

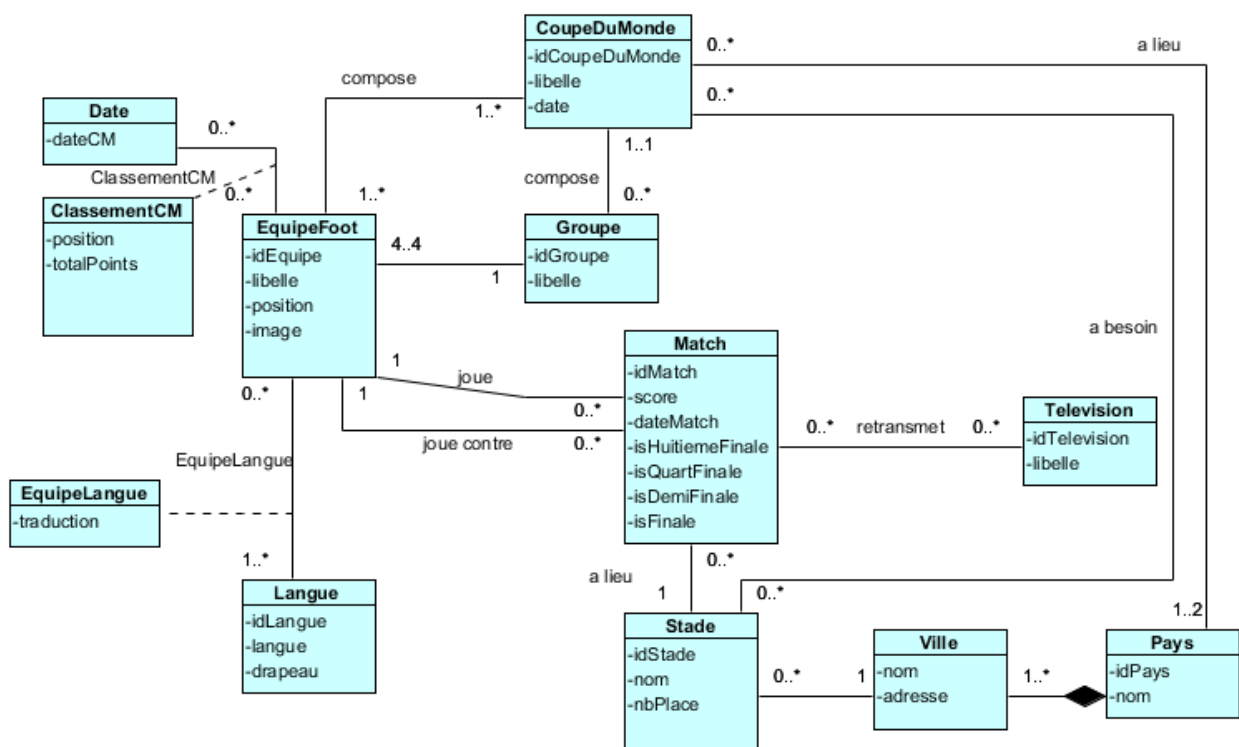
# Travail Pratique

## Table des matières

OBJECTIFS .....	1
PRÉSENTATION .....	1
EXPRESSION DES BESOINS .....	1
TRAVAIL DEMANDÉ.....	2

## TRAVAIL DEMANDÉ

1°) A partir du diagramme de classes présenté ci-après, commencez par gérer la notion d'équipes.



4°) Réalisez le workflow ou mockflow sur papier de l'application **WordCup** pour un développement Web (ergonomie, enchaînement des vues, nom des pages).

Vous devez uniquement réaliser le workflow de la partie gestion des équipes (ajout, modification, liste et suppression).

Remarque : Utilisez la version en ligne de BALSAMIQ après avoir réalisé les schémas sur papier.

<https://balsamiq.com/products/mockups/>

## PHP

5°) Installez NetBeans dernière version et le plugin permettant de faire du développement PHP. Installez également EasyPHP ou WAMP. (interpréteur PHP, Serveur MySQL et Apache).

6°) Codez en POO avec le langage PHP, la classe *Equipe* (*Equipe.php*) en respectant le standard POPO.

Rappel : En génie logiciel, un objet Java/C#, PHP ancien (POJO) est un objet Java ordinaire, non lié par une restriction spéciale et ne nécessitant aucun chemin de classe.

7°) Codez une page nommée *test.php*, permettant d'utiliser votre classe POJO, permettant d'instancier trois objets et de classe en dure et permettant d'afficher ces trois objets dans un tableau HTML adapté.

8°) Codez une page nommée *editerEquipe.php* permettant d'utiliser la classe *Equipe* et permettant d'ajouter une équipe à l'aide d'un formulaire HTML (balise `<form/>`).

9°) Codez une page nommée *listerEquipe.php* permettant d'utiliser la classe *Equipe* et permettant de lister vos équipes à l'aide d'un tableau HTML ... (balise `<table/>`) et d'un parcours dynamique (*for*, *while*).