

- NTA
- ESS
- Base de données
- PHP / MySQL / JavaScript
- Symfony

Architecture

Le projet est un site Web dédié au badminton aux JO de Paris 2024, offrant aux utilisateurs la possibilité de consulter des informations sur les équipes, les joueurs et les matchs. De plus, le site devra permettre aux administrateurs d'ajouter, de modifier et de supprimer des données via un système de CRUD.

PROJET

Le but de ce projet est de créer un site Web dédié au badminton aux JO de Paris 2024, offrant aux utilisateurs la possibilité de consulter des informations sur les équipes, les joueurs et les matchs. De plus, le site devra permettre aux administrateurs d'ajouter, de modifier et de supprimer des données via un système de CRUD.

Formatrice

Kesary PAVADAY



BADMINTON

AFCI - DUNKERQUE

Technologies Utilisées :

- HTML
- CSS
- JavaScript
- PHP / PDO / POO / MVC
- MySQL / SQL

Architecture

L'application sera développée en suivant l'architecture Modèle-Vue-Contrôleur (MVC) pour une structure modulaire et une meilleure organisation du code.

La programmation orientée objet (POO) sera utilisée pour une gestion efficace des entités et des opérations sur les données.

Fonctionnalités Requises

Frontend

1. Affichage des informations sur les équipes, les joueurs et les matchs.
2. Interface utilisateur intuitive et conviviale.
3. Création de pages pour chaque équipe, joueur et match avec des détails pertinents.
4. Formulaire de recherche pour trouver des équipes, joueurs ou matchs spécifiques.
5. Pages responsives pour assurer une expérience utilisateur cohérente sur tous les appareils.

Backend

1. Base de données MySQL pour stocker les informations sur les équipes, joueurs et matchs.
2. Architecture MVC pour séparer la logique métier, la présentation et le traitement des requêtes.
3. Utilisation de la programmation orientée objet (POO) pour la modélisation des entités (équipes, joueurs, matchs) et des opérations CRUD.
4. Authentification pour les administrateurs permettant l'accès aux fonctionnalités de CRUD.

CRUD

Create (Créer) :

Formulaire d'ajout pour les nouvelles équipes, joueurs et matchs.

Validation des données entrées pour assurer l'intégrité des données.

Read (Lire / Affichage) :

Affichage des informations existantes sur les équipes, joueurs et matchs.

Possibilité de consulter les détails d'une équipe, d'un joueur ou d'un match spécifique.

Update (Mettre à jour) :

Formulaire de modification pour mettre à jour les informations sur les équipes, joueurs et matchs existants.

Gestion des erreurs et validation des modifications.

Delete (Supprimer) :

Mécanisme permettant de supprimer des équipes, joueurs et matchs de la base de données.

Confirmation de suppression pour éviter les suppressions accidentelles.

Contraintes Techniques

1. Utilisation des langages et technologies mentionnés pour le développement du projet.
2. Implémentation de l'architecture MVC pour une meilleure organisation du code.
3. Utilisation de la programmation orientée objet (POO) pour la modélisation des entités et des opérations CRUD.
4. Respect des bonnes pratiques de développement web, y compris la sécurité des données.
5. Documentation claire du code source pour faciliter la maintenance future.