

## Consignes

Vous devez créer un système qui permet de préparer un pool de hockey pour 4 personnes. Le système doit être fait en *PHP 7.2* ou + et avec la plateforme *Laravel 6*.

### Inscription

Vous devez utiliser la mécanique d'authentification de base de *Laravel*. Vous trouverez plus d'informations ici : <https://laravel.com/docs/6.x/authentication>

L'utilisateur ne peut accéder à aucune page s'il n'est pas authentifié. Vous devrez le rediriger vers la page de connexion quand c'est le cas.

La page de connexion demandera un usager et un mot de passe que vous devrez valider. Si l'authentification est valide, vous devez rediriger l'utilisateur sur la page d'accueil.

Dans le cas où le visiteur n'a pas de compte, un lien sera disponible en haut de la page d'authentification pour se créer un compte. La page de création de comptes présentera uniquement les champs minimums nécessaires pour le module *Auth* de *Laravel*.

Comme votre pool ne peut accepter que 4 personnes, vous devrez faire en sorte que le formulaire de création de comptes ne soit plus accessible (par le lien ou par l'url) quand le nombre de participants est atteint.

### Page d'accueil

La page d'accueil présentera la liste des joueurs de hockey trié en ordre décroissant de points prévus avec les informations suivantes :

Nom complet, équipe, nombre de points prévus, position, participant qui l'a sélectionné

Quand l'ensemble des participants auront créé un compte, la sélection des joueurs de votre pool pourra commencer. À tour de rôle, les participants pourront sélectionner un joueur. L'ordre sera tiré au hasard au début de la sélection. On affichera le nom de l'utilisateur dont c'est le tour en haut de la page ainsi que le choix du tour précédent. À noter qu'il faudra rafraichir la page manuellement pour savoir à qui c'est le tour.

Quand c'est à notre tour de sélectionner seulement, un bouton de sélection sera placé à côté de chaque nom de joueur. On pourra alors cliquer sur le bouton associé au joueur de notre choix. On devra sauvegarder la sélection en base de données.

Chaque participant ne peut choisir que 6 défenseurs, 9 attaquants et 2 gardiens. Vous devez donc ajuster l'affichage des boutons lorsque la limite est atteinte pour une position.

Une fois la sélection terminée, vous afficherez un message en haut de la liste pour indiquer que le repêchage est terminé.

## API

Vous devez donner la possibilité à d'autres programmeurs d'utiliser les données suivantes après le repêchage :

- récupérer la liste des joueurs sélectionnés pour un participant donné
- obtenir le classement estimé du pool selon le nombre de points prévus

Attention de bien nommer les routes selon les standards vus en classe.

## Base de données

Le nom de la base de données doit être « pool » et doit se configurer par les *migrations* et les *seeds*.

Pour la liste des joueurs de hockey, vous devez utiliser les *seeds* et le concept de *Faker*.

Attention à la présentation de votre code.

## Remise

- Le travail doit se faire en équipe de deux, sauf sur approbation préalable du professeur.
- La remise doit être sur Léa à l'endroit approprié.
- Vous devez envoyer votre projet nettoyé dans un fichier zip.
- La remise doit se faire avant le 20 octobre 2019 à 23:59.