • `Role`.`id` FROM `Role` WHERE `Role`.`intitule` = 'Admin') AND `Staff`.`id` =
238             • :id";
239         $query = connecteur()->prepare($req);
240     }
241     try {
242         $query->bindParam(':id', $id, PDO::PARAM_STR);
243         $query->execute();
244         $res = $query->fetch(PDO::FETCH_ASSOC);
245     } catch (Exception $e) {
246         error_log($e->getMessage());
247         $res = false;
248     }
249     if ($res != false)
250         return true;
251     else
252         return false;
253 }
254
```

```

1 <?php
2 ****
3 AUTEUR      : Constantin Herrmann
4 LIEU        : CFPT Informatique Genève
5 DATE        : 14.06.2018
6
7 TITRE PROJET: KidsGames Geneva Score
8
9 TITRE PAGE  : team.c
10 DESCRIPTION : Ce script contient toutes les fonctions concernant les équipes
11 VERSION     : 1.0
12 ****
13
14 /**
15 * Récupère toutes les équipes dans la table Teams
16 *
17 * @return array un tableau avec toutes les équipes
18 *      [index]
19 *          ['id'] -> l'id de l'équipe
20 *          ['nom'] -> le nom de l'équipe
21 *          ['idCoach'] -> l'id du coach correspondant à l'équipe
22 *          ['total'] -> le total de points
23 *          ['totalDiff'] -> le total de la différence
24 */
25 function GetAllteams(){
26     static $query = null;
27     if ($query == null) {
28         $req = "SELECT `id`, `nom`, `idCoach`, `p_A` + `p_B` + `p_C` as total,
29             `m_A` - `r_A` + `m_B` - `r_B` + `m_C` - `r_C` as totalDiff FROM `Teams` ORDER BY
30             `id` ASC";
31         $query = connecteur()>prepare($req);
32     }
33     try {
34         $query->execute();
35         $res = $query->fetchAll(PDO::FETCH_ASSOC);
36     } catch (Exception $e) {
37         error_log($e->getMessage());
38         $res = false;
39     }
40     return $res;
41 }
42 /**
43 * Retourne une équipe d'après son id
44 *
45 * @param string id de l'équipe
46 * @return array un tableau avec les infos de l'équipe
47 *      ['id'] -> l'id de l'équipe
48 *      ['nom'] -> le nom de l'équipe
49 *      ['idCoach'] -> l'id du coach correspondant à l'équipe
50 */
51 function GetTeamById($id){
52     static $query = null;
53     if ($query == null) {
54         $req = "SELECT `id`, `nom`, `idCoach` FROM `Teams` WHERE `id` = :id LIMIT 1";
55         $query = connecteur()>prepare($req);
56     }

```

```

57     try {
58         $query->bindParam(':id', $id, PDO::PARAM_STR);
59         $query->execute();
60         $res = $query->fetch(PDO::FETCH_ASSOC);
61     }
62     catch (Exception $e) {
63         error_log($e->getMessage());
64         $res = false;
65     }
66     return $res;
67 }
68
69 /**
70 * Récupère l'équipe d'un coach d'après l'id du coach
71 *
72 * @param int id du coach
73 * @return array un tableau avec les infos de l'équipe
74 *          ['id'] -> l'id de l'équipe
75 *          ['nom'] -> le nom de l'équipe
76 */
77 function GetTeamByCoachId($id){
78     static $query = null;
79     if ($query == null) {
80         $req = "SELECT `id`, `nom` FROM `Teams` WHERE `idCoach` = :id LIMIT 1";
81         $query = connecteur()->prepare($req);
82     }
83     try {
84         $query->bindParam(':id', $id, PDO::PARAM_STR);
85         $query->execute();
86
87         $res = $query->fetch(PDO::FETCH_ASSOC);
88     }
89     catch (Exception $e) {
90         error_log($e->getMessage());
91         $res = false;
92     }
93     return $res;
94 }
95
96 /**
97 * Met à jour une équipe à l'index indiqué
98 * Mise à jour du nom de l'équipe et l'id du coach
99 *
100 * @param int id de l'équipe
101 * @param string nom de l'équipe
102 * @param int id du coach
103 */
104 function UpdateTeam($idTeam, $name, $idCoach){
105     static $query = null;
106
107     if ($query == null) {
108         $req = "UPDATE `Teams` SET `nom`= :nom, `idCoach`= :coach WHERE `id` = :id";
109         $query = connecteur()->prepare($req);
110     }
111     try {
112         $query->bindParam(':id', $idTeam, PDO::PARAM_STR);
113         $query->bindParam(':nom', $name, PDO::PARAM_STR);
114         $query->bindParam('coach', $idCoach, PDO::PARAM_STR);

```

```

115     $query->execute();
116     $query->fetch();
117 }
118 catch (Exception $e) {
119     error_log($e->getMessage());
120 }
121 }
122 */
123 /**
124 * Récupère tout les match pour une équipe durant la journée et un fuseau horaire
125 *
126 * @param int id de l'équipe
127 * @param int id du jour
128 * @param int id du fuseau horaire
129 * @return array un tableau avec les infos de l'équipe
130 *         ['id'] -> l'id du match (game)
131 *         ['arbitre'] -> le nom de l'arbitre qui arbitre le match
132 *         ['terrain'] -> le nom du terrain
133 *         ['idJour'] -> l'id du Jour
134 *         ['idTime'] -> l'id du fuseau horaire
135 *         ['Nom'] -> le nom du sport que l'équipe joue pour le match
136 *         ['played'] -> 1 si la match à été joué, 0 si non
137 */
138 function GetAllMatchForTeamOnDayAndTime($idTeam, $idDay, $idTime){
139     static $query = null;
140     if ($query == null) {
141         $req = "SELECT `Games`.`id`, `Staff`.`nom` as arbitre, `Field`.`Nom` as
142             terrain, `idJour`, `idTime`, `Sport`.`Nom`, `played` FROM `Games` INNER JOIN
143             `Staff` ON `staff`.`id` = `Games`.`idArbitre` INNER JOIN `Field` ON
144             `Field`.`id` = `Games`.`idTerrain` INNER JOIN `Sport` ON `Sport`.`id` =
145             `Games`.`idSport` WHERE `Games`.`id` IN (SELECT `plays`.`idGame` FROM `plays`
146             WHERE `plays`.`idTeam` = :idTeam) AND `Games`.`idJour` = :idDay AND
147             `Games`.`idTime` = :idTime";
148         $query = connecteur()->prepare($req);
149     }
150     try {
151         $query->bindParam(':idTeam', $idTeam, PDO::PARAM_STR);
152         $query->bindParam(':idDay', $idDay, PDO::PARAM_STR);
153         $query->bindParam(':idTime', $idTime, PDO::PARAM_STR);
154         $query->execute();
155     }
156     $res = $query->fetch(PDO::FETCH_ASSOC);
157 }
158 catch (Exception $e) {
159     error_log($e->getMessage());
160     $res = false;
161 }
162 return $res;
163 }

```

```

1 <?php
2 ****
3 AUTEUR      : Constantin Herrmann
4 LIEU        : CFPT Informatique Genève
5 DATE        : 14.06.2018
6
7 TITRE PROJET: KidsGames Geneva Score
8
9 TITRE PAGE  : time.c
10 DESCRIPTION : Ce script contient toutes les fonctions concernant les heures
11 VERSION     : 1.0
12 ****
13
14 // Récupères toutes les heures
15 /**
16 * Récupère tout les fuseaux horaires de la table Time
17 *
18 * @return array un tableau avec tout les fuseaux horaires
19 * [index]
20 *     ['id'] -> l'id du fuseaux
21 *     ['start'] -> l'heure de début
22 *     ['end'] -> l'heure de fin
23 */
24 function GetTimes(){
25     static $query = null;
26
27     if ($query == null) {
28         $req = "SELECT `id`, `start`, `end` FROM `Time`";
29         $query = connecteur()>prepare($req);
30     }
31     try {
32         $query->execute();
33         $res = $query->fetchAll(PDO::FETCH_ASSOC);
34     }
35     catch (Exception $e) {
36         error_log($e->getMessage());
37         $res = false;
38     }
39     return $res;
40 }
41
42 /**
43 * Récupère tout les fuseaux horaires de la table Time pour une journée (day)
44 *
45 * @param string id du jour
46 * @return array un tableau avec tout les fuseaux horaires
47 * [index]
48 *     ['idTime'] -> l'id du fuseaux
49 */
50 function GetAllTimesOnDay($id){
51     static $query = null;
52
53     if ($query == null) {
54         $req = "SELECT `idTime` FROM `Games` WHERE `idJour` = :idJour GROUP BY
55             `idTime`";
56         $query = connecteur()>prepare($req);
57     }
58     try {

```

```

58     $query->bindParam(':idJour', $id, PDO::PARAM_STR);
59     $query->execute();
60     $res = $query->fetchAll(PDO::FETCH_ASSOC);
61 }
62 catch (Exception $e) {
63     error_log($e->getMessage());
64     $res = false;
65 }
66 return $res;
67 }
68
69 /**
70 * Récupère les infos du fuseaux horaire d'après son id
71 *
72 * @param string id du fuseaux horaire
73 * @return array un tableau avec tout les fuseaux horaires
74 *         ['id'] -> l'id
75 *         ['start'] -> l'heure de début
76 *         ['end'] -> l'heure de fin
77 */
78 function GetTimeById($id){
79     static $query = null;
80
81     if ($query == null) {
82         $req = "SELECT `id`, `start`, `end` FROM `Time` WHERE `id` = :id";
83         $query = connecteur()->prepare($req);
84     }
85     try {
86         $query->bindParam(':id', $id, PDO::PARAM_STR);
87         $query->execute();
88         $res = $query->fetch(PDO::FETCH_ASSOC);
89     }
90     catch (Exception $e) {
91         error_log($e->getMessage());
92         $res = false;
93     }
94     return $res;
95 }
96
97 /**
98 * Récupère l'heure de début et l'heure de fin d'un match
99 *
100 * @param string $idGame -> l'id du match
101 * @return array un tableau avec le nombre de matchs
102 *         ['debut'] -> l'heure du début
103 *         ['fin'] -> l'heure de fin
104 */
105 function GetTimeForMatch($idGame){
106     static $query = null;
107
108     if ($query == null) {
109         $req = "SELECT `Time`.`start` as debut, `Time`.`end` as fin FROM `Time` WHERE
110             `Time`.`id` IN (SELECT `Games`.`idTime` FROM `Games` WHERE `Games`.`id` =
111             :idGame)";
112         $query = connecteur()->prepare($req);
113     }
114     try {
115         $query->bindParam(':idGame', $idGame, PDO::PARAM_STR);
116     }
117     catch (Exception $e) {
118         error_log($e->getMessage());
119         $res = false;
120     }
121     return $res;
122 }

```

```
114     $query->execute();
115     $res = $query->fetch(PDO::FETCH_ASSOC);
116 }
117 catch (Exception $e) {
118     error_log($e->getMessage());
119     $res = false;
120 }
121
122 return $res;
123 }
124
```