# תיאור המערכת ותרשים ארכיטקטורה

# תיאור מילולי של המערכת

# המערכת 'Premier League Matches' היא אתר אינטרנט דינמי המציג מידע על משחקי ליגת הפרמייר ליג.

# המערכת פותחה כחלק מפרויקט אקדמי, ומשלבת בין צד לקוח (Front-End) וצד שרת (Back-End) תוך שימוש במסד נתונים MySQL.

# המערכת מאפשרת למשתמשים לצפות במשחקים, תוצאות, סטטיסטיקות, ולשלוח פידבק על משחקים בודדים.

# המערכת בנויה בצורה מודולרית, כך שניתן להרחיב אותה ולהוסיף פיצ'רים חדשים בעתיד.

# בצד הלקוח נעשה שימוש ב-HTML5, CSS3, Bootstrap 5 ו-JavaScript להצגת התוכן באופן נוח ומותאם למחשב ולמובייל.

# בצד השרת נעשה שימוש ב-PHP לניהול הלוגיקה העסקית, שליפת נתונים מהמסד, והחזרת המידע ללקוח בפורמט HTML.

# המסד נתונים בנוי בטבלאות כגון: teams (קבוצות), matches (משחקים), feedbacks (פידבקים).

# תהליך העבודה במערכת:

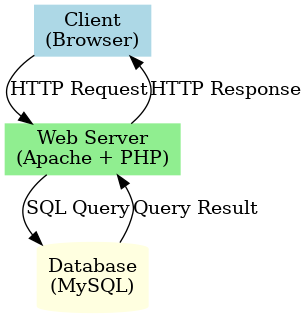
# 1. המשתמש נכנס לאתר וצופה ברשימת המשחקים והמחזורים.

# 2. המשתמש יכול לבחור משחק מסוים כדי לצפות בפרטים נוספים ולשלוח פידבק.

# 3. הנתונים נשלפים מהמסד באמצעות שאילתות SQL, מעובדים בשרת ומוצגים למשתמש.

# 4. פידבקים שנשלחים נשמרים במסד הנתונים.

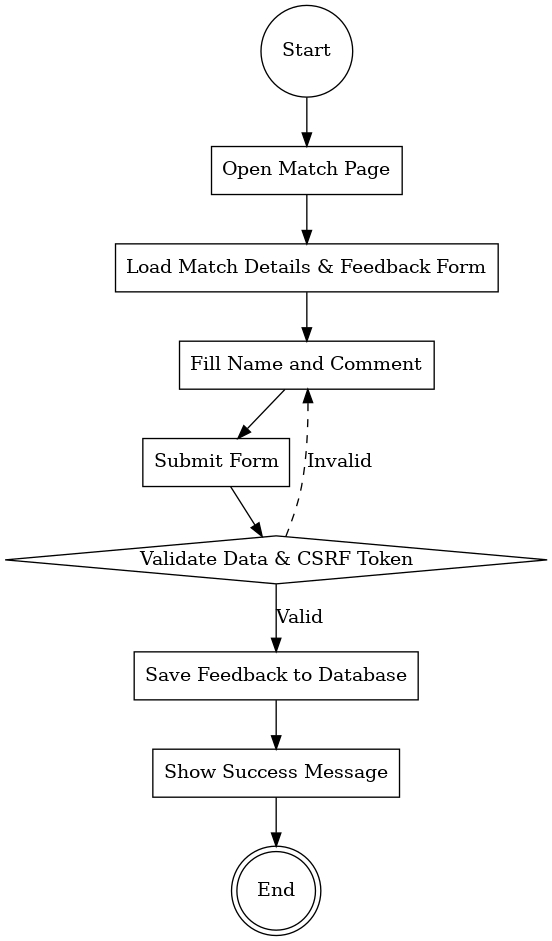
המערכת פותחה תוך התמקדות בפשטות, קריאות קוד, ואפשרות לתחזוקה והרחבה בעתיד.

**תרשים ארכיטקטורה**

**תרשים זה מציג את מבנה המערכת, כולל צד לקוח, צד שרת, ומסד הנתונים.**

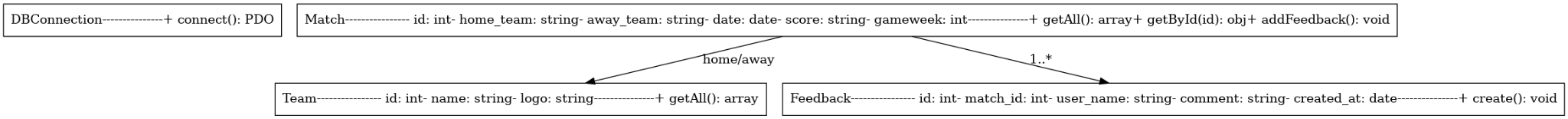
# UML Diagrams

## Activity Diagram - Feedback Submission



תרשים זה מתאר את תהליך שליחת הפידבק באתר, החל מפתיחת עמוד המשחק ועד להצגת הודעת הצלחה לאחר שמירה במסד הנתונים.

## Class Diagram - PL Matches



תרשים זה מציג את המחלקות העיקריות במערכת ואת הקשרים ביניהן:

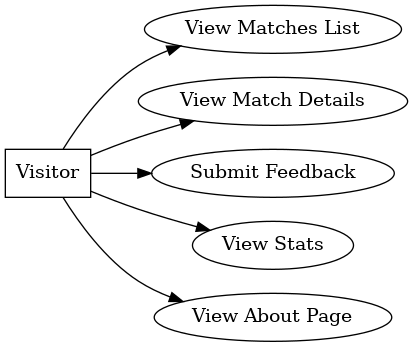
DBConnection, Match, Team, Feedback.

## State Machine Diagram - Match



תרשים מצב זה מציג את מצבי המשחק: מתוזמן (Scheduled) ומשוחק/מסתיים (Finished).

## Use Case Diagram - PL Matches



תרשים מקרה שימוש זה מציג את הפעולות האפשריות למבקר באתר: צפייה ברשימת המשחקים, צפייה בפרטי משחק, שליחת פידבק, צפייה בסטטיסטיקות וצפייה בעמוד אודות.