

# PROJET PHP

**Noms - Prénoms :** TOURE Boubacar & BARRO Juliette  
**Projet :** Développement Web  
**Thème :** Convocations Sportives  
**E-mail :** **boubacartoure123@gmail.com** & barro.juliette@gmail.com  
**Date :** 03/03/2021 à l'Université d'Angers  
**Objectif :**

- Remettre une archive de notre application contenant le manuel d'installation (README) suffisamment détaillé pour installer et déployer automatiquement notre application.
- L'archive devrait contenir le mode d'emploi.



**Usage de Git :** **<https://github.com/TBoubacar/ProjetPHP.git>**

- Création du répertoire « **mkdir <leCheminAbsolu>** »
- Se déplacer dans le dossier créé « **cd <leCheminAbsolu>** »
- Cloner le dossier créer préalablement sur gitHub « **git clone <leLienVersLeFichier>** »
- Se déplacer dans le dossier importé depuis gitHub « **cd <nomDossier>** »
- Vérifier si les documents en ligne on bien été importé sur notre machine « **ls -al** »
- Lié notre machine au serveur gitHub afin que les modifications puissent s'effectuer automatiquement « **git remote -v** »
- Faire un test en créant un fichier et en l'important sur le serveur gitHub en ligne de commande :
  - **touch <nomFichier.php>** => « Crée le fichier »
  - **git status** => « Détermine les modifications dans le dossier »
  - **git add <nomsFichiersModifiés>** => « Ajouter les modifications dans les fichiers »
  - **git commit -m 'Le message lié à la modification'** => « Confirmation de la modif »
  - **git push** => « Permet de mettre à jour le server git »

# **SOMMAIRE**

## **I. Introduction**

- a) Plan de conceptions**
- b) Création des classes**

## **II. Développement**

## **III. Conclusion**

# I. Introduction :

- Langages utilisés : PHP, SQL et Bootstrap
- Architecture : MVC (Modele Vue Controleur)
- Préférence (Optionnel) : Gestion de versioning (Dépôt GIT) Et de dépendance (Composer Non utilisé finalement)

Site de références	Adresse du site	Date - Heure
PHP : The right way	<a href="https://www.google.com/url?q=https://phprightway.com/&amp;sa=D&amp;source=editors&amp;ust=1614797110219000&amp;usg=AOvVaw0LFvhlhj7nHf3eRuSDDLW8">https://www.google.com/url?q=https://phprightway.com/&amp;sa=D&amp;source=editors&amp;ust=1614797110219000&amp;usg=AOvVaw0LFvhlhj7nHf3eRuSDDLW8</a>	03/03/2021 à 20 h 21 min
PHP : Design patterns	<a href="https://www.google.com/url?q=https://designpatternsphp.readthedocs.io&amp;sa=D&amp;source=editors&amp;ust=1614797110220000&amp;usg=AOvVaw3HQBSbvONYB_WjBabDbC3K">https://www.google.com/url?q=https://designpatternsphp.readthedocs.io&amp;sa=D&amp;source=editors&amp;ust=1614797110220000&amp;usg=AOvVaw3HQBSbvONYB_WjBabDbC3K</a>	03/03/2021 à 20 h 21 min

## 1. Plan de conceptions :

On devrait disposer d'une base de données constituées de plusieurs clubs Sportifs :

### a) CLUB :

- Tous les clubs sont constitués d'une ou plusieurs équipes évoluant dans des compétitions différentes au cours de l'année sportive.
- Chaque club dispose d'un effectif de joueurs (Le nombre de joueurs au sein de ses équipes).

### b) ÉQUIPE :

- Toutes les équipes sont de la même catégorie de licences (« e.g. seniors » une supposition).
- On ne peut pas avoir dans le même club, deux équipes jouant dans le même championnat.
- Une équipe peut jouer dans une ou plusieurs championnats à la fois (groupe de championnat d'un niveau donné, coupe régionale, etc).

### c) FONCTIONS DE L'APPLICATION :

- Établir ou Modifier le calendrier de match « Rencontre » entre équipe (**Rôle du secrétaire**).
- Déterminer l'effectif de chaque équipe (**Rôle de l'entraîneur**).
- Déterminer la liste des Absents et Exemptés et Non Licenciés de chaque équipes.
- Permettre le licenciement des joueurs non-licenciés, la programmation d'une rencontre entre équipe « match, match amical, etc » (**Rôle du secrétaire**).

### d) PÉRIMÈTRE & RÉPARTITION DES TACHES :

- Date de début et fin du calendrier sportifs (**DU 1<sup>er</sup> AOÛT AU 31 JUILLET**).
- Les rencontres ont lieu une fois dans la semaine (**Les dimanches**).
- Chaque rencontre du calendrier peut être reprogrammée, modifiée ou annulée à tout moment par **le secrétaire** d'une des deux équipes concernées (**changement de Date, Heure, Lieu ou d'adversaire**). De nouvelles rencontres peuvent aussi être ajoutées.
- Il faudrait penser à sauvegarder les données du calendrier de rencontre dans un fichier CSV afin d'effectuer une mise à jours partielle ou totale. Ou tout simplement utiliser un formulaire en cas d'une simplement insertion d'une rencontre.
- L'effectif des joueurs se construit tout au long de la saison (C.A.D qu'un club peut acheter un nouveau joueur à tout moment et lui donner une licence). On ignorera les départs. Chaque joueur est identifié par **son nom et prénom**.
- Un joueur sans sa licence ou dans un état (blessé, suspendu, etc) ne peut pas jouer de match.
- Règles de convocations (entre 11 et 14 joueurs doivent être convoqués par équipe, tous les joueurs convoqués dans la journée ne devront apparaître qu'une fois sur la liste).
- L'entraîneur s'occupe de la convocation et le secrétaire s'occupe de la gestion du club.

## 2. LES CLASSES:

- **Club** (**idClub**, nom, adresse).
- **Administrateur** (**idAdmin**, **poste**, nom, prénom, catégorie, **clubId**, login, passWord).
- **Equipe** (**idEquipe**, nom, **clubId**).
- **Joueur** (**IdJoueur**, licence, nom, prénom, **clubId**).

## II. Développement :

### Joueur

<u>IdJoueur</u>	INT
licence	VARCHAR(30)
nom	VARCHAR(30) Unique
prenom	VARCHAR(30)
<i>clubId</i>	<i>INT</i>

### Equipe

<u>idEquipe</u>	INT
nom	VARCHAR(30)
<i>clubId</i>	<i>INT</i>

### Club

<u>idClub</u>	INT
nom	VARCHAR(30)
adresse	VARCHAR(30)

### Administrateur

<u>idAdmin</u>	INT
poste	VARCHAR(30)
nom	VARCHAR(30)
prenom	VARCHAR(30)
categorie	VARCHAR(30)
passWord	VARCHAR(30)
login	VARCHAR(30) Unique
<i>clubId</i>	<i>INT</i>

### Convocation

<u>IdConvocation</u>	INT
idEquipeAdverse	INT
adresse	VARCHAR(30)
jour	DATE
valide	ENUM

### ConvocationJoueur

<u>IdConvocation</u>	INT UNIQUE
<u>IdJoueur</u>	INT UNIQUE
etatJoueur	VARCHAR(30)

EtatJoueur	
<u>IdJoueur</u>	INT
<u>jour</u>	DATE
etat	VARCHAR(30)

- Un **Joueur** joue dans 1 et 1 seule **Club**; Et une **Club** Fait jouer 1 ou n **Joueur**.
- Une **Equipe** Est fait partie d'1 et 1 seul **Club** ; Et Un **Club** possède 1 ou n **Equipe** ;
- Un **Administrateur** Est par 1 et 1 seul **Club** ; Et Un **Club** possède 1 ou n **Administrateur**.

#### 1) Mise en œuvre du site :

Pour la mise en place de notre site, on aurait besoin :

- **Une page d'Accueil** contenant l'ensemble des informations nécessaires pour le bon usage de notre site. Elle contient nos coordonnées afin de donner la possibilité aux utilisateurs de pouvoir nous contacter pour d'éventuelles difficultés rencontrées sur le site.
- **Une page réservée aux Entraîneurs** permettant à chaque entraîneur de son club de faire la convocation des joueurs (**à l'aide d'un tableau contenant la liste des joueurs de son club dont les noms sont liés à un bouton checkbox et chaque clique sur le bouton, cela sélectionne le joueur dans la liste des joueurs convoqués, les boutons (joueurs) non sélectionnés sont considérés comme non convoqués**) et la page contient toutes leurs informations sur l'Entraîneur (poste, nom, prenom).
- **Une page réservée aux Secrétaires** permettant à chaque secrétaire de son club d'établir une rencontre entre son équipe et d'autres (**à l'aide d'un formulaire contenant un bouton select contenant le nom de toutes les équipes de son club et celles des équipes adverses, l'adresse où aura lieu le match et la date de la rencontre**), lui permettant de signaler les joueurs qui sont dans un état présent, absent, suspendu, etc à l'aide d'un select lui permettant de faire le choix entre les valeurs possibles (**Present, Absents, Blessé, Suspendu, Non-Licencier**) et contenant aussi toutes les informations nécessaire sur lui-même.
- **N.B.**
  - **Chaque Club à son propre ENTRAINEUR ET SECRETAIRE**
  - **On dispose de plusieurs fonctions implémenter mais que nous n'avons pas eu le temps d'utiliser car il n'était pas demandée. Mais elles pourront servir pour la mise à jour de notre Site et le rendre plus mieux.**

### III. Conclusion :

Pour vous permettre une bonne connexion et une bonne installation de notre projet, suivez les consignes suivantes :

1. Téléchargé le Dossier sur le site GitHub à l'adresse suivante « <https://github.com/TBoubacar/ProjetPHP.git> »
2. Deuxième option, téléchargé le dossier et dézipper le dossier contenant les codes sources du projet.
3. On dispose de 6 Dossiers **Contenu/** (contenant les fichiers images, css, javaScript, composer), **BDD/** (contenant les fichiers nécessaires pour la création de notre Base De Données), **Contrôleur/** (contenant tous les fichiers des contrôleurs utilisés dans notre code source), **Modele/** (contenant tous les modèles de notre code), **Vue/** (contenant tous les fichiers vues de notre code), **ReadMe/** (contenant les informations sur le projet « sujet, readme ») et un fichier Index.php qui correspond au **Contrôleur Central**.
4. Pour l'installation, il faudra importer le script sql « **projetPHP.sql** » dans votre SGBD, de préférence MariaDB.
5. Modifier notre Fichier « **Modele.php** » afin de renseigner les informations nécessaires pour vous connecter à votre espace de connexion (sur phpMyAdmin).
6. Déployer le projet en plaçant le dossier principale du projet dans votre dossier SERVEUR APACHE (**Ex : var/www/html/nomProjetPHP/**)
7. Lancer le serveur APACHE pour accéder à notre site par l'URL suivant :  
« **http://localhost/cheminProjetPHP/** »
8. Pour pouvoir vous connecter en tant qu'administrateur (**SECRETAIRE OU ENTRAINEUR**), vous pourriez utiliser le login et le mot de passe suivant :
  1. Login : « **A0001** » Mot De Passe : « **mdp** »  
(**SECRETAIRE de l'OM**)
  2. Login : « **A0002** » Mot De Passe: « **mdp** »  
(**ENTRAINEUR de l'OM**)
  3. Vous pourriez voir les autres login et MDP en consultant la base de données. Bien sûr, on est conscient que cela est très dangereux et non recommandé, mais dans le cadre de notre projet. Nous n'avons pas voulu tenir de compte de cela afin de rendre les choses plus simples.

[boubacartoure123@gmail.com](mailto:boubacartoure123@gmail.com)

[barro.juliette@gmail.com](mailto:barro.juliette@gmail.com)

Etudiant en Licence 3 Informatique à la faculté de sciences  
D'angers