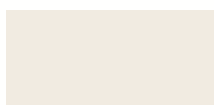


PLOTS LUMINEUX

EXPLICATION DÉTAILLÉE DU CODE C++



Les classes `DataResultats` et `DataJoueurs` gèrent respectivement les interactions réseau liées aux données de résultats de jeux et aux données des joueurs.

`DataResultats` propose des méthodes pour obtenir des statistiques globales ou spécifiques à un joueur, récupérer les détails d'une partie, créer de nouvelles parties ou configurations de jeu.

De même, `DataJoueurs` permet de créer de nouveaux joueurs, de les connecter, d'obtenir la liste de tous les joueurs ou les informations d'un joueur spécifique, et de vérifier l'existence d'un identifiant de joueur.

Warning: The code model could not parse an included file, which might lead to incorrect code completion and highlighting, for example. [Show Details](#) [Minimize](#)

```
1 #ifndef DATARESULTATS_H
2 #define DATARESULTATS_H
3
4 #include <QObject>
5 #include <QNetworkAccessManager>
6 #include "entites/resultat.h"
7 #include <QJsonDocument>
8
9 class DataResultats : public QObject
10 {
11     Q_OBJECT
12
13 public:
14
15     DataResultats(QObject *parent=nullptr);
16
17     void getStatistiques();
18
19     void getStatistiquesUnjoueur(const QString &identifiant);
20
21     void getUnepartie(const QString &id);
22
23     void createPartie(const QString &date, const int tempsF);
24
25     void createConfig(const QString couleurPlot, int nbJoue);
26
27 signals:
28     void creationPartieReussie();
29     void creationPartieEchouee();
30
31     void creationConfigReussie();
32     void creationConfigEchouee();
33
34     void statistiquesChanger(QJsonDocument jsonData);
35
36
37
38
39
40
41
42
43
44
45
46
47
48
49
50
51
52
53
54
55
56
57
58
59
60
61
62
63
64
65
66
67
68
69
70
71
72
73
74
75
76
77
78
79
80
81
82
83
84
85
86
87
88
89
90
91
92
93
94
95
96
97
98
99
100
101
102
103
104
105
106
107
108
109
110
111
112
113
114
115
116
117
118
119
120
121
122
123
124
125
126
127
128
129
130
131
132
133
134
135
136
137
138
139
140
141
142
143
144
145
146
147
148
149
150
151
152
153
154
155
156
157
158
159
160
161
162
163
164
165
166
167
168
169
170
171
172
173
174
175
176
177
178
179
180
181
182
183
184
185
186
187
188
189
190
191
192
193
194
195
196
197
198
199
200
201
202
203
204
205
206
207
208
209
210
211
212
213
214
215
216
217
218
219
220
221
222
223
224
225
226
227
228
229
230
231
232
233
234
235
236
237
238
239
240
241
242
243
244
245
246
247
248
249
250
251
252
253
254
255
256
257
258
259
260
261
262
263
264
265
266
267
268
269
270
271
272
273
274
275
276
277
278
279
280
281
282
283
284
285
286
287
288
289
290
291
292
293
294
295
296
297
298
299
300
301
302
303
304
305
306
307
308
309
310
311
312
313
314
315
316
317
318
319
320
321
322
323
324
325
326
327
328
329
330
331
332
333
334
335
336
337
338
339
340
341
342
343
344
345
346
347
348
349
350
351
352
353
354
355
356
357
358
359
360
361
362
363
364
365
366
367
368
369
370
371
372
373
374
375
376
377
378
379
380
381
382
383
384
385
386
387
388
389
390
391
392
393
394
395
396
397
398
399
400
401
402
403
404
405
406
407
408
409
410
411
412
413
414
415
416
417
418
419
420
421
422
423
424
425
426
427
428
429
430
431
432
433
434
435
436
437
438
439
440
441
442
443
444
445
446
447
448
449
450
451
452
453
454
455
456
457
458
459
460
461
462
463
464
465
466
467
468
469
470
471
472
473
474
475
476
477
478
479
480
481
482
483
484
485
486
487
488
489
490
491
492
493
494
495
496
497
498
499
500
501
502
503
504
505
506
507
508
509
510
511
512
513
514
515
516
517
518
519
520
521
522
523
524
525
526
527
528
529
530
531
532
533
534
535
536
537
538
539
540
541
542
543
544
545
546
547
548
549
550
551
552
553
554
555
556
557
558
559
560
561
562
563
564
565
566
567
568
569
570
571
572
573
574
575
576
577
578
579
580
581
582
583
584
585
586
587
588
589
590
591
592
593
594
595
596
597
598
599
600
601
602
603
604
605
606
607
608
609
610
611
612
613
614
615
616
617
618
619
620
621
622
623
624
625
626
627
628
629
630
631
632
633
634
635
636
637
638
639
640
641
642
643
644
645
646
647
648
649
650
651
652
653
654
655
656
657
658
659
660
661
662
663
664
665
666
667
668
669
670
671
672
673
674
675
676
677
678
679
680
681
682
683
684
685
686
687
688
689
690
691
692
693
694
695
696
697
698
699
700
701
702
703
704
705
706
707
708
709
710
711
712
713
714
715
716
717
718
719
720
721
722
723
724
725
726
727
728
729
730
731
732
733
734
735
736
737
738
739
740
741
742
743
744
745
746
747
748
749
750
751
752
753
754
755
756
757
758
759
760
761
762
763
764
765
766
767
768
769
770
771
772
773
774
775
776
777
778
779
780
781
782
783
784
785
786
787
788
789
790
791
792
793
794
795
796
797
798
799
800
801
802
803
804
805
806
807
808
809
810
811
812
813
814
815
816
817
818
819
820
821
822
823
824
825
826
827
828
829
830
831
832
833
834
835
836
837
838
839
840
841
842
843
844
845
846
847
848
849
850
851
852
853
854
855
856
857
858
859
860
861
862
863
864
865
866
867
868
869
870
871
872
873
874
875
876
877
878
879
880
881
882
883
884
885
886
887
888
889
890
891
892
893
894
895
896
897
898
899
900
901
902
903
904
905
906
907
908
909
910
911
912
913
914
915
916
917
918
919
920
921
922
923
924
925
926
927
928
929
930
931
932
933
934
935
936
937
938
939
940
941
942
943
944
945
946
947
948
949
950
951
952
953
954
955
956
957
958
959
960
961
962
963
964
965
966
967
968
969
970
971
972
973
974
975
976
977
978
979
980
981
982
983
984
985
986
987
988
989
990
991
992
993
994
995
996
997
998
999
```

La classe **Joueur** est conçue pour encapsuler les informations relatives à un joueur dans l'application, telles que l'identifiant, l'ID, l'email et le mot de passe. Elle utilise les fonctionnalités de Qt en héritant de **QObject** et en utilisant des **QString** pour manipuler des chaînes de caractères. Cependant, il y a quelques incohérences comme la présence de deux méthodes pour obtenir l'identifiant (**getIdentifiant()** et **identifiant()**) et l'absence de déclaration pour le score, qui nécessitent des clarifications ou des corrections.

```
#ifndef JOUEUR_H
#define JOUEUR_H

#include <QObject>
#include <QString>

class Joueur : public QObject
{
    Q_OBJECT
public:
    Joueur(const QString &identifiant="", const int id=0, const QString email="", const QString &password="");

    QString getIdentifiant() const;
    QString getPassword() const;

    QString identifiant() const;

    int score() const;
    void setScore(int score);

    int getId() const;

private:
    QString m_identifiant;
    int m_id;
    QString m_email;
    QString m_password;
};

#endif // JOUEUR_H
```

La classe **Resultat** est conçue pour représenter et manipuler les résultats d'un joueur pour une partie donnée. Elle utilise les propriétés de Qt pour intégrer facilement avec QML et les signaux pour notifier les changements de données. Cette structure permet de créer des interfaces utilisateur réactives et de gérer les résultats de manière efficace dans une application Qt.

```
#ifndef STATISTIQUES_H
#define STATISTIQUES_H

#include <QObject>
#include <QDate>
#include <QJsonObject>
#include "joueur.h"
#include "DataApi/dataResultats.h"

class Resultat : public QObject
{
    Q_OBJECT

    Q_PROPERTY(QString date READ getDate NOTIFY dateChanged)
    Q_PROPERTY(int tempsReaction READ getTempsReaction NOTIFY tempsReactionChanged)
    Q_PROPERTY(int plotAppuyes READ getPlotsAppuyes NOTIFY plotAppuyesChanged)
    Q_PROPERTY(int plotsTotaux READ getPlotsTotaux NOTIFY plotsTotauxChanged)
    Q_PROPERTY(QString identifiant READ getIdentifiant NOTIFY identifiantChanged)

public:
    Resultat(QObject *parent = nullptr);
    Resultat(QJsonObject dataJson, QObject *parent = nullptr);

    QString toString();

    QString getDate() const { return date.toString("yyyy-MM-ddTHH:mm:ss"); }
    void setDate(const QDateTime &date) { this->date = date; }

    int getPlotsAppuyes() const { return plotsAppuyes; }
    void setPlotsAppuyes(int plotsAppuyes) { this->plotsAppuyes = plotsAppuyes; }

    int getTempsReaction() const { return tempsReaction; }
    void setTempsReaction(int tempsReaction) { this->tempsReaction = tempsReaction; }

    QString getIdentifiant() const { return identifiant; }
    void setIdentifiant(const QString &identifiant) { this->identifiant = identifiant; }

    int getPlotsTotaux() const { return plotsTotaux; }
    void setPlotsTotaux(int plotsTotaux) { this->plotsTotaux = plotsTotaux; }

signals:
    void dateChanged();
    void tempsReactionChanged();
}
```

Ce fichier définit la classe Controller, qui agit comme une interface entre les différentes parties de l'application, y compris les interfaces utilisateur et les sources de données telles que les API de joueurs et de résultats.

```
#ifndef CONTROLLER_H
#define CONTROLLER_H

#include <QObject>
#include "DataApi/dataJoueurs.h"
#include "DataApi/dataResultats.h"
#include <QqmlListProperty>

class Controller : public QObject
{
    Q_OBJECT

    Q_PROPERTY(QQmlListProperty<Resultat> listeResultats READ getListeMonnaies NOTIFY listeResultatsChanged)

public:

    explicit Controller(DataJoueurs* dataJoueurs, DataResultats* dataResultats, QObject *parent = nullptr);
    Q_INVOKABLE void createJoueur(const QString &identifiant, const QString &password, const QString &email);
    Q_INVOKABLE void connexionJoueur(const QString &identifiant, const QString &password);
    Q_INVOKABLE void createConfig(const QString couleurPlot, const int nbJoueur, int nbPlots, const int tempsPourAppuyer, const int tempsPourRecharger);
    void identifiantExiste(const QString &identifiant);

    Q_INVOKABLE void getStatistiques();

    Q_INVOKABLE void getStatistiquesUnJoueur();

    void getUnepartie(const QString &identifiant);

    Q_INVOKABLE bool testerJoueurConnecte();

    QQmlListProperty<Resultat> getListeMonnaies(){return QQmlListProperty<Resultat>(this, &listeResultats);}

signals:
    void creationJoueurReussie();
    void creationJoueurEchoue();
    void connexionJoueurReussie();
    void connexionJoueurEchoue();
    void statistiquesChanger();
}
```

La classe **DataJoueurs** gère la communication réseau pour les opérations liées aux joueurs. Elle envoie des requêtes HTTP au serveur, traite les réponses JSON, et utilise des signaux pour informer le reste de l'application des résultats de ces opérations. Cela permet une interaction asynchrone et réactive avec le serveur, ce qui est essentiel pour les applications.

```
#include "dataJoueurs.h"
#include <QNetworkReply>
#include <QDebug>
#include <QQmlContext>

DataJoueurs::DataJoueurs(QObject *parent) :
    QObject(parent)
{
    manager = new QNetworkAccessManager(this);
}

void DataJoueurs::getJoueurs()
{
    connect(manager, &QNetworkAccessManager::finished,
            this, &DataJoueurs::lireDataGetJoueurs);
    QNetworkRequest request(QUrl("http://localhost:8080/testApi/routeurJoueurs.php"));
    manager->get(request);
}

void DataJoueurs::lireDataGetJoueurs(QNetworkReply *reply)
{
    QString dataJson(reply->readAll());
    qDebug() << "Data Json Date : " << dataJson;
}

void DataJoueurs::connexionJoueur(const QString &identifiant, const QString &password)
{
    QByteArray postData;
    postData.append("identifiant=" + QUrl::toPercentEncoding(identifiant));
    postData.append("&password=" + QUrl::toPercentEncoding(password));

    QNetworkRequest request(QUrl("http://localhost:8080/testApi/routeursConnexion.php"));
    request.setHeader(QNetworkRequest::ContentTypeHeader, "application/x-www-form-urlencoded");
    connect(manager, &QNetworkAccessManager::finished, this, &DataJoueurs::lireDataConnexionJoueur);
    manager->post(request, postData);
}
```

La classe **DataResultats** gère la communication réseau pour les opérations liées aux résultats et aux statistiques. Elle envoie des requêtes HTTP au serveur, traite les réponses JSON, et utilise des signaux pour informer le reste de l'application des résultats de ces opérations. Cela permet une interaction asynchrone et réactive avec le serveur, ce qui est essentiel pour les applications .

```
include "dataResultats.h"
include <QNetworkReply>
include <QJsonDocument>
include <QJsonObject>
include <QJsonArray>
include <QDebug>
include <QQtContext>

DataResultats::DataResultats(QObject *parent) :
    QObject(parent)

    manager = new QNetworkAccessManager(this);

void DataResultats::getStatistiques()

    connect(manager, &QNetworkAccessManager::finished,
            this, &DataResultats::lireDataGetStatistiques);
    QNetworkRequest request(QUrl("http://localhost:8080/testApi/routeurStatistiques.php"));
    manager->get(request);

void DataResultats::lireDataGetStatistiques(QNetworkReply *reply)

    disconnect(manager, &QNetworkAccessManager::finished,
            this, &DataResultats::lireDataGetStatistiques);
    QByteArray dataJson(reply->readAll());
    qDebug() << "Data Json Statistiques : " << dataJson;

    emit statistiquesChanger(QJsonDocument::fromJson(dataJson));

void DataResultats::getStatistiquesUnJoueur(const QString &identifiant)

    connect(manager, &QNetworkAccessManager::finished,
            this, &DataResultats::lireStatistiquesUnJoueur); // Correction: Connecter au bon slot
    QNetworkRequest request(QUrl("http://localhost:8080/testApi/routeurStatistiquesUnJoueur.php?identifiant=" + identifiant));
    manager->get(request);
```

La classe **Joueur** encapsule les données relatives à un joueur, telles que son identifiant, son ID, son email et son mot de passe. Le constructeur initialise ces valeurs lors de la création d'un objet **Joueur**, tandis que les méthodes d'accès permettent d'obtenir ces valeurs en dehors de la classe, tout en maintenant l'encapsulation des données (en les déclarant comme **private**).

```
#include "joueur.h"

Joueur::Joueur(const QString &identifiant, const int id, const QString email, const QString &password):
    m_identifiant(identifiant),
    m_id(id),
    m_email(email),
    m_password(password)
{
}

QString Joueur::getIdentifiant() const
{
    return m_identifiant;
}

QString Joueur::getPassword() const
{
    return m_password;
}
```


La classe **Resultat** encapsule les données relatives à un résultat de partie, telles que la date, l'ID de la partie, le temps de réaction du joueur, le nombre de plots appuyés et le nombre total de plots. Les constructeurs permettent d'initialiser ces valeurs, tandis que la méthode **toString()** fournit une représentation sous forme de texte de l'objet résultat. Cette classe facilite la manipulation et la présentation des résultats dans l'application.

```
#include "resultat.h"
#include <QQmlEngine>
#include "DataApi/dataResultats.h"
#include <QDateTime>

Resultat::Resultat(QObject *parent) : QObject(parent)
{
}

Resultat::Resultat(QJsonObject dataJson, QObject *parent) : QObject(parent)
{
    // Parse QDateTime from JSON object
    date = QDateTime::fromString(dataJson["date"].toString(), "yyyy-MM-dd HH:mm:ss");
    idPartie = dataJson["idPartie"].toString().toInt();
    tempsReaction = dataJson["tempsReactionJl"].toString().toInt();
    plotsAppuyes = dataJson["plotsAppuyes"].toString().toInt();
    plotsTotaux = dataJson["plotsTotaux"].toString().toInt();
    identifiant = dataJson["identifiant"].toString();
}

QString Resultat::toString()
{
    QString result = "";
    result += "Date : " + date.toString("yyyy-MM-dd HH:mm:ss") + "\n";
    result += "idPartie : " + QString::number(idPartie) + "\n";
    result += "Temps de réaction Joueur : " + QString::number(tempsReaction) + "\n";
    result += "Plots appuyes : " + QString::number(plotsAppuyes) + "\n";
    result += "Plots totaux : " + QString::number(plotsTotaux) + "\n";
    result += "Identifiant : " + identifiant + "\n";

    return result;
}
```

Ce code définit la classe **Controller**, qui agit comme un entre les différentes parties de l'application, en particulier entre les interfaces utilisateur et les sources de données, telles que l'API que j'ai créée.

```
#include "controller.h"
#include <QObject>

Controller::Controller(DataJoueurs* dataJoueurs, DataResultats* dataResultats, QObject *parent) : QObject(parent)
{
    this->dataJoueurs = dataJoueurs;
    this->dataResultats = dataResultats;
    this->joueurConnecte = nullptr;
    connect(dataResultats, &DataResultats::statistiquesChanger, this, &Controller::afficherStatistiques);
    connect(dataJoueurs, &DataJoueurs::creationJoueurReussie, this, &Controller::lireCreateJoueurReussie);
}

void Controller::createJoueur(const QString &identifiant, const QString &password, const QString &email)
{
    dataJoueurs->createJoueur(identifiant, password, email);

    //connect(dataJoueurs, &DataJoueurs::creationJoueurReussie, this, &Controller::lireCreateJoueurReussie);
}

void Controller::lireCreateJoueurReussie()
{
    emit creationJoueurReussie();
}

void Controller::lireCreateJoueurEchoue()
{
    emit creationJoueurEchoue();
}

void Controller::connexionJoueur(const QString &identifiant, const QString &password)
{
    dataJoueurs->connexionJoueur(identifiant, password);

    connect(dataJoueurs, &DataJoueurs::connexionReussie, this, &Controller::lireConnexionJoueurReussie);
}
```