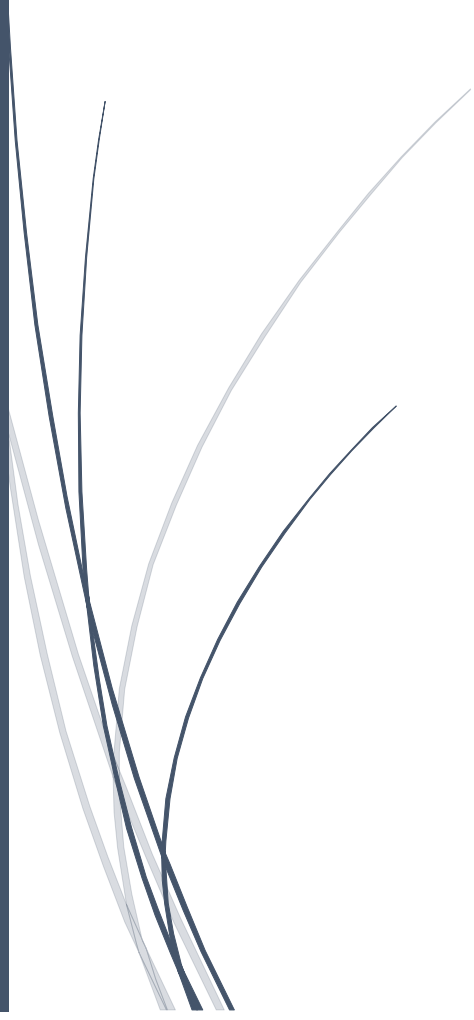
09-12-2020

Objekter i Flask

Programmering B



Patrick Lodahl Gravengaard - 3.Z
HERNINGSHOLM ERHVERSSKOLE OG GYMNASIER

Indhold

Objekter i Flask

Beskrivelse af ide

Ideen til mit program, er en side hvor man kan se forskellige spillers data. Så en hjemmeside beregnet til scouting af fodboldspillere. Man skal kunne se spillerens alder, deres navn, deres hold og deres præstationer - mål, bolde spillet osv.

Link til programmet

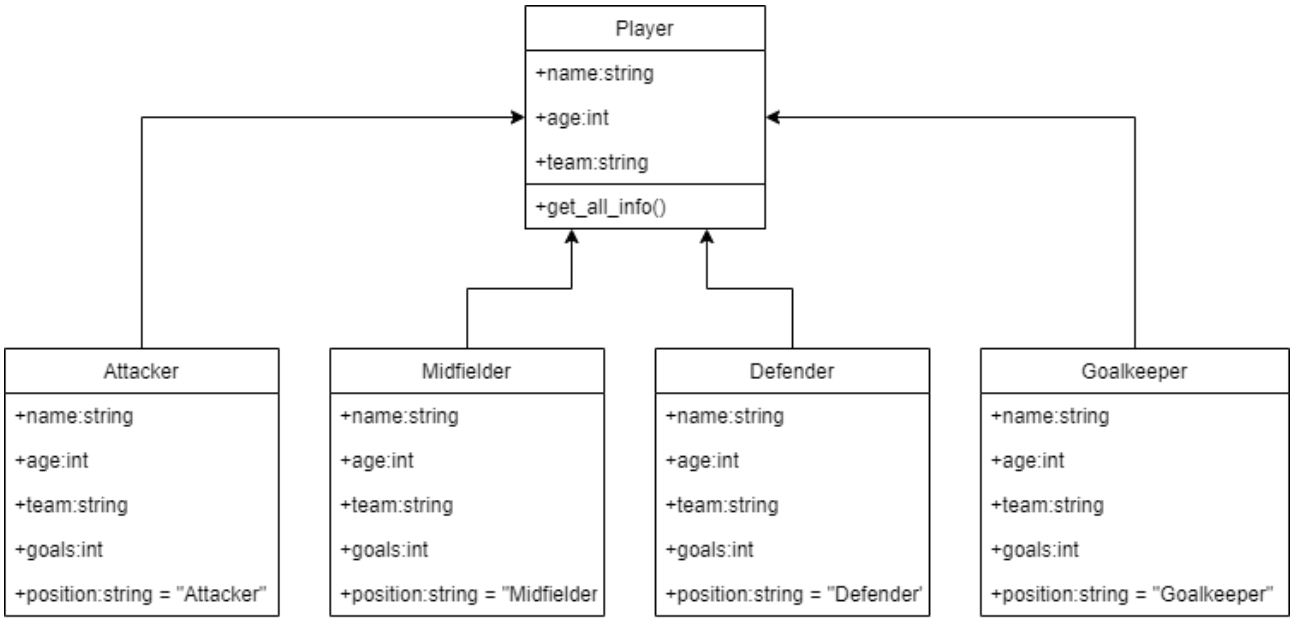
http://flaskafleveringprogram.pythonanywhere.com/

Prioriteret liste af krav

- Opretning af spiller ☒
- Ændring af spiller (Tilføj mål etc.) ☒
- Mulighed for at fjerne en spiller ☒
- Visualisering med evt. grafer ☐
- Sammenligning af spillere ☐
- Rigtige data ☐

Dette er kravene som jeg har opstillet. Som der kan ses, har jeg fået lavet det meste. Jeg har ikke fået lavet de sidste pga. tidsmangel og mangel på mere data, som kunne bruges. Men de krav som er selve skelettet af programmet er udført, hvor de manglende krav er tilføjelser.

Klassediagram



Jeg har opsat et dette klassediagram, som viser at Player er superklassen, hvor Attacker, Midfielder, Defender og Goalkeeper er underklasserne til superklassen Player. Der er indsat alle parameteren alle klasser kan tage imod og deres funktioner, hvis de har nogle.

Skærmbilleder af websider

Forside

Opret spiller Slet spiller Rediger spiller

Spillere

Målmænd

ID	Navn	Alder	Hold	Redninger
1	Nicki Chi	23	Trolp FC	18

Forsvar

ID	Navn	Alder	Hold	Bolde blokeret
1	Alexander Jul	25	Tripa FC	32

Midtbane

ID	Navn	Alder	Hold	Afleveringer
1	Adam Sul	19	Okaype FC	200

Angribere

ID	Navn	Alder	Hold	Mål
1	Jacob Lund	21	Yeppep FC	8

Forsiden er der hvor man ser alt informationen om spilleren, hvilket så også er den vigtigste side. Her kan man se spillerne delt op i om de er en målmand, en forsvar, midtbane eller angriber. I hver af disse kategorier, kan man så se spillerne. Hvor de hver har et ID, et navn, en alder, et hold og en parameter som passer til deres rolle, som f.eks. mål, ved en angriber. I toppen kan man så vælge om man vil oprette, slette eller redigere en spiller.

Opretning af spiller

Når man skal oprette en spiller, kommer man først ind til siden øverst, hvor man skal vælge om man vil oprette en målmand, en forsvar spiller, en midtbane spiller eller en angriber. Efter man har valgt en position, kommer man ind til en side som f.eks. kan ses over, hvor man så kan indsætte alle værdierne til opretning af spilleren.

Slet spiller

Når man skal slette en spiller, kommer man ind på siden, som set ovenfor. Her vælger man bare hvilken spiller man vil slette ud fra listen af spillere og klikker på slet knappen.

Redigering af spiller

Til redigering af en spiller, vælger man igen hvilken spiller man vil oprette og man indsætter herefter de nye værdier for spilleren og klikker på rediger. Hvis man nu kun f.eks. skal ændre alderen, indsætter man bare den nye alder og klikker rediger. De gamle værdier vil så stadig være de samme, men alderen bliver så kun opdateret.

Forklaring af udvalgt kode for henholdsvis model, view og controller.

Model

```
# Klassen player
class Player():
    # Definere __init__ med parametrene name, age og team
    def __init__(self, name, age, team):
        self.name = name
        self.age = age
        self.team = team

    # Funktionen get_all_info som retunere variablerne og en beskrivelse.
    def get_all_info(self):
        return f"Spilleren hedder {self.name}, han er {self.age} år gammel. Han spi
ller for {self.team}"

# Klassen Attacker, som er har superklassen Player
class Attacker(Player):
    # Sætter id_generator til at starte ved 1
    id_generator = itertools.count(1)
    # Definere __init__ med parametrene name, age, team, goals, position="attacker"
    def __init__(self, name, age, team, goals, position="Attacker"):
        # Inkludere superklassen, hvor der skal bruges parameterne name, age og
        # team
        super().__init__(name, age, team)
        # Sætter id til den næste, altså 1,2,3,4 osv
        self.id = next(self.id_generator)
        # Sætter goals lig med inputtet for goals
```

```
        self.goals = goals
```

I model er alle klasserne, (fulde version kan ses i bilag), hvor alt dataene bliver oprettet. Model håndterer alt datene og sender det ud til controller. I koden bliver der først oprettet en klasse ved navn Player, hvor den har parametrene name, age og team. Den har desuden funktionen get_all_info() som returnerer variablerne og en sammenhængende tekst til dem. I den næste klasse, som er en af underklasserne til Player, som hedder Attacker. I Attacker er der en variabel kaldet id_generator, som bruges til at give et unikt ID til hver spiller. Attacker tager imod parametrene name, age, team, goals, og position. Den bruger desuden parametrene name, age og team fra superklassen.

View

```
<!-- Målmand -->
<h3>Målemænd</h3>
<table>
  <tr>
    <th>ID</th>
    <th>Navn</th>
    <th>Alder</th>
    <th>Hold</th>
    <th>Redninger</th>
  </tr>
  {# Viewet viser spillerne i hver sin række. #}
  {% for goalkeeper in goalkeepers %}
  <tr>
    <td>{{ goalkeeper.id }}</td>
    <td>{{ goalkeeper.name }}</td>
    <td>{{ goalkeeper.age }}</td>
    <td>{{ goalkeeper.team }}</td>
    <td>{{ goalkeeper.saves }}</td>
  </tr>
  {% endfor %}
</table>
```

I view er alt det grafiske, som i dette eksempel er html, hvor der er et samarbejde mellem controller og view. Da controller sender de variabler som view skal bruge for at vise dem. I selve udsnittet af ”koden”, er der øverst en h3, som er lille overskrift, som viser at det er målmændene denne sektion handler om. Herefter er der en tabel hvor der er ID, Navn, Alder, Hold og Redninger og under vises der ved hjælp af Jinja målmændene og deres ID, navn osv. (Jinja går igennem hver værdi i goalkeepers listen.)

Controller

```
# Siden /delete
@app.route('/delete', methods=['POST', 'GET'])
def delete():
    # Hvis der postes noget data
    if request.method == 'POST':
        # Opretter variablen choice, som tager fat i værdierne fra inputtet fra
        # deleteplayer
        choice = request.form.get('deleteplayer')
        # Tjekker om den første karakter i choice er lig med det givne bogstav
        # Hvis den er det, laves der er en varibel kaldet get_index som tager alt
        # det efter det
        # Første bogstav. Herefter tjekker den igennem listen og finder der hvor
        # den spiller man skal
        # Findes id og fjerner derefter den spiller.
        if choice[0] == "g":
            get_index = choice[1:]
            index = 0
            for x in range(len(goalkeepers)):
                if goalkeepers[x].id == int(get_index):
                    index = x
            goalkeepers.pop(int(index))
```

I controller regner den alt den information den får for model og passere det herefter videre til view, som så viser det. Så controller er et logiklager hvor alt bliver regnet. I kode udsnittet, kan der ses at det er tilknyttet til siden /delete. Det første den gør, er at tjekke om der bliver postet noget data. Hvis der bliver postet noget data, bliver variablen choice sat lig med værdien fra inputtet, deleteplayer. Herefter tjekkes der så om den første karakter i choice er lig med g. Hvis den er dette, laver den en variabel kaldet get_index som er lig med værdierne efter den første karakter. Herefter sættes en variabel index lig med 0. Herefter går den igennem alle værdier i listen goalkeepers og tjekker om id'et passer med id'et i get_index. Hvis et id passer med get_index bliver index sat lig med pladsen id'et var fundet i. Til sidst fjernes denne spiller.

Bilag

Player.py

```
# Importer itertools, som f.eks. kan bruges til at lave ID'er
import itertools

# Klassen player
class Player():
    # Definere __init__ med parameterene name, age og team
    def __init__(self, name, age, team):
        self.name = name
        self.age = age
        self.team = team

    # Funktionen get_all_info som retunere variablerne og en beskrivelse.
    def get_all_info(self):
        return f"Spilleren hedder {self.name}, han er {self.age} år gammel. Han spi
ller for {self.team}"

# Klassen Attacker, som er har superklassen Player
class Attacker(Player):
    # Sætter id_generator til at starte ved 1
    id_generator = itertools.count(1)
    # Definere __init__ med parameterene name, age, team, goals, position="attacker
"
    def __init__(self, name, age, team, goals, position="Attacker"):
        # Inkludere superklassen, hvor der skal bruges parameterne name, age og tea
m
        super().__init__(name, age, team)
        # Sætter id til den næste, altså 1,2,3,4 osv
        self.id = next(self.id_generator)
        # Sætter goals lig med inputtet for goals
        self.goals = goals

# Klassen Midfielder, som har superklassen Player
class Midfielder(Player):
    # Sætter id_generator til at starte ved 1
    id_generator = itertools.count(1)
    # Definere __init__ med parameterene name, age, team, passes, position="Midfiel
der"
    def __init__(self, name, age, team, passes, position="Midfielder"):
        # Inkludere superklassen, hvor der skal bruges parameterne name, age og tea
m
        super().__init__(name, age, team)
        # Sætter passes lig med inputtet for passes
        self.passes = passes
        # Sætter id til den næste, altså 1,2,3,4 osv
```

```
        self.id = next(self.id_generator)

# Klassen Defender, som har superklassen Player
class Defender(Player):
    # Sætter id_generator til at starte ved 1
    id_generator = itertools.count(1)
    # Definere __init__ med parameterene name, age, team, blocked, position="Defend
er"
    def __init__(self, name, age, team, blocked, position="Defender"):
        # Inkludere superklassen, hvor der skal bruges parameterne name, age og tea
m
        super().__init__(name, age, team)
        # Sætter blocked lig med inputtet for blocked
        self.blocked = blocked
        # Sætter id til den næste, altså 1,2,3,4 osv
        self.id = next(self.id_generator)

# Klassen Goalkeeper, som har superklassen Player
class Goalkeeper(Player):
    # Sætter id_generator til at starte ved 1
    id_generator = itertools.count(1)
    # Definere __init__ med parameterene name, age, team, position, position="Goalk
eeper"
    def __init__(self, name, age, team, saves, position="Goalkeeper"):
        # Inkludere superklassen, hvor der skal bruges parameterne name, age og tea
m
        super().__init__(name, age, team)
        # Sætter saves lig med inputtet for saves
        self.saves = saves
        # Sætter id til den næste, altså 1,2,3,4 osv
        self.id = next(self.id_generator)
```

app.py

```
# Importering af bibloteker og filer
from flask import Flask, render_template, request
from player import Attacker, Goalkeeper, Defender, Midfielder

app = Flask(__name__)

# Lister som opbevare dataene
goalkeepers = [Goalkeeper("Nicki Chi", 23, "Trolp FC", 18)]
defenders = [Defender("Alexander Jul", 25, "Tripa FC", 32)]
midfielders = [Midfielder("Adam Sul", 19, "Okaype FC", 200)]
attackers = [Attacker("Jacob Lund", 21, "Yeppep FC", 8)]

# Startsiden/index
```

```python
@app.route('/')
def index():
    # Retunere index.html, med de forskellige lister
    return render_template('index.html', goalkeepers=goalkeepers, defenders=defende
rs, midfielders=midfielders, attackers=attackers)

# Siden /create
@app.route('/create', methods=['POST', 'GET'])
def create():
    # Hvis der postes noget data
    if request.method == 'POST':
        # Opretter variablen choice, som tager fat i værdierne fra inputtet fra Cre
ateType
        choice = request.form.get('CreateType')
        # Tjekker om inputtet er lig med "Attacker", "Defender" osv.
        # Den retunere derefter siden som passer med inputtet
        if choice == "Attacker":
            return render_template('createattacker.html', page=createattacker)
        elif choice == "Defender":
            return render_template('createdefender.html', page=createdefender)
        elif choice == "Midfielder":
            return render_template('createmidfielder.html', page=createmidfielder)
        elif choice == "Goalkeeper":
            return render_template('creategoalkeeper.html', page=creategoalkeeper)
    # Hvis der ikke bliver postet noget data
    # Så retunere den create.html
    else:
        return render_template('create.html')

# Siden /createattacker
@app.route('/createattacker', methods=['POST', 'GET'])
def createattacker():
    # Hvis der postes noget data
    # Sæt de forskellige parameter som klassen attacker bruger
    # Lig med værdierne i inputsne og retunere index.html
    if request.method == 'POST':
        name = request.form['name']
        age = request.form['age']
        team = request.form['team']
        goals = request.form['goals']
        attackers.append(Attacker(name, int(age), team, int(goals)))
        return render_template('index.html', goalkeepers=goalkeepers, defenders=def
enders, midfielders=midfielders, attackers=attackers)
    # Hvis der ikke postes noget data
    # Retunere createattacker.html
    else:
        return render_template('createattacker.html')
```

```
# Siden /creategoalkeeper
@app.route('/creategoalkeeper', methods=['POST', 'GET'])
def creategoalkeeper():
    # Hvis der postes noget data
    # Sæt de forskellige parameter som klassen goalkeeper bruger
    # Lig med værdierne i inputsne og retunere index.html
    if request.method == 'POST':
        name = request.form['name']
        age = request.form['age']
        team = request.form['team']
        saves = request.form['saves']
        goalkeepers.append(Goalkeeper(name, int(age), team, int(saves)))
        return render_template('index.html', goalkeepers=goalkeepers, defenders=def
enders, midfielders=midfielders, attackers=attackers)
    # Hvis der ikke postes noget data
    # Retunere creategoalkeeper.html
    else:
        return render_template('creategoalkeeper.html')

# Siden /createdefender
@app.route('/createdefender', methods=['POST', 'GET'])
def createdefender():
    # Hvis der postes noget data
    # Sæt de forskellige parameter som klassen defender bruger
    # Lig med værdierne i inputsne og retunere index.html
    if request.method == 'POST':
        name = request.form['name']
        age = request.form['age']
        team = request.form['team']
        blocked = request.form['blocked']
        defenders.append(Defender(name, int(age), team, int(blocked)))
        return render_template('index.html', goalkeepers=goalkeepers, defenders=def
enders, midfielders=midfielders, attackers=attackers)
    # Hvis der ikke postes noget data
    # Retunere createdefender.html
    else:
        return render_template('createdefender.html')

# Siden /createmidfielder
@app.route('/createmidfielder', methods=['POST', 'GET'])
def createmidfielder():
    # Hvis der postes noget data
    # Sæt de forskellige parameter som klassen midfielder bruger
    # Lig med værdierne i inputsne og retunere index.html
    if request.method == 'POST':
        name = request.form['name']
```

```
        age = request.form['age']
        team = request.form['team']
        passes = request.form['passes']
        midfielders.append(Midfielder(name, int(age), team, int(passes)))
        return render_template('index.html', goalkeepers=goalkeepers, defenders=def
enders, midfielders=midfielders, attackers=attackers)
    # Hvis der ikke postes noget data
    # Retunere createmidfielder.html
    else:
        return render_template('createmidfielder.html')

# Siden /delete
@app.route('/delete', methods=['POST', 'GET'])
def delete():
    # Hvis der postes noget data
    if request.method == 'POST':
        # Opretter variablen choice, som tager fat i værdierne fra inputtet fra del
eteplayer
        choice = request.form.get('deleteplayer')
        # Tjekker om den første karakter i choice er lig med det given bogstav
        # Hvis den er det laves der er en varibel kaldet get_index som tager alt de
t efter det
        # Første bogstav. Herefter tjekker den igennem listen og finder der hvor de
n spiller man skal
        # Findes id og fjerner derefter den spiller.
        if choice[0] == "g":
            get_index = choice[1:]
            index = 0
            for x in range(len(goalkeepers)):
                if goalkeepers[x].id == int(get_index):
                    index = x
            print(index)
            goalkeepers.pop(int(index))
        elif choice[0] == "d":
            get_index = choice[1:]
            index = 0
            for x in range(len(defenders)):
                if defenders[x].id == int(get_index):
                    index = x
            defenders.pop(int(index))
        elif choice[0] == "m":
            get_index = choice[1:]
            index = 0
            for x in range(len(midfielders)):
                if midfielders[x].id == int(get_index):
                    index = x
            midfielders.pop(int(index))
```

```
        elif choice[0] == "a":
            get_index = choice[1:]
            index = 0
            for x in range(len(attackers)):
                if attackers[x].id == int(get_index):
                    index = x
            attackers.pop(int(index))
        return render_template('index.html', goalkeepers=goalkeepers, defenders=def
enders, midfielders=midfielders, attackers=attackers)
    # Hvis der ikke postes noget data
    # Retunere delete.html
    else:
        return render_template('delete.html', goalkeepers=goalkeepers, defenders=de
fenders, midfielders=midfielders, attackers=attackers)

@app.route('/update', methods=['POST', 'GET'])
def update():
    # Hvis der postes noget data
    if request.method == 'POST':
        # Opretter variablen choice, som tager fat i værdierne fra inputtet fra upd
ateplayer
        choice = request.form.get('updateplayer')

        # Laver variabler som henter værdierne fra deres tilknutne inputs
        update_name = request.form['update_name']
        update_age = request.form['update_age']
        update_team = request.form['update_team']
        update_value = request.form['update_value']

        # Tjekker om den første karakter i choice er lig med det given bogstav
        # Hvis den er det laves der er en varibel kaldet get_index som tager alt de
t efter det
        # Første bogstav. Herefter tjekker den igennem listen og finder der hvor de
n spiller man skal
        # Findes id. Der tjekkes der efter om der mangler noget input i nogle felte
r, og hvis det mangler noget
        # Sættes det bare lig med den gamle værdi, men hvis der er en ny, sættes de
t til den nye værdi.
        if choice[0] == "g":
            get_index = choice[1:]
            index = 0
            for x in range(len(goalkeepers)):
                if goalkeepers[x].id == int(get_index):
                    index = x
            if update_name == '':
                goalkeepers[index].name = goalkeepers[index].name
            else:
```

```
            goalkeepers[index].name = update_name
        if update_age == '':
            goalkeepers[index].age = goalkeepers[index].age
        else:
            goalkeepers[index].age = update_age
        if update_team == '':
            goalkeepers[index].team = goalkeepers[index].team
        else:
            goalkeepers[index].team = update_team
        if update_value == '':
            goalkeepers[index].saves = goalkeepers[index].saves
        else:
            goalkeepers[index].saves = update_value

    elif choice[0] == "d":
        get_index = choice[1:]
        index = 0
        for x in range(len(defenders)):
            if defenders[x].id == int(get_index):
                index = x
        if update_name == '':
            defenders[index].name = defenders[index].name
        else:
            defenders[index].name = update_name
        if update_age == '':
            defenders[index].age = defenders[index].age
        else:
            defenders[index].age = update_age
        if update_team == '':
            defenders[index].team = defenders[index].team
        else:
            defenders[index].team = update_team
        if update_value == '':
            defenders[index].blocked = defenders[index].blocked
        else:
            defenders[index].blocked = defenders
    elif choice[0] == "m":
        get_index = choice[1:]
        index = 0
        for x in range(len(midfielders)):
            if midfielders[x].id == int(get_index):
                index = x
        if update_name == '':
            midfielders[index].name = midfielders[index].name
        else:
            midfielders[index].name = update_name
        if update_age == '':
```

```
                midfielders[index].age = midfielders[index].age
            else:
                midfielders[index].age = update_age
            if update_team == '':
                midfielders[index].team = midfielders[index].team
            else:
                midfielders[index].team = update_team
            if update_value == '':
                midfielders[index].passes = midfielders[index].passes
            else:
                midfielders[index].passes = update_value
        elif choice[0] == "a":
            get_index = choice[1:]
            index = 0
            for x in range(len(attackers)):
                if attackers[x].id == int(get_index):
                    index = x
            if update_name == '':
                attackers[index].name = attackers[index].name
            else:
                attackers[index].name = update_name
            if update_age == '':
                attackers[index].age = attackers[index].age
            else:
                attackers[index].age = update_age
            if update_team == '':
                attackers[index].team = attackers[index].team
            else:
                attackers[index].team = update_team
            if update_value == '':
                attackers[index].goals = attackers[index].goals
            else:
                attackers[index].goals = update_value
        return render_template('index.html', goalkeepers=goalkeepers, defenders=def
enders, midfielders=midfielders, attackers=attackers)
    # Hvis der ikke postes noget data
    # Retunere delete.html
    else:
        return render_template('update.html', goalkeepers=goalkeepers, defenders=de
fenders, midfielders=midfielders, attackers=attackers)



app.run(debug=True, host='0.0.0.0', port=81)
```

index.html

```
<html>
  <head>
    <link rel="stylesheet" href="/static/style.css" />
  </head>
  <body>
    <a href="/create">Opret spiller</a>
    <a href="/delete">Slet spiller</a>
    <a href="/update">Rediger spiller</a>

    <h1>Spillere</h1>

    <!-- Målmand -->
    <h3>Målemænd</h3>
    <table>
      <tr>
        <th>ID</th>
        <th>Navn</th>
        <th>Alder</th>
        <th>Hold</th>
        <th>Redninger</th>
      </tr>
      {# Viewet viser spillerne i hver sin række. #}
      {% for goalkeeper in goalkeepers %}
      <tr>
        <td>{{ goalkeeper.id }}</td>
        <td>{{ goalkeeper.name }}</td>
        <td>{{ goalkeeper.age }}</td>
        <td>{{ goalkeeper.team }}</td>
        <td>{{ goalkeeper.saves }}</td>
      </tr>
      {% endfor %}
    </table>
    <br />

    <!-- Forsvar -->
    <h3>Forsvar</h3>
    <table>
      <tr>
        <th>ID</th>
        <th>Navn</th>
        <th>Alder</th>
        <th>Hold</th>
        <th>Bolde blokeret</th>
      </tr>
      {# Viewet viser spillerne i hver sin række. #}
```

```
    {% for defender in defenders %}
    <tr>
      <td>{{ defender.id }}</td>
      <td>{{ defender.name }}</td>
      <td>{{ defender.age }}</td>
      <td>{{ defender.team }}</td>
      <td>{{ defender.blocked }}</td>
    </tr>
    {% endfor %}
  </table>
  <br />

  <!-- Midtbane -->
  <h3>Midtbane</h3>
  <table>
    <tr>
      <th>ID</th>
      <th>Navn</th>
      <th>Alder</th>
      <th>Hold</th>
      <th>Afleveringer</th>
    </tr>
    {# Viewet viser spillerne i hver sin række. #}
    {% for midfielder in midfielders %}
    <tr>
      <td>{{ midfielder.id }}</td>
      <td>{{ midfielder.name }}</td>
      <td>{{ midfielder.age }}</td>
      <td>{{ midfielder.team }}</td>
      <td>{{ midfielder.passes }}</td>
    </tr>
    {% endfor %}
  </table>
  <br />

  <!-- Angriber -->
  <h3>Angribere</h3>
  <table>
    <tr>
      <th>ID</th>
      <th>Navn</th>
      <th>Alder</th>
      <th>Hold</th>
      <th>Mål</th>
    </tr>
    {# Viewet viser spillerne i hver sin række. #}
    {% for attacker in attackers %}
```

```
      <tr>
        <td>{{ attacker.id }}</td>
        <td>{{ attacker.name }}</td>
        <td>{{ attacker.age }}</td>
        <td>{{ attacker.team }}</td>
        <td>{{ attacker.goals }}</td>
      </tr>
      {% endfor %}
    </table>
  </body>
</html>
```

Update.html

```
<html>
<head>
<link rel="stylesheet" href='/static/style.css' />
</head>
<body>
<h1>Rediger spiller</h1>
<br>
<form method="post" action="/update">
    <label for="update">Vælg spiller:</label>
    <select id="update" name="updateplayer" size="1">
      {% for goalkeeper in goalkeepers %}
      <option name="updateplayer" value="g{{ goalkeeper.id }}">Målmand - {{ goalkee
per.name }}</option>
      {% endfor %}
      {% for defender in defenders %}
      <option name="updateplayer" value="d{{ defender.id }}">Forsvar - {{ defender.
name }}</option>
      {% endfor %}
      {% for midfielder in midfielders %}
      <option name="updateplayer" value="m{{ midfielder.id }}">Midtbane - {{ midfie
lder.name }}</option>
      {% endfor %}
      {% for attacker in attackers%}
      <option name="updateplayer" value="a{{ attacker.id }}">Angriber - {{ attacker
.name }}</option>
      {% endfor %}
    </select>
    <br>
    <p>Indsæt ny værdi for redninger/blokeret/afleveringer/mål</p>
    <input type="text" name="update_name" placeholder="Indsæt nyt navn">
    <input type="number" name="update_age" placeholder="Indsæt ny alder">
    <input type="text" name="update_team" placeholder="Indsæt nyt hold">
```

```
    <input type="number" name="update_value" placeholder="Indsæt ny værdi">
    <input type="submit" value="Rediger">
  </form>
</body>
</html>
```

Create.html

```
</form>
</body>
</html>

<!doctype html>
<html>
<head>
<title>Opret spiller</title>
</head>
<body>
<h1>Opret spiller</h1>
<form method="post">
<input type="checkbox" name="CreateType" value="Goalkeeper"> Goalkeeper <br>
<input type="checkbox" name="CreateType" value="Defender"> Defender <br>
<input type="checkbox" name="CreateType" value="Midfielder"> Midfielder <br>
<input type="checkbox" name="CreateType" value="Attacker"> Attacker <br>
<input type="submit" value="Opret">

</form>
</body>
</html>
```

Delete.html

```
<html>
<head>
<link rel="stylesheet" href='/static/style.css' />
</head>
<body>
<h1>Slet spiller</h1>
<br>
<form method="post" action="/delete">
  <label for="delete">Vælg spiller:</label>
  <select id="delete" name="deleteplayer" size="1">
    {% for goalkeeper in goalkeepers %}
    <option name="deleteplayer" value="g{{ goalkeeper.id }}">Målmand - {{ goalkeepe
r.name }}</option>
    {% endfor %}
```

```
    {% for defender in defenders %}
    <option name="deleteplayer" value="d{{ defender.id }}">Forsvar - {{ defender.na
me }}</option>
    {% endfor %}
    {% for midfielder in midfielders %}
    <option name="deleteplayer" value="m{{ midfielder.id }}">Midtbane - {{ midfield
er.name }}</option>
    {% endfor %}
    {% for attacker in attackers%}
    <option name="deleteplayer" value="a{{ attacker.id }}">Angriber - {{ attacker.n
ame }}</option>
    {% endfor %}
  </select>
  <input type="submit" value="Slet">
</form>


</body>
</html>
```

Createattacker.html

```
<!doctype html>
<html>
<head>
<title>Opret spiller</title>
</head>
<body>
<h1>Opret Angriber</h1>
<form method="post" action="/createattacker">
<input type="text" name="name" id="name" placeholder="Navn">
<input type="number" name="age" id="age" placeholder="Alder">
<input type="text" name="team" id="team" placeholder="Hold">
<input type="number" name="goals" id="goals" placeholder="Mål">
<input type="submit" value="Opret">
</form>
</body>
</html>
```

Createdefender.html

```
<!doctype html>
<html>
<head>
<title>Opret spiller</title>
```

```
</head>
<body>
<h1>Opret forsvar</h1>
<form method="post" action="/createdefender">
<input type="text" name="name" id="name" placeholder="Navn">
<input type="number" name="age" id="age" placeholder="Alder">
<input type="text" name="team" id="team" placeholder="Hold">
<input type="number" name="blocked" id="blocked" placeholder="Bolde blokeret">
<input type="submit" value="Opret">
</form>
</body>
</html>
```

Createmidfielder.html

```
<!doctype html>
<html>
<head>
<title>Opret spiller</title>
</head>
<body>
<h1>Opret Midtbane</h1>
<form method="post" action="/createmidfielder">
<input type="text" name="name" id="name" placeholder="Navn">
<input type="number" name="age" id="age" placeholder="Alder">
<input type="text" name="team" id="team" placeholder="Hold">
<input type="number" name="passes" id="passes" placeholder="Afleveringer">
<input type="submit" value="Opret">
</form>
</body>
</html>


<form method="post" action="/createmidfielder">
    <input type="submit" value="Opret">
</form>
```

Creategoalkeeper.html

```
<!doctype html>
<html>
<head>
<title>Opret spiller</title>
</head>
<body>
<h1>Opret Målmand</h1>
<form method="post" action="/creategoalkeeper">
```

```
<input type="text" name="name" id="name" placeholder="Navn">
<input type="number" name="age" id="age" placeholder="Alder">
<input type="text" name="team" id="team" placeholder="Hold">
<input type="number" name="saves" id="saves" placeholder="Redninger">
<input type="submit" value="Opret">
</form>
</body>
</html>
```