

## **Index.php**

Tutaj znajdziemy regulamin betowania oraz krótką informację o mistrzostwach. W javascript strona tylko dostosowuje wysokość tła na podstawie tekstu zajmującego miejsce w divie.

## **Leaderboard.php**

Strona ta wyświetla 10 użytkowników posortowanych w bazie o nazwie 'wyniki' na podstawie sumy punktów ze wszystkich rund. Przy odświeżaniu strony i ewentualnej zmianie danych wyniku lub meczy punkty również się aktualizują, ale dla pewności zalecam 2 lub 3 razy odświeżyć, żeby mieć pewność, że wszystkie dane zostały w 100% zaktualizowane.

Wysokość również jest dostosowywana na podstawie miejsca, które zajmują poszczególne elementy na stronie.

WAŻNE! Gdy w **dane\_mistrzostwa.php** zmienimy mistrza\_faktycznego na faktycznego mistrza i odświeżymy tę stronę, to wszystkie osoby, które obstawiły tego mistrza dostają dodatkowe +10 punktów, do ogólnej punktacji.

## **Tabela.php**

Na tej stronie znajdziemy tabele, w której możemy przeglądać nasze typy, ile za dany mecz dostaliśmy punktów, chyba że dany mecz nie został jeszcze rozegrany, wtedy wyświetla się wynik "Nieznany", ale aby się taki wyświetlał w pliku **dane\_mistrzostwa.php** w sekcji wynikiRzeczywiste(Numerek odpowiadający rundzie, np wynikiRzeczywiste1 odnosi się do rundy 1) musimy przypisać do wyniku drużyny liczbę mniejszą od zera, niezależnie czy to drużyna 1 czy 2, po prostu jedna z nich lub najlepiej dwie muszą mieć tę wartość wyniku mniejszą od 0.

Dodatkowo jeżeli użytkownik jest adminem – go też możemy zdefiniować w **dane\_mistrzostwa.php** ma do wyboru przeglądanie innych użytkowników i ich typy oraz może usunąć im dany typ z danej rundy klikając przycisk usuń.

W tej tabeli również znajdziemy informacje o wytypowanym mistrzu oraz gdy już

zostanie zaaktualizowany ten mistrz będzie pisać (+10) w tym miejscu jeżeli faktycznie trafiliśmy z tym typem.

Poza mistrzem znajduje się tam suma punktów w danej rundzie oraz data postawienia zakładu.

## Obstaw.php

Tutaj na stronie znajdziemy już na jej początku zabezpieczenie przed dwoma warunkami:

- 1) Gdy gracz ma już postawiony bet to nie może postawić drugiego w danej rundzie.
- 2) Gdy gracz będzie próbować postawić bet po określonej dacie w **dane\_mistrzostwa.php** zostanie poinformowany, że Obstawianie jest zamknięte.

Jeżeli te warunki nie zostaną spełnione gracz ma do dyspozycji obstawienia danego wyniku meczu. Ma rozpisane jakie to spotkanie, stawkę za którą gra i w którym miejscu ma dany wynik wpisać.

Ponadto gracz może wytypować mistrza tylko w rundzie pierwszej, w pozostałych rundach nie ma takiej możliwości.

Automatycznie gdy gracz postawi zakład w 1 rundzie tworzy się jego wiersz w tabeli “wyniki”, w której program pokazuje jego sumę punktów w każdej rundzie.

Spotkania tworzą się na podstawie wielkości tablicy w **dane\_mistrzostwa.php**, więc w przypadku zmiany jakichkolwiek danych tam, wpłynie to na te stronę, ale wszystko jest w pełni zautomatyzowane.

## Punkty.php

Strona działa w tle każdej strony z danymi. Służy za aktualizowanie wpisanych meczy oraz ich wyników rzeczywistych i na tej podstawie możemy obstawiać.

Gdy usuniemy mecz z **dane\_mistrzostwa.php** program ten to wykryje i przy użyciu pętli wyświetli o ten jeden mecz mniej dane.

Dodatkowo program służy za liczenie punktów każdego użytkownika w bazie, który postawił zakład i w określonych wypadkach zawartych w regulaminie strony doda lub nie określoną ilość punktów. W przypadku gdy wynik jest nieznany z góry ma narzucone 0 punktów, ponieważ wyniku nie znamy.

### **Konto.php**

Tutaj znajdują się tylko dane użytkownika z danej sesji.

Na końcu programu znajduję się program do liczenia sumy punktów z tabeli w bazie o nazwie 'wyniki', w której znajdziemy podsumowanie każdej rundy u każdego gracza oraz w przypadku gdy gracz obstawił mistrza poprawnie dodaje +10 punktów do sumy

### **Data.php**

Tutaj pobieramy \$user\_id użytkownika w aktualnej sesji

### **Database\_data.php**

Tutaj łączymy się z bazą i pobieramy od danego ID użytkownika nazwę użytkownika, Imię, nazwisko, date oraz email

### **Logout.php**

Za pomocą funkcji w javascripte wywołuje się, gdy sesja jest nieprawidłowa i wylogowuje użytkownika, gdy ten naciśnie wyloguj.

### **Session.php**

Cała sesja przy użyciu biblioteki JWT, w przypadku złej sesji automatycznie przekierowuje do strony logowania.

### **LoginPage.php**

Cała funkcja logowania oraz rejestracji ma miejsce tutaj.

Zadbane o przypadki, gdy nazwa użytkownika podczas rejestracji jest taka sama,

Gdy email już jest zarejestrowany, gdy hasło się nie zgadza oraz jest wymóg potwierdzenia checkboxu o polityce RODO

### **Polityka.php**

Tutaj należy uzupełnić zgodnie z danymi firmy.