



fUTball fantasy

مقدمه

شما در فازهای قبلی این پروژه به پیاده‌سازی سایت فوتبال فانتزی پرداختید و به صورت کامل منطق آن را پیاده‌سازی کردید. هدف از این فاز پیاده‌سازی واسط کاربری برای فازهای قبلی است. این پیاده‌سازی بر روی بستر وب و مبتنی بر مدل مشتری-سرویس‌دهنده صورت می‌گیرد. برای سهولت، کتابخانه‌ای تحت عنوان **APHTTP** برای پیاده‌سازی وب سرور در اختیار شما قرار گرفته است.



مدل مشتری-سرویس دهنده

مدل مشتری-سرویس دهنده ساختار توزیع شده برای طراحی نرم افزار است که در آن نرم افزار به چند بخش مجزا تقسیم می شود. یکی از این بخش ها سرویس دهنده نام دارد که وظیفه ی فراهم کردن منابع یا خدمات ها را بر عهده می گیرد. بخش دیگر که مشتری نام دارد منبع یا سرویس مورد نیاز خود را از سرویس دهنده درخواست می کند؛ برای مثال وبسایت eLearn از یک وب سرور تشکیل شده و کاربران با استفاده از مرورگر خود به آن متصل شده و درخواست های خود را به آن می فرستند. صفحاتی که پس از وارد کردن آدرس <http://elearn.ut.ac.ir> در مرورگر مشاهده می شود، جوابی است که از سمت سرویس دهنده در پاسخ به درخواست کاربر فرستاده شده است.

شرح تمرین

در این فاز شما به پیاده سازی یک وب سرور بر پایه ی پروتکل HTTP برای برنامه ی خود که در فازهای قبل پیاده سازی کرده اید می پردازید. مرورگر نیز نقش مشتری را ایفا می کند. پروتکل HTTP از تعدادی method پشتیبانی می کند که هدف آن ها توصیف عملکرد درخواستی از سرور است. دو method ارتباطی مهم در این پروتکل عبارتند از GET و POST که به ترتیب برای درخواست و ارسال اطلاعات استفاده می شوند. همچنین پارامترهای پرسمان و بدنه ی درخواست برای مشخص کردن اطلاعات ارسال شده از سمت سرویس دهنده مورد استفاده قرار می گیرند که هر کدام یک نام و مقدار دارند.

در این فاز لازم است وب سرور شما برخی از دستورهایی را که در فازها قبلی پیاده سازی کرده اید پشتیبانی کند. همچنین باید برای هر یک از این عملیات رابط کاربری مخصوص به آن را با استفاده از زبان نشانه گذاری HTML¹ پیاده سازی کنید.

¹ HyperText Markup Language

آن چه شما پیاده سازی می کنید

در ادامه قابلیت هایی که برنامه ی شما باید داشته باشد به تفصیل توضیح داده خواهد شد. شما باید بر اساس هر یک از این قابلیت ها یک صفحه برای واسط کاربری آن پیاده سازی کنید و با استفاده از کدی که در فازهای قبل زده اید، منطق آن را کنترل نمایید.

در هر کدام از صفحه ها، در صورت رخ دادن استثنای تعریف شده در فازهای قبل، کاربر به صفحه ای با پیام مناسب آن استثنا منتقل شود. برای نشان دادن استثناها می توانید به هر شکلی عمل کنید (مثلا پیغام را در همان صفحه نشان دهید یا کاربر را به صفحه ی دیگری بفرستید).

● صفحه ی ثبت نام

در این صفحه افراد می توانند در سایت ثبت نام کنند. در صفحه ی ثبت نام اطلاعات زیر از کاربر معمولی گرفته می شود:

- نام تیم
- رمز عبور

● نحوه احراز هویت

برای راحتی کار شما، فرض می کنیم به ازای هر درخواستی که برای سرور فرستاده می شود، نام کاربری کاربر نیز در این درخواست وجود دارد. این کار به گونه های مختلف می تواند انجام پذیرد. می توانید از یک فیلد در صفحات استفاده کنید که اطلاعات مربوط به نام کاربری را فرد برای ارسال در دستورات وارد کند.

● صفحه ورود

در این صفحه، کاربر/ادمین می تواند وارد سامانه شوند.

قابلیت‌های کاربر

● صفحه تیم هفته

در این صفحه کاربر می‌تواند تیم هفته را مشاهده کند. پیاده‌سازی جزئیات نحوه نمایش دست شما خواهد بود.

● صفحه تیم

در این صفحه کاربر می‌تواند اطلاعات یک تیم را مشاهده کند. می‌توان برای مشاهده بازیکنان برحسب نقش آن‌ها، فیلتر بر اساس نقش در صفحه قرار داد.

● صفحه بازیکن

در این صفحه کاربر می‌تواند اطلاعات یک بازیکن را مشاهده کرده و آن را به تیم خود اضافه کند یا او را بفروشد.

● صفحه تیم فانتزی

در این صفحه کاربر می‌تواند وضعیت تیم فانتزی و بودجه خود را مشاهده کند.

● صفحه لیگ

در این صفحه کاربر می‌تواند جدول لیگ را مشاهده کند. همچنین در انتهای این جدول نیز نتایج لیگ در هفته فعلی نشان داده می‌شود.

قابلیت‌های ادمین

● صفحه پنجره نقل و انتقالاتی

در این صفحه ادمین می‌تواند وضعیت پنجره نقل و انتقالات را تغییر دهد.

● صفحه به‌روز رسانی هفته

در این صفحه ادمین می‌تواند با سپری کردن یک هفته، اطلاعات تیم‌ها را به‌روز کند.

نکات تکمیلی

● CSS²

زبان نشانه گذاری CSS یک راه برای تغییر ظاهر صفحه‌هایی است که از HTML بهره می‌برند. استفاده از

این زبان می‌تواند ظاهر برنامه‌ی شما را بهتر کند. می‌توانید برای آشنایی بیشتر با CSS به این [لینک](#) مراجعه

کنید.

● منابع تکمیلی

W3Schools ○

HTML Dog ○

CSS Tricks ○

² Cascading Style Sheet