



RAPPORT DE PROJET

**Création d'une Plateforme de Paris Sportifs en Ligne :
Super Bowl 2023**

**ÉVALUATION EN COURS DE FORMATION
Bachelor Développeur 22/24**

**Réalisé par :
MOHAMED ABDOU**

APPLICATION WEB - STANIA

Table des matières

Table des matières	2
Liste des figures	4
Résumé	4
Abstract	6
Introduction Générale	7
Chapitre 1 : Contexte général et Cahier des Charges	8
Introduction	8
Contexte du Projet	8
Objectifs du Projet	8
Fonctionnalités Principales	8
Contraintes et Exigences	8
Spécifications Fonctionnelles	8
Spécifications Non Fonctionnelles	10
Spécifications Techniques	11
Conclusion	11
Chapitre 2 : Modélisation du Système	12
Introduction	12
Identification des Acteurs	12
1- Visiteur :	12
2- Utilisateur :	12
3- Administrateur :	12
Modélisation	12
Diagramme UML de cas d'utilisation	12
Diagramme des classes	14
Conclusion	16
Chapitre 3 : Conception et Architecture	17
Introduction	17
Architecture de la solution	17
Structures des tables	18
Conclusion	18
Chapitre 4 : Réalisation et Mise en Œuvre	19
Introduction	19
Outils et technologies utilisés	19
Travail réalisé	20

Page d'accueil	20
Page de connexion	23
Page d'inscription	24
Page : Liste des matchs	24
Page : Détails de chaque match	25
Page « Parier »	26
Page « Miser »	26
Page « Mon espace »	27
Page « Informations Utilisateur »	29
Page « Historique des mises »	29
Page « Espace Administrateur »	30
Page « Ajouter un Joueur »	31
Page « Ajouter une Equipe »	31
Page « Affectation d'Equipes dans des Matches »	31
Conclusion	33
Conclusion générale	34

Liste des figures

Figure 1 Diagramme UML de cas d'utilisation	12
Figure 2 Diagramme des classes	14
Figure 3 Architecture Client-Serveur	15
Figure 4 MCD de la base de données	16
Figure 5 Page d'accueil	24
Figure 6 Page de connexion	25
Figure 7 Page de réinitialisation du mot de passe	26
Figure 8 Page d'inscription	26
Figure 9 Page « Liste des matchs »	26
Figure 10 Page « Détails de chaque match »	28
Figure 11 Page « Parier »	28
Figure 12 Page « Miser »	28
Figure 13 Page « Mon espace »	30
Figure 14 Page « Informations Utilisateur »	31
Figure 15 Page « Historique des mises »	31
Figure 16 Page « Espace Administrateur »	32
Figure 17 Page « Ajouter un Joueur »	33
Figure 18 Page « Ajouter une Equipe »	34
Figure 19 Page « Affectation d'Equipes dans des Matches »	34
Figure 20 Page « Liste des Joueurs »	35
Figure 21 Page « Liste des Equipes »	35
Figure 22 Page « Liste des Matches »	36

Résumé

Dans le cadre de ce projet, notre objectif principal est de développer une application web dédiée à la gestion d'événements sportifs. Cette application sera construite en utilisant plusieurs technologies web, notamment HTML, CSS, et le framework Bootstrap pour la création de l'interface utilisateur, ainsi que JavaScript pour l'interaction côté client. Pour le backend, nous utiliserons le langage PHP et une base de données MySQL pour stocker les données essentielles.

L'accent sera particulièrement mis sur la possibilité pour les visiteurs de visualiser les détails des matchs en cours, passés ou à venir, ainsi que sur la capacité à placer des paris sur ces matchs. Cette application vise à fournir une expérience complète aux amateurs de sport, en leur permettant de suivre les matchs en temps réel, de parier facilement, et de gérer leurs activités de paris depuis un espace utilisateur convivial.

L'ensemble du projet sera structuré pour offrir une interface utilisateur intuitive et responsive, tout en garantissant la sécurité des données des utilisateurs. En outre, une gestion administrative permettra aux administrateurs de gérer les équipes, les joueurs, et de planifier les matchs, y compris la configuration des cotes.

En résumé, ce projet combine une variété de technologies web pour créer une application web robuste et conviviale qui répondra aux besoins des amateurs de sport désireux de suivre, parier et gérer leurs activités sportives en ligne.

Mots-clés : Pari Sportif, PHP, HTML, CSS, JS, MySQL, Bootstrap, Football Américain, PhpMyAdmin, Localhost, Super Bowl.

Abstract

In the scope of this project, our primary objective is to develop a web application focused on the management of sports events. This application will be constructed using various web technologies, including HTML, CSS, and the Bootstrap framework for user interface design, complemented by JavaScript for client-side interactivity. On the backend, we will utilize PHP in conjunction with a MySQL database to store crucial data.

The core emphasis of the application lies in providing visitors with the capability to view details of ongoing, past, or upcoming sports matches, as well as the ability to place bets on these matches. The application aims to deliver a comprehensive experience to sports enthusiasts, allowing them to track matches in real-time, place bets with ease, and manage their betting activities within a user-friendly interface.

The entire project will be structured to offer an intuitive and responsive user interface, while ensuring the security of user data. Additionally, an administrative feature will empower administrators to manage teams, players, and schedule matches, including configuring odds. In summary, this project amalgamates a range of web technologies to create a robust and userfriendly web application that caters to the needs of sports enthusiasts looking to follow, bet on, and manage their sports-related activities online.

Keywords: Sports Betting, PHP, HTML, CSS, JS, MySQL, Bootstrap, American Football, PhpMyAdmin, Localhost, Super Bowl.

Introduction Générale

Le monde des paris sportifs est en constante évolution, devenant un domaine où la technologie et l'innovation jouent un rôle central. L'entreprise STANIA, une entité dédiée à l'amélioration de l'expérience des amateurs de sport, a entrepris un projet ambitieux visant à créer une application web novatrice pour la gestion d'événements sportifs. Ce rapport se penchera sur notre parcours à travers ce projet excitant, en explorant comment nous avons relevé le défi de développer une plateforme complète et conviviale pour les passionnés de sport et les parieurs en ligne.

Les paris sportifs sont devenus un aspect intégral de l'industrie sportive, ajoutant une dimension supplémentaire à chaque match, qu'il s'agisse de football, de basketball, de baseball, ou de toute autre discipline. STANIA a compris l'importance de fournir aux amateurs de sport une plateforme qui va au-delà de la simple visualisation de matchs, en leur permettant également de placer des paris, de suivre les scores en temps réel, et de gérer leurs activités de paris en toute simplicité. Notre projet se concentre sur la création d'une application web répondant à ces besoins croissants.

L'élaboration de ce rapport de stage s'articulera autour de quatre sections distinctes, chacune apportant une perspective essentielle à notre projet de développement de la plateforme de gestion d'événements sportifs. Chacune de ces sections contribuera à fournir un aperçu complet de notre travail et de notre approche méthodique pour répondre aux besoins de notre projet.

- **Cahier des Charges** : Cette première partie mettra en lumière les enjeux actuels liés à la gestion d'événements sportifs. Notre objectif principal sera de développer une plateforme de gestion d'événements sportifs intuitive et performante, avec un accent particulier sur la visualisation des matchs et les paris sportifs.
- **Modélisation du Système** : Dans cette section, nous détaillerons les besoins spécifiques de notre projet en utilisant des diagrammes de cas d'utilisation. Ces diagrammes permettront de mettre en lumière les interactions clés entre les utilisateurs et le système, tout en définissant les fonctionnalités essentielles de la plateforme.
- **Conception et Architecture** : Cette partie sera consacrée à la conception technique de notre application. Nous présenterons l'architecture globale du système, en nous appuyant sur des diagrammes UML pour décrire la structure et les flux de données. De plus, nous exposerons le modèle conceptuel et relationnel de la base de données, un élément fondamental pour la gestion efficace des informations relatives aux événements sportifs.
- **Réalisation et Mise en Œuvre** : Enfin, dans cette dernière section, nous montrerons comment nos concepts et nos conceptions se sont concrétisés en une application opérationnelle. Nous détaillerons les étapes de développement et d'implémentation, aboutissant à une plateforme interactive qui incarne notre vision d'une expérience complète pour les amateurs de sport et les parieurs en ligne.

Chacune de ces parties contribuera à offrir un aperçu approfondi de notre projet, depuis la phase de planification initiale jusqu'à la réalisation pratique, en mettant en évidence les aspects techniques, conceptuels et pratiques de notre application web dédiée à la gestion d'événements sportifs.

Chapitre 1 : Contexte général et Cahier des Charges

Introduction

Cette section du rapport se consacre au cahier des charges du projet qui a pour objectif de développer une application web dédiée à la gestion d'événements sportifs. Le cahier des charges joue un rôle fondamental dans la définition des contours du projet, en identifiant les besoins, les attentes, et les fonctionnalités essentielles que l'application doit offrir. Il servira de référence tout au long du processus de développement pour s'assurer que l'application atteint les objectifs fixés.

Contexte du Projet

Le contexte du projet se situe dans le monde passionnant des paris sportifs, en mettant en lumière le Super Bowl, un événement sportif de renommée mondiale. L'entreprise STANIA, une start-up dynamique, a été sélectionnée pour développer une application de gestion d'événements sportifs pour cet événement majeur. L'objectif est de proposer une solution novatrice qui permettra aux amateurs de sport de suivre les matchs en temps réel, de parier sur leurs équipes préférées et de gérer leurs activités de paris.

Objectifs du Projet

Les objectifs du projet sont clairs : créer une plateforme web conviviale qui offre aux utilisateurs la possibilité de visualiser des matchs, de placer des paris, de gérer leurs comptes et d'interagir avec les événements sportifs. Cette application vise à offrir une expérience complète et immersive aux amateurs de sport, en mettant l'accent sur la simplicité d'utilisation et l'accessibilité.

Fonctionnalités Principales

Les fonctionnalités principales de l'application sont cruciales pour répondre aux besoins des utilisateurs. Cela inclut la visualisation des matchs, la possibilité de placer des paris, la création de comptes utilisateurs, la gestion des équipes et des joueurs, ainsi que la planification des matchs. Ces fonctionnalités sont au cœur de l'expérience utilisateur et doivent être développées avec soin.

Contraintes et Exigences

Les contraintes et exigences du projet définissent les limites et les attentes auxquelles l'équipe de développement doit se conformer. Cela comprend les délais de livraison, les ressources disponibles, les normes de sécurité des données, la compatibilité multiplateforme, et d'autres considérations essentielles pour la réussite du projet.

Spécifications Fonctionnelles

Les spécifications fonctionnelles décrivent en détail les différentes fonctionnalités de l'application, en identifiant les cas d'utilisation, les flux de travail, et les interactions entre les utilisateurs et le système. Cela servira de base pour la conception technique et la mise en œuvre de l'application.

1. Page d'accueil

- Les visiteurs peuvent accéder à la page d'accueil de l'application.
- Ils y trouvent une description de l'événement en cours, ainsi qu'une liste des matchs prévus pour la journée.
- Un menu permet aux visiteurs de se connecter, de visualiser tous les matchs disponibles, et de parier.

2. Visualisation des Matchs

- Les visiteurs ont la possibilité de visualiser tous les matchs, qu'ils soient passés, en cours ou à venir.
- Chaque match affiche des informations telles que les noms des équipes, la date et l'heure du début et de la fin, le statut du match (Terminé, À venir, En Cours), et le score si le match est en cours.
- Les visiteurs peuvent cliquer sur un match pour accéder à ses détails.

3. Visualisation d'un Match

- Les visiteurs peuvent consulter en détail les informations d'un match spécifique. - Les détails incluent les noms des équipes, l'heure de début et de fin, les compositions des équipes (nombre de joueurs, noms et prénoms), les cotes des équipes, le statut du match, la météo prévue, les commentaires du commentateur et le score si disponible.
- Un bouton "Miser" est présent pour permettre aux utilisateurs de placer un pari, mais seulement si le match n'a pas encore commencé ou n'est pas terminé.

4. Mise de Paris

- Les utilisateurs authentifiés peuvent cliquer sur le bouton "Miser" pour parier sur un match.
- Ils sont redirigés vers une interface où les cotes des équipes pour ce match sont rappelées.
- Les utilisateurs spécifient le montant de leur mise et sur quelle équipe ils parient.
- La validation de la mise enregistre le pari dans leur espace utilisateur.
- Si une mise existe déjà pour ce match, l'utilisateur peut la mettre à jour plutôt que de la valider à nouveau.

5. Création de Comptes

- Les visiteurs ont la possibilité de créer un compte en fournissant leur nom, prénom et adresse e-mail.
- Un e-mail de confirmation est envoyé pour valider l'inscription.

6. Mot de Passe Oublié

- Les utilisateurs ont la possibilité de récupérer leur mot de passe en cliquant sur "Mot de passe oublié".
- Ils doivent fournir leur nom et leur adresse e-mail.
- Si les informations sont correctes, ils reçoivent un e-mail avec un nouveau mot de passe à changer lors de la prochaine connexion.

7. Espace Utilisateur

- Les utilisateurs authentifiés ont accès à un espace utilisateur.
- Cet espace comprend des onglets pour afficher leurs informations personnelles (nom, prénom et adresse e-mail) et l'historique de leurs mises.

8. Historique des Mises

- L'onglet "Historique des Mises" permet aux utilisateurs de visualiser un tableau récapitulatif de toutes les mises effectuées depuis la création de leur compte.
- Chaque ligne du tableau affiche les noms des équipes, la date du match, l'heure de début et de fin, la mise effectuée par l'utilisateur, et le montant gagné ou perdu si le match est terminé. - Les utilisateurs peuvent supprimer ou mettre à jour leurs mises si le match n'est pas terminé.

9. Espace Administrateur

- Les administrateurs ont accès à un espace dédié où ils peuvent créer des équipes et des joueurs, affecter des équipes à des matchs avec configuration des cotes, et planifier les matchs par jour.

10. Création d'Équipes et de Joueurs

- Les administrateurs peuvent créer des équipes en spécifiant leur nom, les joueurs qui les composent, et leur pays d'appartenance.
- Les joueurs sont définis par leur nom, prénom et numéro de joueur.

11. Affectation des Équipes

- Les administrateurs planifient les matchs en choisissant deux équipes, une date et une heure.
- Les cotes de chaque équipe sont également configurées lors de la planification des matchs.

Spécifications Non Fonctionnelles

- Performance et évolutivité : La plateforme doit être capable de gérer efficacement un grand volume de paris et de données associées. Elle doit être évolutive pour anticiper une augmentation future du nombre d'utilisateurs et de paris, tout en maintenant des performances élevées, même en période de pointe.
- Confidentialité et sécurité des données : La plateforme doit garantir la confidentialité et la sécurité des données des utilisateurs. Les informations personnelles et financières des utilisateurs, ainsi que les détails des paris, doivent être protégés conformément aux réglementations en vigueur, telles que le Règlement général sur la protection des données (RGPD).
- Interface utilisateur conviviale : L'application web doit offrir une interface utilisateur intuitive, conviviale et facile à utiliser. Les joueurs doivent pouvoir naviguer aisément sur la plateforme, accéder rapidement aux fonctionnalités principales telles que la visualisation des matchs et la mise de paris, et gérer leurs comptes de manière transparente.
- Intégration avec les systèmes existants : La plateforme doit être compatible et intégrable avec d'autres systèmes pertinents, tels que les systèmes de paiement en ligne et les services de diffusion en direct. Cette intégration facilitera le flux de données et d'informations entre les différents systèmes, garantissant une expérience utilisateur cohérente.
- Maintenance et support technique : Le système doit être bien documenté, avec des instructions claires pour son déploiement, sa configuration et sa maintenance. Un support technique doit être disponible pour résoudre les problèmes éventuels, fournir des mises à jour régulières et des correctifs de sécurité, et répondre aux besoins de l'entreprise en ce qui concerne la gestion continue de la plateforme de paris sportifs.

Spécifications Techniques

Dans cette section, nous discuterons des spécifications techniques liées à l'utilisation du langage PHP pour le développement de l'application backend. Cela comprendra des informations sur les frameworks, les bibliothèques et la gestion de la base de données.

Conclusion

La conclusion de cette section du rapport soulignera l'importance du cahier des charges pour orienter le développement du projet. Il mettra également en avant la nécessité de respecter les objectifs, les contraintes et les spécifications définies pour assurer le succès de l'application de gestion d'événements sportifs. Cette section servira de transition vers les prochaines étapes du projet, notamment la modélisation, la conception et la mise en œuvre de l'application.

Chapitre 2 : Modélisation du Système

Introduction

Dans ce chapitre, nous entamerons la modélisation du système de la plateforme de paris sportifs dédiée à la gestion de la Super Bowl pour l'entreprise STANIA. Cette phase cruciale nous permettra d'identifier et de décrire en détail les besoins fonctionnels et non fonctionnels du système, tout en mettant en lumière les acteurs qui interagiront avec la plateforme. Pour ce faire, nous utiliserons des diagrammes de cas d'utilisation basés sur le langage UML. Ces diagrammes fourniront une représentation visuelle du comportement du système, en mettant l'accent sur les perspectives et les actions des utilisateurs.

Identification des Acteurs

Dans le contexte de notre plateforme de paris sportifs pour la Super Bowl de l'entreprise STANIA, trois acteurs principaux interagiront avec le système, chacun jouant un rôle distinct et essentiel. Voici une énumération détaillée de ces acteurs :

1- Visiteur :

Le visiteur représente un utilisateur non authentifié de la plateforme. Il s'agit généralement d'une personne qui navigue sur le site sans s'être connectée. Les actions potentielles d'un visiteur incluent la visualisation de la page d'accueil, la consultation des détails des matchs, l'exploration des cotes, et la création d'un compte.

2- Utilisateur :

L'utilisateur est un acteur authentifié qui a créé un compte sur la plateforme. Une fois connecté, l'utilisateur bénéficie de fonctionnalités supplémentaires, telles que la possibilité de placer des paris, de gérer son espace utilisateur, et de visualiser l'historique de ses mises. L'utilisateur peut également consulter en détail les informations sur les matchs, recevoir des notifications, et interagir avec d'autres parties du système.

3- Administrateur :

L'administrateur est l'acteur chargé de la gestion globale du système de paris sportifs pour la Super Bowl. Ses responsabilités incluent la création et la gestion des équipes et des joueurs, la planification des matchs, la configuration des cotes, et l'assurance du bon fonctionnement de la plateforme. L'administrateur a également accès à des informations privilégiées pour résoudre d'éventuels problèmes et superviser les opérations générales du système.

Modélisation

Diagramme UML de cas d'utilisation

Le diagramme de cas d'utilisation est l'un des diagrammes clés du langage de modélisation unifié (UML) utilisé dans l'analyse et la conception de systèmes logiciels et de processus métier. Il représente graphiquement les interactions entre les acteurs (utilisateurs ou entités externes) et le système lui-même. Le but principal du diagramme de cas d'utilisation est de capturer les différentes fonctionnalités et les interactions entre les utilisateurs et le système dans un format clair et compréhensible.

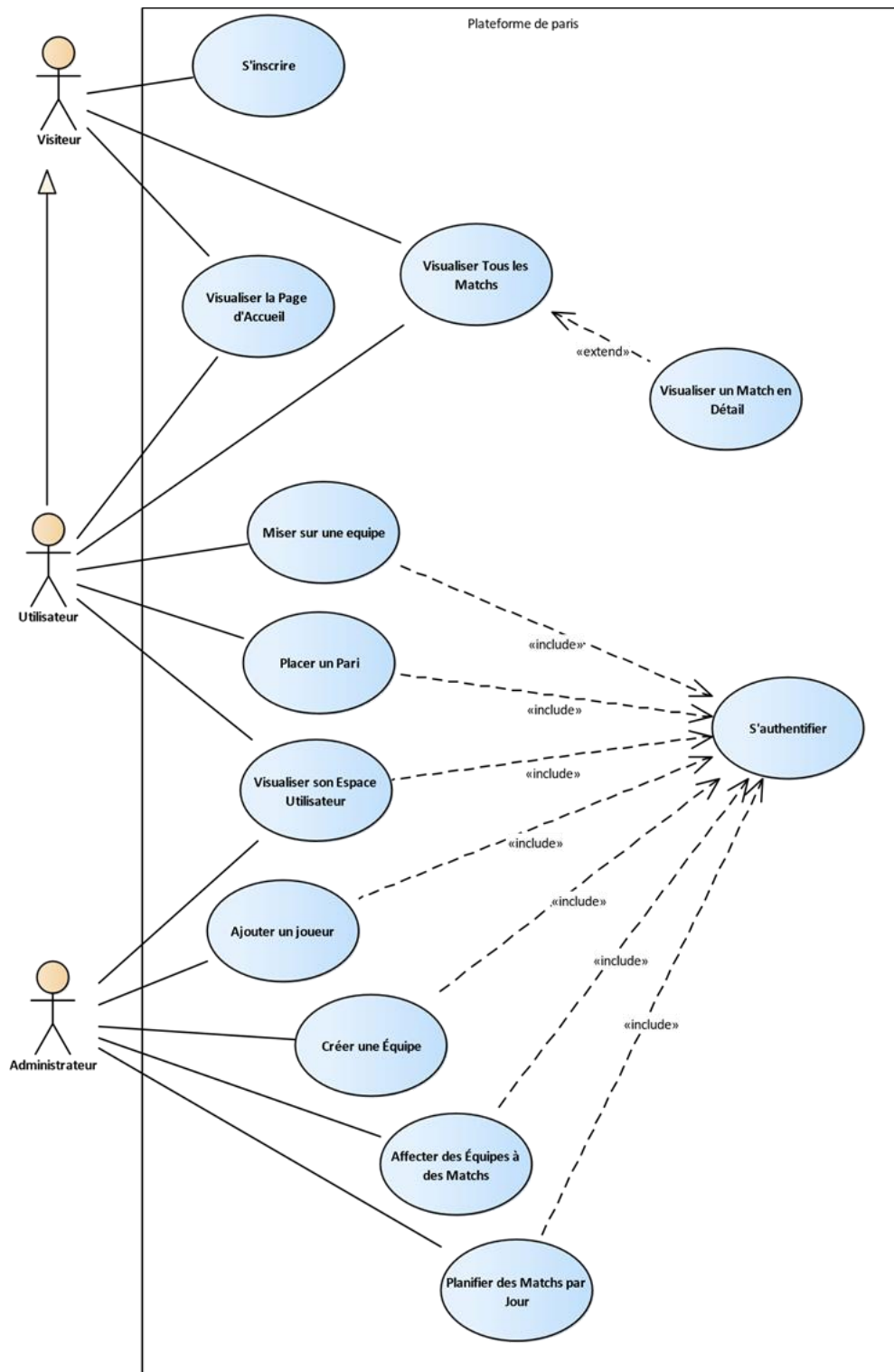


Figure 1 Diagramme UML de cas d'utilisation

1. Visiteur :

- Visualiser la Page d'Accueil : Le visiteur peut voir la page d'accueil de la plateforme, y compris la description de l'événement et les matchs du jour.

- Visualiser Tous les Matches : Le visiteur peut consulter la liste de tous les matchs, passés, en cours ou à venir, avec leurs détails.
- S'Inscrire : Le visiteur peut créer un compte en fournissant son nom, prénom, et adresse e-mail.

2. Utilisateur :

- Placer un Pari : L'utilisateur peut parier sur un match en spécifiant le montant et l'équipe choisie.
- Visualiser son Espace Utilisateur : L'utilisateur peut accéder à son espace personnel pour voir ses informations et son historique de paris. - Miser sur une Equipe.

3. Administrateur :

- Créer une un Joueur et une Équipe : L'administrateur peut créer un nouveau joueur ou une nouvelle équipe en spécifiant son nom, les joueurs qui la composent et leur pays d'appartenance.
- Affecter des Équipes à des Matches : L'administrateur peut planifier des matchs en choisissant les équipes et en configurant les cotes.
- Planifier des Matches par Jour : L'administrateur peut planifier les matchs pour une journée donnée en définissant la date, l'heure et la durée par défaut d'un match.

Diagramme des classes

Le diagramme de classes UML est un outil de modélisation graphique largement utilisé pour représenter la structure statique d'un système logiciel ou d'une application. Il offre une vue claire et structurée des classes qui composent le système, ainsi que de leurs attributs, méthodes et relations.

Les classes servent de modèles pour les objets, définissant leurs caractéristiques et comportements.

Les attributs, tels que les variables et les données, décrivent les propriétés des objets, tandis que les méthodes, telles que les fonctions ou les actions, définissent ce que les objets peuvent faire.

Les relations entre les classes, telles que l'agrégation, la composition, l'association et l'héritage, décrivent comment les objets interagissent les uns avec les autres. La multiplicité précise le nombre d'objets impliqués dans une relation.

Dans l'ensemble, un diagramme de classes UML offre une représentation visuelle puissante et structurée de la structure statique d'un système, ce qui en fait un outil essentiel pour la conception et la compréhension des systèmes logiciels complexes.

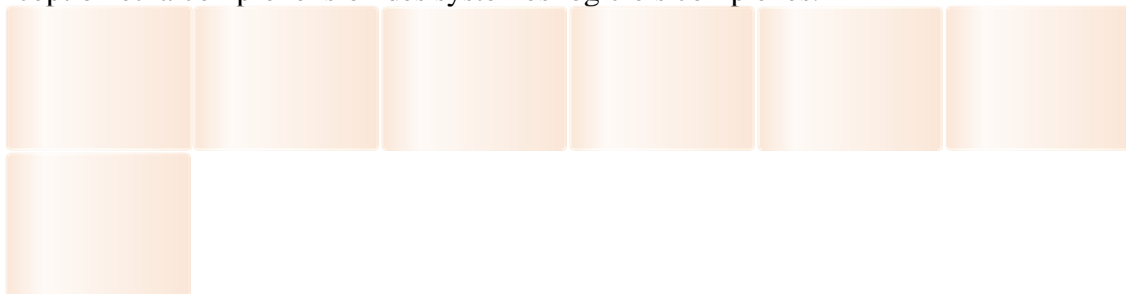


Figure 2 Diagramme des classes

1. Classe Utilisateur :

- Attributs : nom, prénom, adresse e-mail, nom d'utilisateur, mot de passe
 - Méthodes : seConnecter(), sInscrire(), réinitialiserMotDePasse() -
- Relation : Utilisateur peut avoir plusieurs Mises.

2. Classe Visiteur :

- Méthodes : visualiserPageAccueil(), visualiserTousLesMatchs()

3. Classe Administrateur :

- Méthodes : créerEquipe(), affecterEquipesAMatch(), planifierMatch()

4. Classe Match :

- Attributs : nom des équipes, date et heure de début et de fin, statut (Terminé, À venir, En Cours), score
 - Méthodes : visualiserDetails(), mettreAJourScore() - Relation :
- Match est associé à deux Équipes.

5. Classe Équipe :

- Attributs : nom, joueurs, pays d'appartenance
- Méthodes : ajouterJoueur()
- Relation : Équipe participe à plusieurs Matches, Équipe est composée de plusieurs Joueurs.

6. Classe Joueur :

- Attributs : nom, prénom, numéro de joueur
- Relation : Joueur appartient à une Équipe.

Conclusion

La modélisation du système, comme illustrée dans ce chapitre, est une étape fondamentale dans le développement de la plateforme de paris sportifs dédiée à la Super Bowl pour l'entreprise STANIA. Elle nous a permis d'identifier les acteurs clés et de décrire leurs rôles, actions, et interactions au sein du système. Cette compréhension préliminaire des besoins et des acteurs servira de base solide pour la conception technique et l'implémentation ultérieure de la plateforme, garantissant ainsi qu'elle réponde de manière adéquate aux attentes des utilisateurs et aux exigences de l'entreprise.

Chapitre 3 : Conception et Architecture

Introduction

Ce chapitre se consacre à la conception et à l'architecture de notre projet. Nous allons explorer les différentes facettes de la conception de notre application, en commençant par l'architecture client-serveur que nous avons choisie pour structurer notre solution, en expliquant comment elle favorise la maintenabilité de l'application. Enfin, nous détaillerons la structure des tables de la base de données, qui servira de socle à la gestion efficace des informations relatives aux joueurs, aux équipes et aux paris.

Architecture de la solution

L'architecture client-serveur est un modèle de communication informatique fondamental dans lequel deux composants principaux interagissent pour fournir des services informatiques. Dans cette architecture, le client est généralement l'interface utilisateur ou l'application qui envoie des demandes au serveur, qui est responsable du traitement de ces demandes et de la fourniture de résultats. Lorsqu'il s'agit de développer des applications web dynamiques, PHP et MySQL sont des technologies clés couramment utilisées (dans notre cas également). PHP est un langage de programmation côté serveur qui permet de générer du contenu web dynamique en réponse aux requêtes des clients. Il est utilisé pour traiter des formulaires, accéder à des bases de données, et générer des pages web personnalisées.

MySQL, quant à lui, est un système de gestion de base de données relationnelle qui stocke et gère les données utilisées par l'application. Les clients envoient des requêtes au serveur PHP, qui interagit ensuite avec la base de données MySQL pour récupérer, mettre à jour ou stocker des informations.

Cette combinaison de technologies offre une architecture robuste et évolutive pour le développement d'applications web interactives, offrant aux utilisateurs une expérience fluide et dynamique.

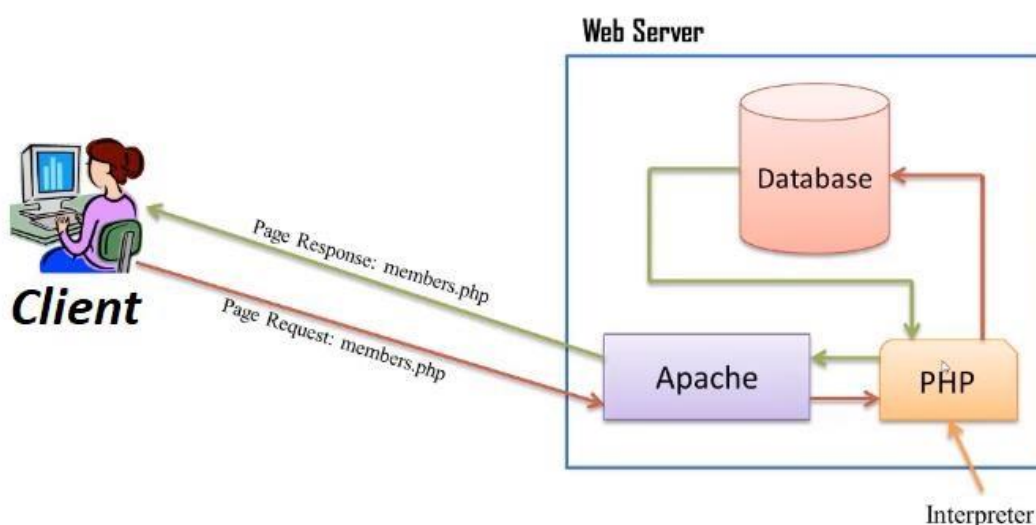


Figure 3 Architecture Client-Serveur

MCD

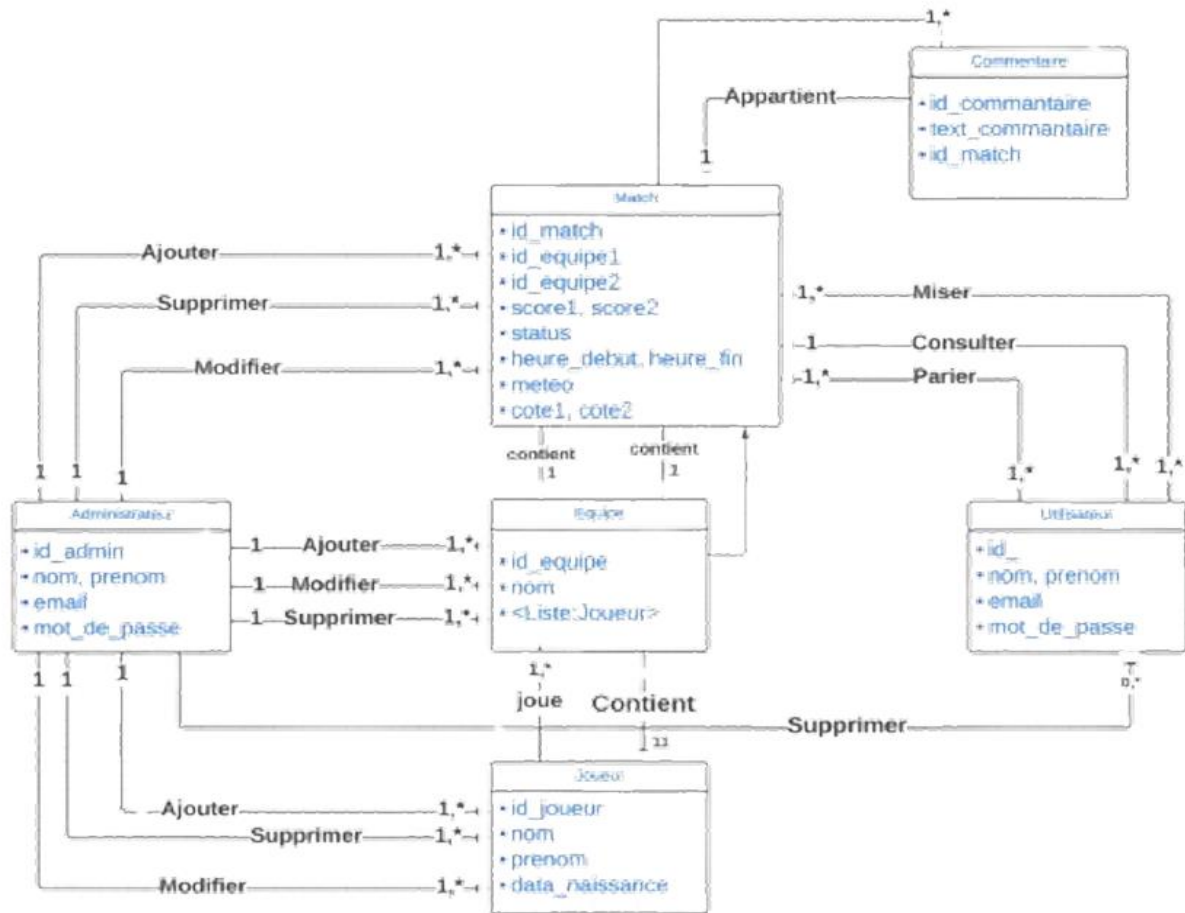


Figure 4 MCD de la base de données

Création des tables dans la base de données (MLD) :

MLD de quelques tables :

MATCH (id_match, date, equipe1, equipe2, score1, score2, match_day, status, heure_debut, heure_fin, meteo, cote1, cote2, #team1, #team2)

PAIRS (id_equipe, Nom, Prenom, username, Email, pwd, role)

COMMENTAIRE (id_commentaire, commentaire, #id_match, #id_utilisateur)

PARIS (id_paris, date, match, montant, equipe_mise, Resultat, #equipe_mise, #match)

JOUEUR (id PRIMARY KEY, nom, prenom, numero)

Script SQL pour la création des tables :

Table Match :

```
CREATE TABLE matches (  
    id INT(11) AUTO_INCREMENT PRIMARY KEY,  
    team1 VARCHAR(30) ,  
    team2 VARCHAR(30) ,  
    score1 INT(11) NOT NULL DEFAULT 0,  
    score2 INT(11) NOT NULL DEFAULT 0,  
    match_day DATE NOT NULL,  
    status VARCHAR(20) ,  
    heure_debut TIME NOT NULL,  
    heure_fin TIME DEFAULT NULL,  
    meteo VARCHAR(10) ,  
    cote1 FLOAT NOT NULL,  
    cote2 FLOAT NOT NULL,  
  
    FOREIGN KEY (team1) REFERENCES equipe(id_equipe),  
    FOREIGN KEY (team2) REFERENCES equipe(id_equipe)  
);
```

Table Pairs (utilisateurs) :

```
CREATE TABLE Utilisateurs (  
    id INT(11) AUTO_INCREMENT PRIMARY KEY,  
    Nom VARCHAR(20) ,  
    Prenom VARCHAR(20) ,  
    username VARCHAR(20) ,  
    Email VARCHAR(50) ,  
    pwd TEXT ,  
    role INT(11) NOT NULL  
);
```

Table Mise:

```
CREATE TABLE Mise (  
    id INT(16) AUTO_INCREMENT PRIMARY KEY,  
    date DATE NOT NULL,  
    match VARCHAR(30) COLLATE utf8mb4_general_ci NOT NULL,  
    montant DOUBLE NOT NULL,  
    equipe_mise VARCHAR(20) COLLATE utf8mb4_general_ci NOT NULL,  
    Resultat VARCHAR(20) COLLATE utf8mb4_general_ci,  
    FOREIGN KEY (equipe_mise) REFERENCES equipe(Nom)  
);
```

Table Commentaire:

```
CREATE TABLE commentaire (  
  id INT(11) AUTO_INCREMENT PRIMARY KEY,  
  id_match INT(16),  
  id_utilisateur INT(11),  
  commentaire TEXT,  
  FOREIGN KEY (id_match) REFERENCES match(id),  
  FOREIGN KEY (id_pairs) REFERENCES pairs(id)  
);
```

Table Equipe:

```
CREATE TABLE Equipe (  
  
  id INT(11) PRIMARY KEY AUTO_INCREMENT,  
  nom VARCHAR(20),  
  pays VARCHAR(20),  
  joueur1_id INT(11),  
  joueur2_id INT(11),  
  joueur3_id INT(11),  
  joueur4_id INT(11),  
  joueur5_id INT(11),  
  joueur6_id INT(11),  
  joueur7_id INT(11),  
  joueur8_id INT(11),  
  joueur9_id INT(11),  
  joueur10_id INT(11),  
  joueur11_id INT(11),  
  FOREIGN KEY (joueur1_id) REFERENCES Joueur(id),  
  FOREIGN KEY (joueur2_id) REFERENCES Joueur(id),  
  FOREIGN KEY (joueur3_id) REFERENCES Joueur(id),  
  FOREIGN KEY (joueur4_id) REFERENCES Joueur(id),  
  FOREIGN KEY (joueur5_id) REFERENCES Joueur(id),  
  FOREIGN KEY (joueur6_id) REFERENCES Joueur(id),  
  FOREIGN KEY (joueur7_id) REFERENCES Joueur(id),  
  FOREIGN KEY (joueur8_id) REFERENCES Joueur(id),  
  FOREIGN KEY (joueur9_id) REFERENCES Joueur(id),  
  FOREIGN KEY (joueur10_id) REFERENCES Joueur(id),  
  FOREIGN KEY (joueur11_id) REFERENCES Joueur(id)  
);
```

Table Joueur:

```
CREATE TABLE Joueur (  
  id INT(11) PRIMARY KEY AUTO_INCREMENT,  
  nom VARCHAR(20),  
  prenom VARCHAR(20),  
  numero VARCHAR(20));
```

Conclusion

En conclusion de ce chapitre dédié à la Conception et à l'Architecture, nous avons exploré les éléments fondamentaux qui façonnent notre projet.

Ce chapitre marque ainsi une étape clé dans le développement de notre solution, en établissant les bases conceptuelles et architecturales qui soutiendront la mise en œuvre réussie de notre système de paris. Dans le chapitre suivant, nous passerons à la réalisation pratique de notre application, mettant en action les concepts et les choix architecturaux que nous avons élaborés ici.

Chapitre 4 : Réalisation et Mise en Œuvre

Introduction

Dans cette section, nous aborderons la concrétisation de notre projet en mettant en avant les étapes clés de sa réalisation. Après avoir défini les spécifications et les besoins dans les chapitres précédents, nous allons maintenant plonger dans le processus de création de notre système de paris sportifs. Nous expliquerons comment nous avons transformé les concepts en réalité, en développant une application fonctionnelle répondant aux objectifs fixés.

Outils et technologies utilisés

Dans cette section, nous mettrons en lumière les principaux outils et technologies que nous avons sélectionnés et implémentés pour le développement de notre système.

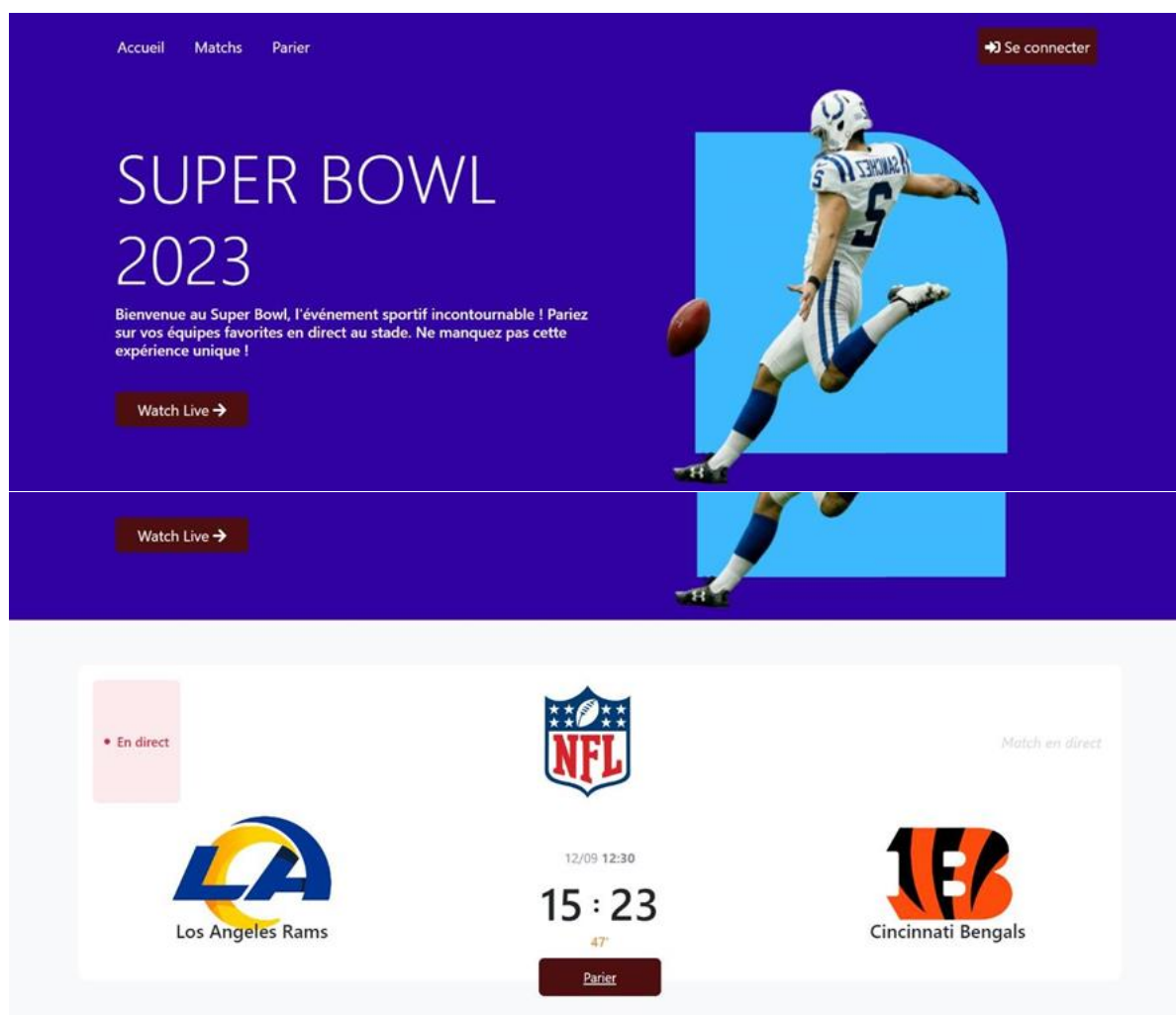
- HTML, CSS, et JavaScript (JS) : Ces langages de base du développement web sont utilisés pour la création de l'interface utilisateur et l'ajout de fonctionnalités interactives à notre application.
- Bootstrap 5 : Nous avons choisi d'intégrer le framework Bootstrap pour faciliter la conception d'une interface utilisateur réactive et esthétique. Bootstrap fournit des composants prêts à l'emploi et des classes CSS pour une personnalisation rapide.
- PHP et MySQL : PHP est utilisé pour la programmation côté serveur, tandis que MySQL est notre système de gestion de base de données relationnelle (SGBDR).
- PHPMyAdmin, un outil web, est employé pour gérer la base de données MySQL.
- Localhost : Nous développons et testons notre application localement sur notre propre serveur local, avant de la déployer sur un serveur en ligne. Cela permet de travailler en toute sécurité sur notre projet.
- Visual Studio Code (VSCode) : VSCode est notre environnement de développement intégré (IDE) de prédilection. Il offre une gamme d'extensions utiles pour faciliter la programmation, le débogage, et la gestion de code source.
- GitHub : Nous utilisons GitHub, une plateforme de gestion de versions basée sur Git, pour héberger notre code source, suivre les modifications, collaborer avec d'autres développeurs, et garantir un contrôle de version efficace.
- MAMP et Apache : MAMP est notre pile logicielle de développement local, composée d'Apache (serveur web), MySQL (base de données), et PHP. Cette configuration nous permet d'exécuter notre application localement avec un environnement similaire à un serveur web en production.

Ces technologies sont essentielles pour la conception, le développement, et le déploiement réussis de notre système, garantissant ainsi son bon fonctionnement et sa performance.

Travail réalisé

Dans cette section, nous passerons en revue le travail concret que nous avons accompli pour créer notre système d'aide à la présélection des candidats. Nous expliquerons comment nous avons développé les fonctionnalités clés, telles que placer des paris sportifs tout en créant une interface utilisateur intuitive. Nous discuterons des défis techniques surmontés, des décisions de conception prises et de la manière dont nous avons assuré l'intégration harmonieuse de toutes les composantes.

Page d'accueil





Los Angeles Rams

12/09 12:30

15 : 23

47'

Parier



Cincinnati Bengals

Matches du jour



Team 11

14 - 21



Team 2

Match Day: Monday

Status: Completed

Details



Team 1

14 - 21



Team 2

Match Day: Monday

Status: Completed

Details



Team 1

14 - 21



Team 2

Match Day: Monday

Status: Completed

Details

Moments forts de la Super Bowl 2023

Plongez dans l'action, les retournements de situation, et les performances époustouflantes de la Super Bowl 2023. Notre site vous offre des résumés captivants, des vidéos exclusives, et une couverture complète des instants mémorables qui ont marqué cette édition exceptionnelle de la Super Bowl. Ne manquez rien de l'excitation et de la magie de cet événement sportif légendaire !

Voir plus →



Dernières actualités



Mini Movie: Players Recount Super Bowl LVII Championship Season | Kansas City Chiefs



Super Bowl LVII - Le Before Avec Peter Anderson, Anthony Mahoungou et Sébastien Sejean



Comprendre Le Football Américain et Le Super Bowl - Captain America

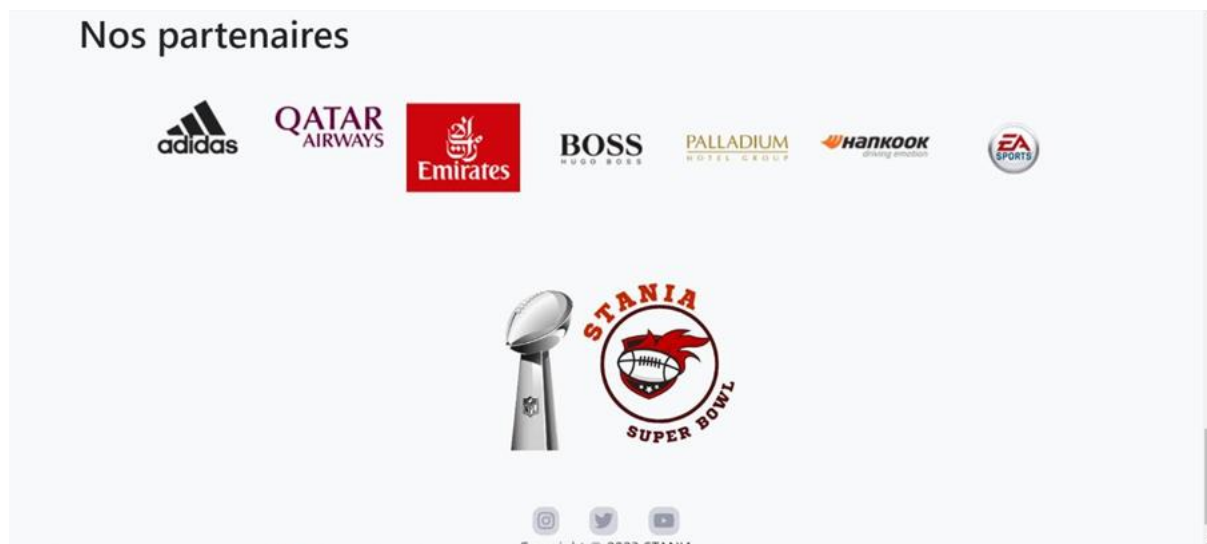


Figure 5 Page d'accueil

La page d'accueil de notre plateforme est conçue pour immerger nos utilisateurs dans l'excitation de la Super Bowl 2023, l'événement sportif de l'année. Dès leur arrivée, les visiteurs sont accueillis par une brève description de la Super Bowl 2023, mettant en avant son importance et son statut emblématique dans le monde du sport. Nous les invitons également à ressentir l'émotion en pariant sur leurs équipes favorites.

La partie centrale de la page est dédiée au dernier match en direct de la Super Bowl 2023, offrant aux utilisateurs un accès immédiat au score en temps réel, aux noms des équipes en compétition, au temps restant, et à la possibilité de placer leurs paris en direct pour pimenter davantage l'expérience.

Pour une vue d'ensemble complète, notre page d'accueil propose une section dédiée aux matchs du jour, permettant aux utilisateurs de consulter tous les matchs prévus, passés et à venir. Une autre section met en évidence les moments forts de la Super Bowl 2023, capturant les instants les plus mémorables et les performances exceptionnelles des équipes et des joueurs.

Pour les passionnés de médias, notre page inclut une section avec les vidéos les plus récentes de YouTube, couvrant les actualités, les analyses de matchs, et les moments inoubliables de la Super Bowl. Enfin, nous sommes fiers de présenter nos partenaires dans une section dédiée, montrant notre engagement envers l'excellence et notre gratitude envers ceux qui soutiennent cet événement extraordinaire.

En somme, notre page d'accueil est une passerelle vers l'univers passionnant de la Super Bowl 2023, offrant une expérience complète qui allie informations en direct, paris excitants, moments inoubliables, médias enrichissants et partenariats solides. Elle incarne notre dévouement à offrir une plateforme de paris sportifs inégalée pour cet événement emblématique.

Page de connexion

Accueil Matches Parier Se connecter

Connexion

Email

Mot de passe

Se connecter

[Vous n'avez pas encore un compte ? Inscrivez-vous](#)

Inscription

[Mot de passe oublié ?](#)

Figure 6 Page de connexion

La page de connexion de notre plateforme est l'endroit où les utilisateurs enregistrés peuvent accéder à leur compte en toute sécurité. Sur cette page, les utilisateurs doivent saisir adresse email ainsi que leur mot de passe pour se connecter.

De plus, nous avons inclus une fonctionnalité essentielle sur cette page, le lien "Mot de passe oublié". Si un utilisateur a oublié son mot de passe, il peut cliquer sur ce lien pour déclencher un processus de réinitialisation du mot de passe. L'utilisateur sera invité à fournir son nom d'utilisateur ou son adresse e-mail, et un e-mail contenant des instructions pour réinitialiser le mot de passe lui sera envoyé.

Enfin, pour les nouveaux utilisateurs qui souhaitent rejoindre notre plateforme, un bouton "Inscription" est également présent sur cette page. En cliquant sur ce bouton, les visiteurs peuvent créer leur compte en fournissant des informations de base, telles que leur nom, prénom et adresse e-mail, pour ensuite accéder à toutes les fonctionnalités de notre service de paris sportifs.

Accueil Matches Parier Se connecter

Réinitialisation de Mot de Passe

Nom d'utilisateur

Adresse e-mail

Réinitialiser le Mot de Passe

Figure 7 Page de réinitialisation du mot de passe

Page d'inscription

Inscription

Nom

Prénom

Adresse e-mail

Mot de passe

Confirmez le mot de passe

[S'inscrire](#)

Figure 8 Page d'inscription

Page « Liste des matchs »

Accueil Matches Parier [Se connecter](#)

Liste des matchs











 Team 1	14 - 21	 Team 2
Match Day: Monday		Status: Completed
Details		
 Team 1	14 - 21	 Team 2
Match Day: Monday		Status: Completed
Details		
 Team 1	14 - 21	 Team 2
Match Day: Monday		Status: Completed
Details		
 Team 1	14 - 21	 Team 2
Match Day: Monday		Status: Completed
Details		
 Team 1	14 - 21	 Team 2
Match Day: Monday		Status: Completed
Details		

Figure 9 Page « Liste des matchs »

La page "Liste des Matches" est l'un des éléments centraux de notre plateforme de paris sportifs. Cette page offre aux utilisateurs une vue d'ensemble complète de tous les matchs disponibles,

qu'ils soient passés, en cours ou à venir. Les informations clés des matchs sont présentées de manière claire et organisée pour une expérience utilisateur optimale.

Les utilisateurs peuvent facilement parcourir la liste des matchs et cliquer sur un match spécifique pour accéder à davantage de détails, notamment les compositions des équipes, les cotes, la météo prévue, les commentaires du commentateur et la possibilité de placer un pari si le match est en cours ou à venir.

Page « Détails de chaque match »

The screenshot shows a web application interface for sports betting. At the top is a dark blue navigation bar with links for 'Accueil', 'Matches', 'Parier', and 'Equipes', and a 'Se connecter' button. The main content area has a light gray background. At the top of this area is a match header with a pink 'Details' tab, the NFL logo, and the word 'Match'. Below this, the Los Angeles Rams logo and name are on the left, the score '14 - 21' with '47'' in the center, and the Cincinnati Bengals logo and name are on the right. A 'Parier' button is centered below the score. The page is divided into two columns. The left column contains sections for 'Détails du match' (Nom des équipes: Cincinnati Bengals vs. Los Angeles Rams), 'Compositions' (Nombre de joueurs : 11, listing four players), 'Statut du match' (En cours), and 'Commentaires et scores' (listing three comments). The right column contains sections for 'Heure de début et heure de fin' (12h30 to 15h30), 'Cote des équipes' (Cincinnati Bengals : 2.0, Los Angeles Rams : 1.5), and 'Météo lors du match' (Soleil, 25°C). A 'Miser' button is located at the bottom left of the page.

Accueil Matches Parier Equipes Se connecter

Details Match

Los Angeles Rams 14 - 21 47' Cincinnati Bengals

Parier

Détails du match

Nom des équipes
Cincinnati Bengals vs. Los Angeles Rams

Heure de début et heure de fin
Heure de début : 12h30
Heure de fin : 15h30

Compositions
Nombre de joueurs : 11

- Joueur 1 - Jean Dupont
- Joueur 2 - Marie Martin
- Joueur 3 - Pierre Lefebvre
- Joueur 4 - Camille Lambert

Cote des équipes
Cincinnati Bengals : 2.0
Los Angeles Rams : 1.5

Statut du match
En cours

Météo lors du match
Soleil, 25°C

Commentaires et scores

- Commentaire 1 - Score: 0-0, "Jean Dupont réalise une superbe action!"
- Commentaire 2 - Score: 0-1, "Marie Martin marque le premier but!"
- Commentaire 3 - Score: 1-1, "Pierre Lefebvre égalise pour les Rams!"

Miser

Figure 10 Page « Détails de chaque match »

Page « Parier »

Accueil Matches Parier Se connecter

Parier

Team 1 14 - 21 Team 2

Team 1 14 - 21 Team 2

Team 1 14 - 21 Team 2

Team 1 14 - 21 Team 2

Team 1 14 - 21 Team 2

Miser sur la sélection

Figure 11 Page « Parier »

Page « Miser »

Accueil Matches Parier Se connecter

Miser

Choisissez une équipe

Sélectionnez une équipe

Montant de la mise

Valider ma sélection

Figure 12 Page « Miser »

Cette page indique

Êtes-vous sûr de vouloir valider votre sélection ?

OK Annuler

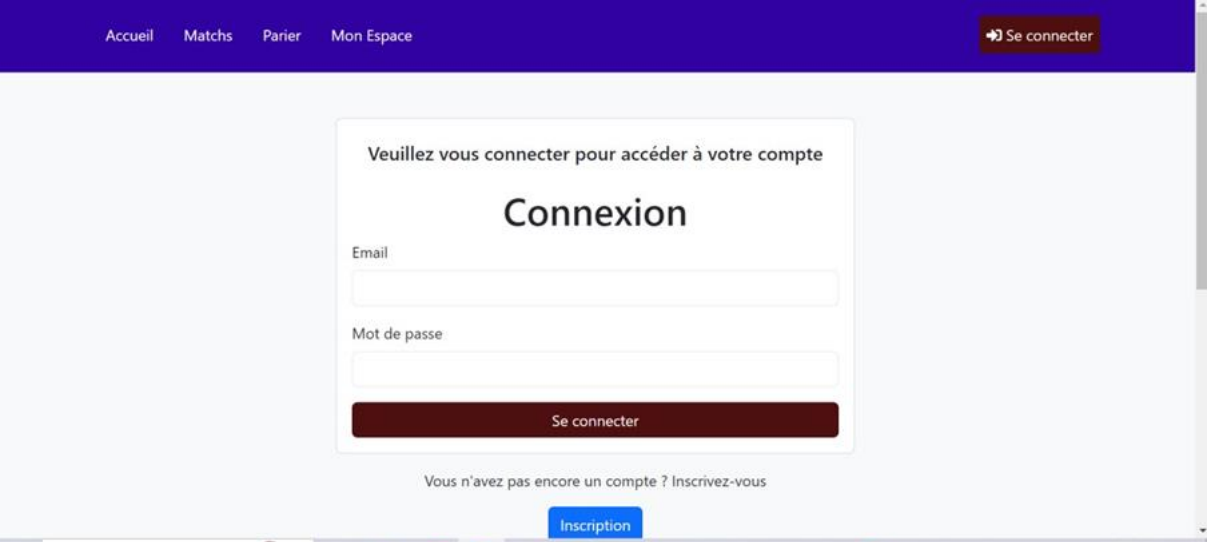
La page "Miser" est une étape cruciale de notre plateforme de paris sportifs, où les utilisateurs ont la possibilité de placer des paris sur les matchs de leur choix. Lorsqu'un utilisateur décide de parier, il est redirigé vers cette page pour spécifier l'équipe sur laquelle il souhaite parier et le montant de sa mise.

Sur cette page, l'utilisateur peut naviguer à travers la liste des matchs disponibles, sélectionner un match qui l'intéresse, puis choisir l'équipe sur laquelle il veut parier en indiquant le montant qu'il souhaite miser. Une fois les choix effectués, il peut appuyer sur le bouton "Valider ma sélection".

À ce stade, une fenêtre contextuelle apparaît pour confirmer la sélection de l'utilisateur. Si l'utilisateur est sûr de sa sélection, il peut confirmer en cliquant sur "Valider". Si jamais il souhaite apporter des modifications, il peut revenir en arrière ou annuler la mise.

La page "Miser" et sa modale de confirmation assurent une expérience utilisateur sécurisée et intuitive lors de la prise de décision de paris. Elle permet aux utilisateurs de réfléchir et de confirmer leurs choix avant de finaliser leurs mises, contribuant ainsi à une expérience de jeu transparente et agréable.

Seuls les utilisateurs ayant un compte ont le droit de miser. Si on clique sur le bouton miser sans être connecté, on est redirigés vers cette page :



The screenshot shows a web application interface with a dark blue header. The header contains navigation links: 'Accueil', 'Matches', 'Parier', and 'Mon Espace'. On the right side of the header is a button labeled 'Se connecter' with a right-pointing arrow. The main content area is white and features a central login form. At the top of the form, it says 'Veuillez vous connecter pour accéder à votre compte'. Below this is the title 'Connexion' in a large, bold font. The form has two input fields: 'Email' and 'Mot de passe'. Below these fields is a dark blue button labeled 'Se connecter'. At the bottom of the form, there is a link that says 'Vous n'avez pas encore un compte ? Inscrivez-vous'. Below this link is a blue button labeled 'Inscription'.

Page « Mon espace »

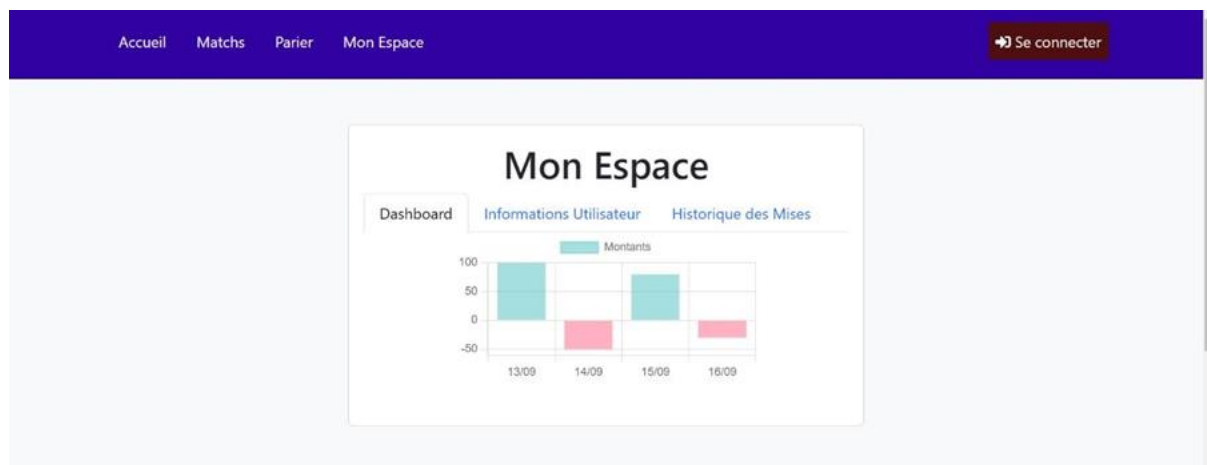


Figure 13 Page « Mon espace »

La page "Mon Espace" offre aux utilisateurs un tableau de bord personnalisé, regroupant des informations essentielles pour une expérience de jeu optimale. Elle constitue un espace central où les utilisateurs peuvent accéder à différentes fonctionnalités liées à leur compte et à leurs activités de paris.

Le tableau de bord principal, également appelé "Dashboard", est l'élément central de la page. Il présente visuellement les montants des paris en fonction de la date de chaque pari, offrant ainsi aux utilisateurs une vue d'ensemble de leurs activités de paris au fil du temps. Ce graphique permet de suivre les variations des montants misés et des gains éventuels, offrant ainsi un aperçu précieux de la performance de l'utilisateur dans le temps.

Lorsque les utilisateurs cliquent sur "Informations Utilisateur", ils ont la possibilité d'examiner leurs données personnelles stockées sur la plateforme, telles que leur nom, prénom et adresse e-mail. Cette section permet aux utilisateurs de vérifier et de mettre à jour leurs informations au besoin, garantissant une gestion transparente de leur profil.

Le bouton "Historique des Mises" mène les utilisateurs vers une section dédiée qui répertorie toutes les mises effectuées depuis la création de leur compte. Chaque entrée dans cet historique comprend des informations telles que les noms des équipes, la date du match, les montants misés, et les montants gagnés ou perdus si le match est terminé. Cette fonctionnalité permet aux utilisateurs de suivre leurs paris passés, de les gérer (s'ils sont encore en cours), et d'obtenir un historique complet de leurs activités de paris.

En somme, la page "Mon Espace" offre aux utilisateurs un contrôle total sur leurs données personnelles, un suivi détaillé de leurs activités de paris, et un aperçu graphique de leurs performances au fil du temps. Cela contribue à une expérience utilisateur transparente, personnalisée et informatique sur la plateforme de paris sportifs.

Page « Informations Utilisateur »

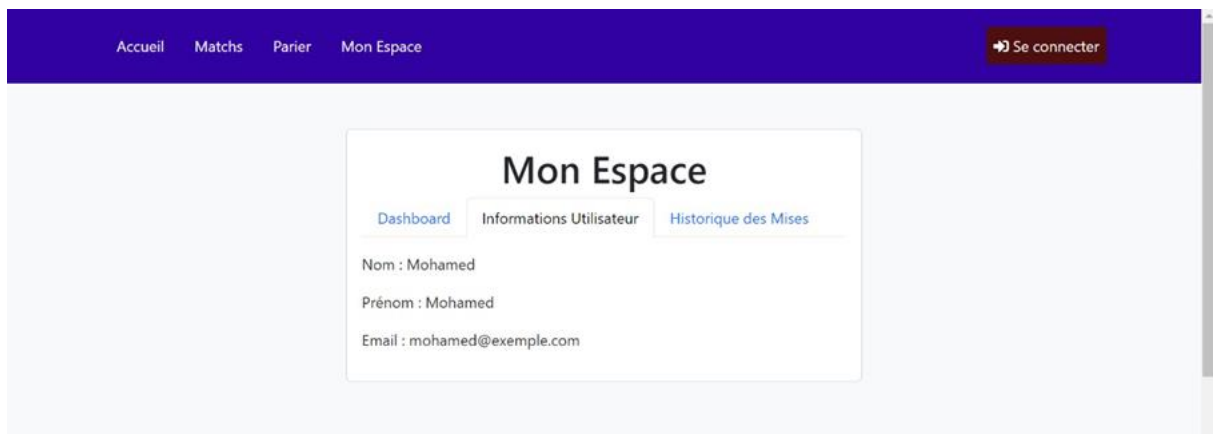


Figure 14 Page « Informations Utilisateur »

Page « Historique des mises »

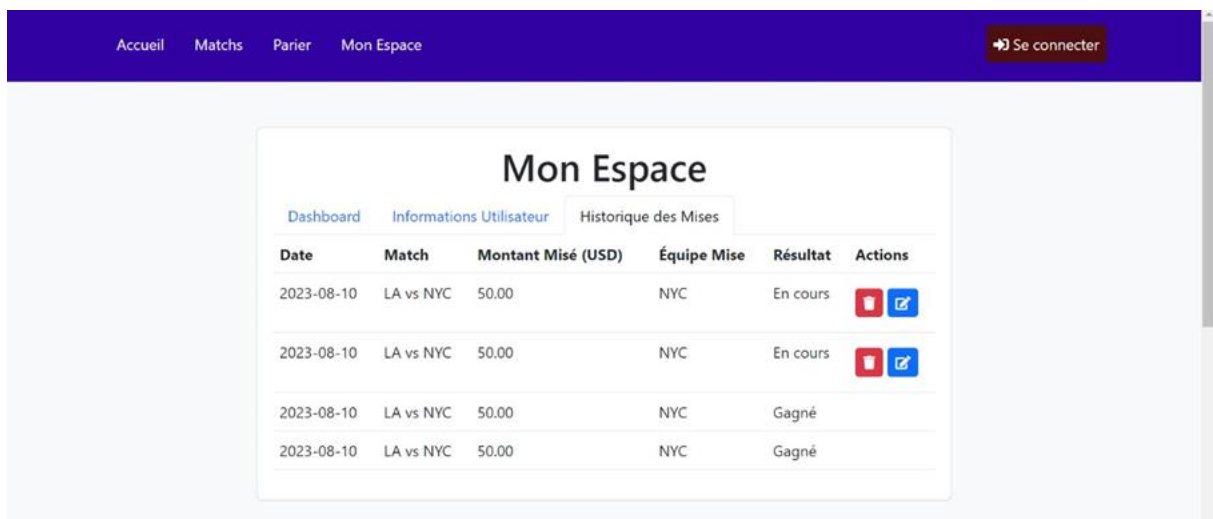
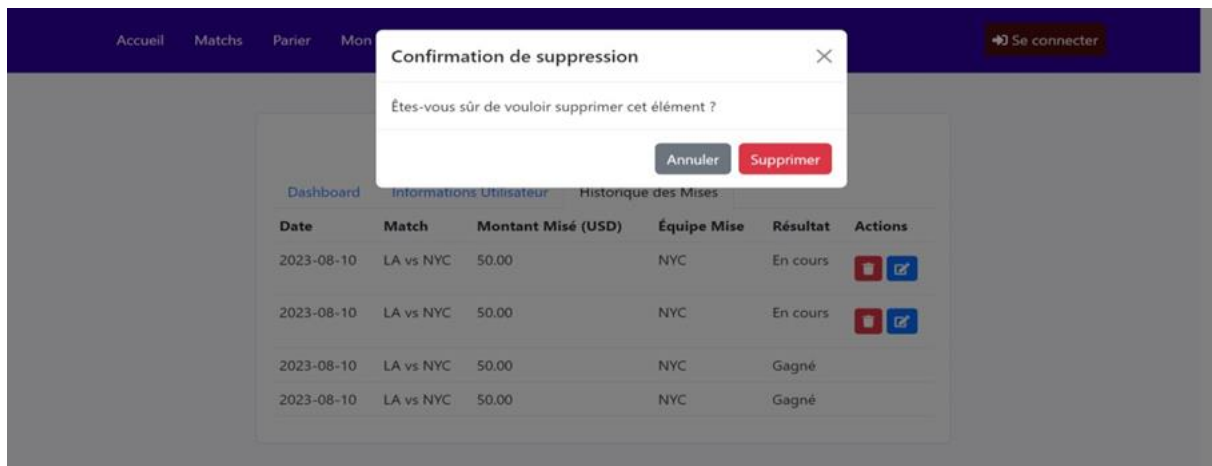


Figure 15 Page « Historique des mises »



Page « Espace Administrateur »

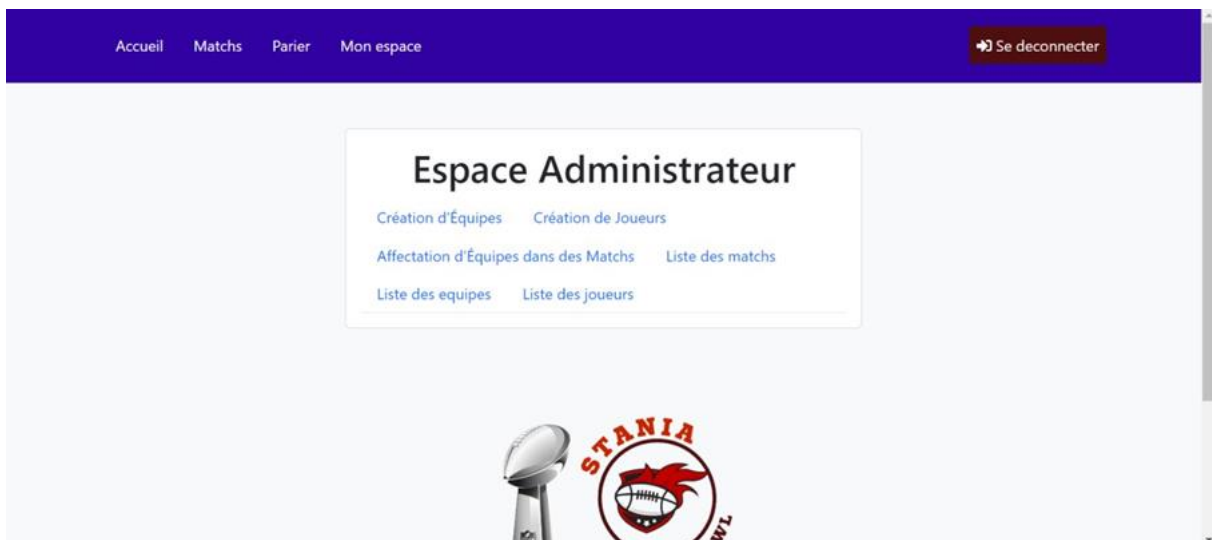


Figure 16 Page « Espace Administrateur »

L'Espace Administrateur est une section cruciale de la plateforme de paris sportifs, réservée aux administrateurs du système. Cette zone leur permet de gérer efficacement les aspects clés du système pour assurer le bon déroulement de paris sur la Super Bowl 2023.

Lorsqu'un administrateur se connecte à cet espace, il a accès à des liens directs vers trois fonctionnalités principales :

1. Ajouter un Joueur : En cliquant sur ce lien, l'administrateur est redirigé vers un formulaire où il peut saisir les informations nécessaires pour créer un nouveau joueur. Les champs typiques incluent le nom, le prénom et un numéro de joueur. Cette fonctionnalité est essentielle pour mettre à jour la base de données des joueurs participant à la Super Bowl.

2. Ajouter une Équipe : Ce lien conduit l'administrateur vers un formulaire similaire, mais cette fois-ci pour créer une nouvelle équipe. L'administrateur peut spécifier le nom de l'équipe, sa composition en joueurs et son pays d'appartenance. La création d'équipes est un élément clé de la préparation de la Super Bowl.

3. Affectation d'Équipes dans des Matches : Cette fonctionnalité permet à l'administrateur de planifier les matchs en attribuant des équipes à des rencontres spécifiques. L'administrateur peut choisir deux équipes et préciser la date, l'heure de début et la durée par défaut du match. De plus, il peut configurer les cotes de chaque équipe pour les paris sportifs. Cette étape est cruciale pour la préparation des matchs de la Super Bowl.

En résumé, l'"Espace Administrateur" offre aux administrateurs un contrôle complet sur la gestion des joueurs, des équipes et des matchs avec notamment des liens directs vers la liste des joueurs et la liste des équipes. Ces fonctionnalités sont essentielles pour mettre en place et gérer avec succès cet événement sportif majeur sur la plateforme de paris sportifs.

Page « Ajouter un Joueur »

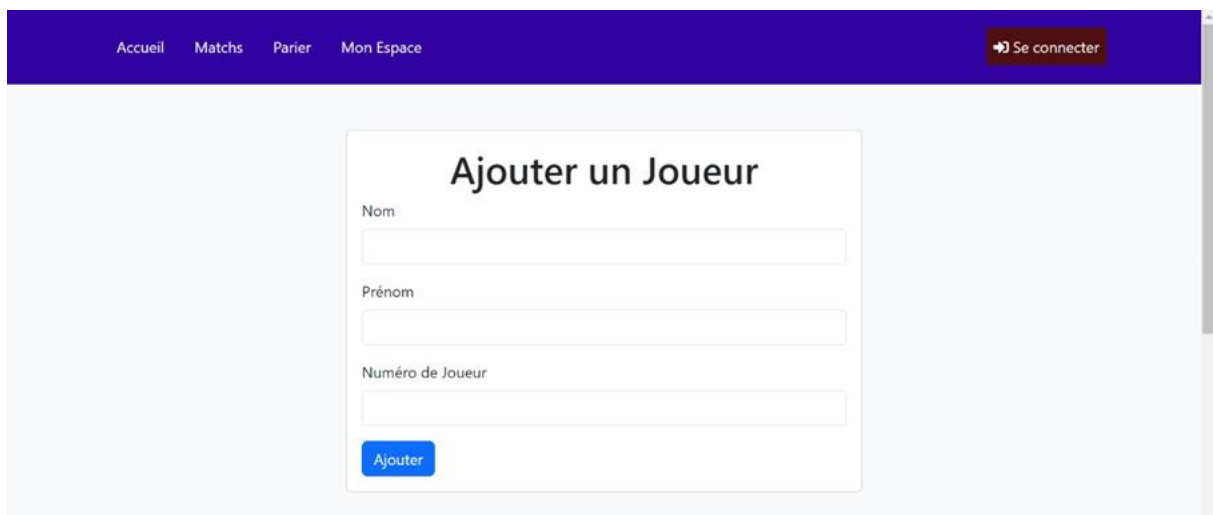


Figure 17 Page « Ajouter un Joueur »

Page « Ajouter une Equipe »

Accueil Matches Parier Mon Espace [Se connecter](#)

Ajouter une Équipe

Nom de l'Équipe

Pays d'appartenance

Joueurs

Ajouter un Joueur

Ajouter

Figure 18 Page « Ajouter une Equipe »

Page « Affectation d'Equipes dans des Matches »

Affectation d'Équipes

Équipe 1

Nom de l'Équipe 1

Équipe 2

Nom de l'Équipe 2

Date et Heure

jj/mm/aaaa --:--

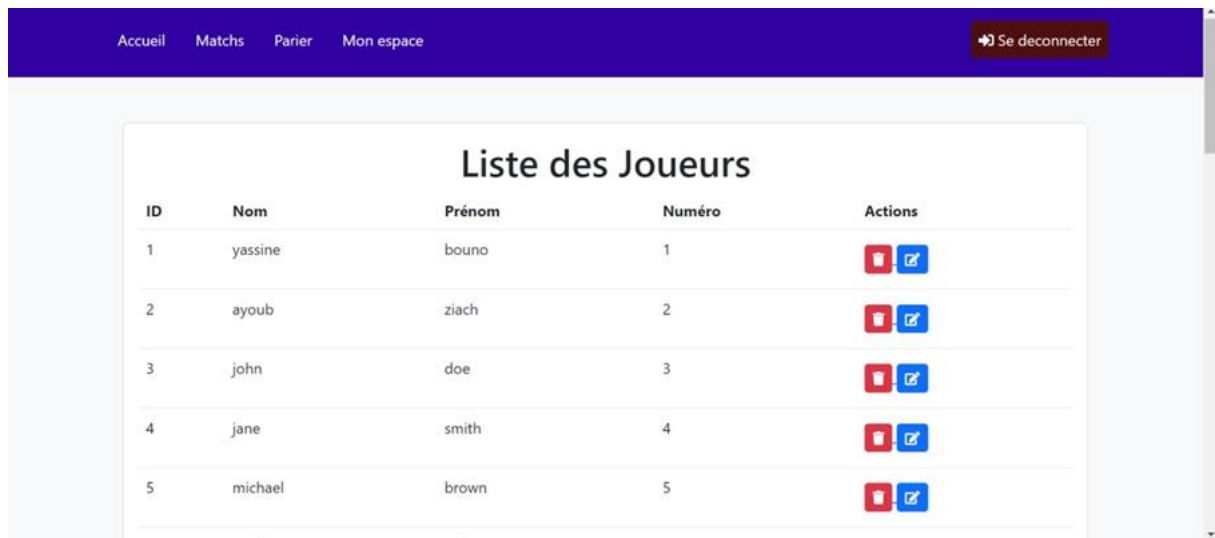
Cote de l'Équipe 1

Cote de l'Équipe 2

Planifier le Match

Figure 19 Page « Affectation d'Equipes dans des Matches »

Page « Liste des Joueurs »













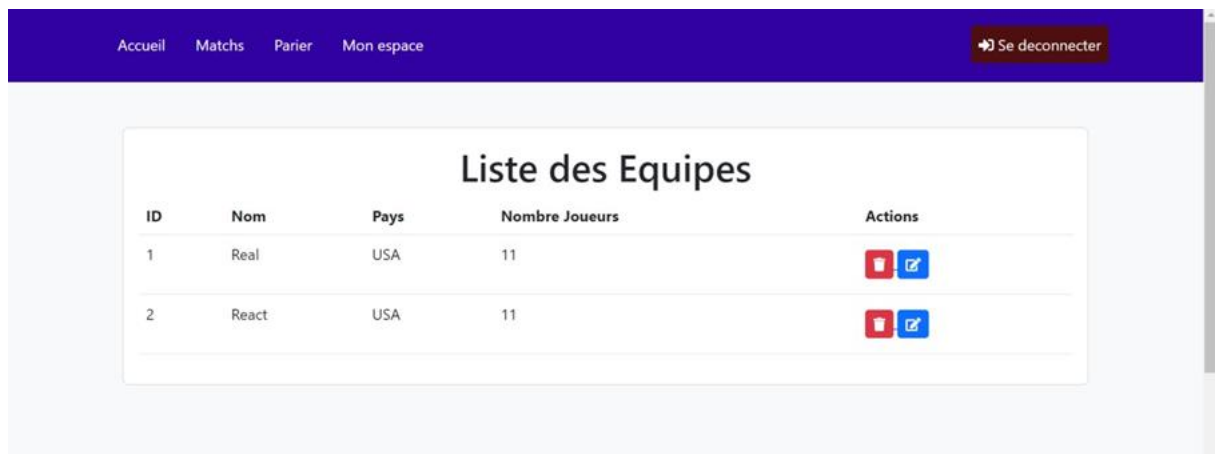
ID	Nom	Prénom	Numéro	Actions
1	yassine	bouno	1	 
2	ayoub	ziach	2	 
3	john	doe	3	 
4	jane	smith	4	 
5	michael	brown	5	 

Figure 20 Page « Liste des Joueurs »

Page « Liste des Equipes »







ID	Nom	Pays	Nombre Joueurs	Actions
1	Real	USA	11	 
2	React	USA	11	 

Figure 21 Page « Liste des Equipes »

Page « Liste des Matches »

Accueil

Matches

Parier

Mon espace

Se deconnecter

Liste des Matches







id	id team1	id team2	score 1	score 2	match_day	status	heure_debut	heure_fin	meteo	cote1	cote2	Actions
3	1	2	0	0	2023-01-03	En attente	00:01:00		Cloud	0.09	0.09	 
4	1	2	0	0	2023-09-07	En attente	21:43:00		Cloud	2.09	1.78	 
5	3	2	0	0	2023-09-29	En attente	16:26:00		hghghg	2.3	6.4	 

Figure 22 Page « Liste des Matches »

Conclusion

En conclusion de cette section dédiée à la réalisation et à la mise en œuvre de notre plateforme de paris sportifs, nous pouvons constater que l'utilisation judicieuse des technologies mentionnées a permis de concrétiser notre vision. Grâce à HTML, CSS, JavaScript, Bootstrap, PHP, MySQL, et d'autres outils essentiels, nous avons pu créer une interface utilisateur attrayante et fonctionnelle, permettant aux utilisateurs de parier en toute simplicité sur les matchs de la Super Bowl 2023.

Conclusion générale

En conclusion de l'ensemble de ce projet, nous pouvons affirmer que la conception, le développement et la mise en œuvre de notre plateforme de paris sportifs représentent une étape significative dans le domaine de l'industrie des paris en ligne.

Dans le chapitre 1, nous avons établi le contexte général de notre projet, en mettant en évidence les besoins du marché pour une plateforme de paris sportifs innovante et conviviale. Le cahier des charges a servi de pilier fondamental, définissant clairement les objectifs et les fonctionnalités essentielles que nous devons atteindre.

Le chapitre 2 a été consacré à la modélisation du système, où nous avons utilisé des outils tels qu'UML pour représenter de manière détaillée les besoins fonctionnels et non fonctionnels, ainsi que les acteurs impliqués dans notre système. Cette phase de modélisation a jeté les bases solides pour le développement ultérieur.

Le chapitre 3 a porté sur la conception et l'architecture de la plateforme, décrivant comment nous avons planifié la structure du système, la base de données, et les choix technologiques. L'accent a été mis sur la création d'une expérience utilisateur fluide et sur la garantie de la sécurité et de la confidentialité des données.

Finalement, le chapitre 4 a couvert la réalisation et la mise en œuvre du projet, où nous avons exploité les technologies choisies pour créer une plateforme fonctionnelle. Nous avons développé des fonctionnalités clés, telles que l'inscription, la connexion, la visualisation des matchs, les paris, et bien d'autres.

En résumé, ce projet représente une réponse efficace à la demande croissante de paris sportifs en ligne, tout en offrant une expérience utilisateur enrichissante et intuitive. Notre plateforme est le fruit d'un travail acharné, de la planification minutieuse à la réalisation concrète, et nous sommes fiers de présenter un produit qui, nous l'espérons, sera apprécié par les passionnés de sport du monde entier. Ce projet a démontré notre capacité à relever des défis complexes et à créer des solutions innovantes dans le domaine de la technologie et du divertissement.