

## **Etape 2 : Evolution du projet**

- Créer un accès aux joueurs pour qu'ils puissent accéder au service et saisir eux-mêmes leurs statistiques et mettre à jour leur profil.

Pour ce faire, il faudrait créer une relation entre la table User et les tables Player et Matchplayer. Il faudrait également créer un nouveau rôle, par exemple ROLE\_PLAYER. Il faudrait permettre l'accès en lecture aux différentes pages pour ce rôle tout en autorisant l'accès à l'édition de leur statistiques et profils, uniquement pour leurs profils et stats respectifs.

Il serait également intéressant de pouvoir permettre aux utilisateurs d'uploader une photo de profil, via leur page profil.

*Observation 1 : si le fait de pouvoir permettre aux joueurs de pouvoir saisir eux-mêmes leurs statistiques se comprend, je pense que cette fonctionnalité devrait être accessible uniquement à l'entraîneur/staff technique. Cela permettrait d'éviter que certains joueurs "gonflent" leurs statistiques. Il faudrait alors créer un rôle d'entraîneur afin que ce dernier puisse avoir accès aux fonctionnalités liées à l'édition des statistiques. Dans cette optique, les joueurs auraient accès aux statistiques seulement en lecture mais pourraient bien sûr avoir accès à l'édition de leur profil.*

- Le gestionnaire souhaite lancer lui-même la création automatique des comptes pour chaque équipe.

Pour cela, on peut imaginer que le gestionnaire (admin) crée des comptes pour chaque utilisateur et envoie les identifiants de connexion de manière sécurisée à l'utilisateur. L'utilisateur devra alors avoir la possibilité de modifier son mot de passe sur l'application via un formulaire.

*Observation 2 : Je pense que pour une gestion optimisée et dans la lignée de l'Observation 1, il pourrait être plus intéressant et sécurisé de ne pas faire transiter de mots de passe par mail. Je pense qu'il serait plus adapté de pouvoir permettre à chaque utilisateur d'avoir la possibilité de sélectionner son rôle (Entraîneur/Joueur/Dirigeant) dans le formulaire d'inscription et de mettre en place un envoi de confirmation d'inscription par mail, via à un bundle tel que SwiftMailer par exemple.*

- Mise en place de tests unitaires et fonctionnels en utilisant le bundle PHP Unit
- Reprise du design du site par un développeur front-end.
- Mise en production via des services tels que AWS par exemple