

Votre équipe favorite a besoin de vous !

L'**entraîneur** vous demande de réaliser une application qui l'aidera à faire les sélections des **joueurs** pour les matchs de SON équipe.

Il souhaite pouvoir administrer la liste de ses **joueurs** (avec leurs **noms** et **prénoms**, leur **numéro de licence**, leur **date de naissance**, leur **taille** et leur **poids**) ainsi que celle des **matchs** (avec la **date** et l'**heure**, le **nom de l'équipe adverse**, le **lieu de rencontre** - **domicile ou extérieur** -, et le **résultat** qui sera saisi une fois le match terminé).

Il souhaite également pouvoir ajouter des **notes personnelles (commentaires)** sur chaque joueur et préciser leur **statut** : **Actif**, **Blessé**, **Suspendu**, ou **Absent**.

Avant chaque match il veut pouvoir choisir la **liste des joueurs qui participeront**, en précisant qui sera **titulaire** et qui **sera remplaçant**. Pour constituer **ces feuilles de matchs**, **il ne faudra proposer à l'entraîneur que les matchs à venir, et seulement les joueurs actifs**.

Après chaque match, il souhaite pouvoir évaluer la performance de chaque joueur ayant participé au match ; **l'évaluation** peut être mise en oeuvre par un système de **notation (de 1 à 5 par exemple)** ou un système d'étoiles par exemple.

Enfin, il souhaite avoir des statistiques qui l'aideront dans sa prise de décision. **Ces statistiques** devront donner :

- Le **nombre et le pourcentage de victoires, le nombre de défaites et le nombre de matchs nuls**.
- Un tableau donnant, pour chaque joueur, son statut actuel, le poste sur lequel il a été le plus performant, son nombre de titularisations, son nombre de « remplacements », la moyenne de ses évaluations de l'entraîneur, le nombre de matchs consécutifs auxquels il a participé, et le pourcentage de matchs qu'il a gagnés parmi ceux auxquels il a participé).
- Selon le sport que vous traitez, vous êtes libre de proposer les statistiques de votre choix

- Le code SQL doit être séparé de votre code HTML et CSS, par exemple sous la forme d'une librairie contenant différentes fonctions permettant d'interagir avec la base de données.
- Les accès à la base de données doivent être faits via PDO (toutes les fonctions mySQL et mySQLi sont interdites).
- Votre application devra être accessible seulement après authentification de l'utilisateur (i.e., de l'entraîneur). Le(s) mot(s) de passe ne devront pas être stockés en clair dans la base.
- Vous devrez prendre en compte la prévention aux injections SQL.

Vous pouvez choisir le sport d'équipe de votre choix (Football, Rugby, Basketball, Volleyball, etc.), vous ferez les adaptations nécessaires à chaque sport (nombre de titulaires par match par exemple).

Avant de vous lancer dans le développement prenez le temps de bien réfléchir à votre application dans sa globalité. N'hésitez pas à faire des maquettes des différents écrans et posez-vous des questions d'ordre pratique (par exemple, est-ce qu'il ne serait pas intéressant de mémoriser le statut d'un match pour savoir s'il a déjà été préparé ou pas ?).

Gardez à l'esprit que l'application devra être pratique à utiliser et accessible à des non informaticiens (c'est-à-dire un entraîneur de sport).