

ÉNONCÉ

Projet :

Un client vous propose le projet suivant : créer une plateforme qui permet de gérer des matchs et scores à des parties de jeux de société. La plateforme sera librement accessible : on pourra ajouter des joueurs par leur pseudonyme et leur e-mail et ajouter des jeux à la liste de jeux de société d'une part ; et créer des parties autour d'un jeu et d'une liste de joueurs d'autre part.

EXERCICE 1 – CREATION DE LA BASE DE DONNEES

3 POINTS

- **A - Créez une base de données** selon les indications suivantes :

DATABASE : cda_final_prenom

TABLE : game (id, title, min_players, max_players)

TABLE : player (id, email, nickname)

TABLE : contest (id, game_id, start_date, winner_id)

TABLE : player_contest (id, player_id, contest_id)

- **B - Pré-remplissez la base** avec les données suivantes :

- Table **GAME (id, title, min_players, max_players)**

○

23	7 Wonders	2	7
24	Ticket to Ride	2	5
25	Pandemic	2	4
26	Munchkin	3	6

- Table **PLAYER** (id, email, nickname)

1	luke.skywalker@rogue.sw	Luke
2	amidala.padme@naboo.gov	Padme
3	han.solo@millenium-falcon.com	HanSolo
4	chewbacca@wook.ie	Chewbie
5	rey@jakku.planet	Rey

- Table **CONTEST** (id, game_id, start_date, winner_id)

1	23	2019-12-25	2
2	25	2020-12-25	

- Table **PLAYER_CONTEST** (id, player_id, contest_id)

1	1	1
2	2	1
3	3	1
4	4	1
5	5	1
6	2	2
7	3	2
8	5	2

- C - Exportez votre base de données dans un fichier *database.sql*

EXERCICE 2 – AJOUTER DES DONNEES

5 POINTS

- **En respectant une architecture MVC tout au long de l'examen, créez les formulaires suivants :**
 - Ajouter un jeu (game)
 - Ajouter un joueur (player)
 - Ajouter un match (contest)
- Vous réaliserez des contrôles de saisie sur chaque champ. Les champs seront typés, validés en HTML.

EXERCICE 3 – AFFICHER DES DONNEES

5 POINTS

- **Sur une page d'accueil, vous afficherez les données suivantes :**
 - Liste des joueurs (dans un tableau)
 - Liste des jeux disponibles (dans un tableau)
 - Liste des matchs. Les données affichées doivent être :
 - Nom du jeu
 - Nombre de joueurs enregistrés
 - Date de démarrage
 - Pseudonyme du gagnant du match
 - Triées par date de démarrage décroissante

EXERCICE 4 – AFFICHER ET GERER UN MATCH

7 POINTS

- **Vous créerez une page « Match » affichant le détail d'un match, accessible via un lien dans le tableau des matchs en page d'accueil.**
 - Sur la page d'un match, vous afficherez un formulaire permettant d'ajouter un joueur au match.
 - Vous afficherez la liste des joueurs du match, en affichant leur pseudonyme et email
 - Sur cette page, si le nombre de joueur n'est pas suffisant/trop important, vous l'indiquerez à l'utilisateur.
 - Vous intégrerez une option permettant de supprimer un joueur d'un match
 - Vous intégrerez un moyen d'indiquer qui est le gagnant du match.

Bon 
courage!