

Exercice 3 - Requêtes asynchrones (sommatif)

Devis (5)

Nous avons vu en classe ces trois comportements (ajout (.5), modification (.5) et suppression (.5)) pour assurer la gestion des équipes associées à la base de données nommée **ligue-async** de façon asynchrone (AJAX ou *Fetch*). L'exercice consiste à regrouper ces trois fonctionnalités comme si c'était une page côté administrateur. Plus précisément, les consignes sont :

- Le fichier **index.php**, les styles, le **SQL** et les instructions **PHP** vous sont déjà donnés, il vous reste à écrire les comportements *JavaScript*.
- **(.5)** Les fichiers *JavaScript* sont déjà créés. Vous devez travailler en **POO** de type module. Notez que les fonctions fléchées sont interdites.
- Il n'y a pas de validation à faire pour cet exercice.
- **(1)** Les actions de l'utilisateur seront directement injectées, c'est-à-dire que :
 - À l'ajout d'une équipe, celle-ci est ajoutée à la liste et pensez à nettoyer les champs **Nom** et **Ville**.
 - Au clic du bouton 'Changer', le nouveau nom de l'équipe est affiché.
 - Au clic du bouton 'Supprimer', cette équipe est retirée du **DOM**.
- **(1)** Les comportements de toutes les équipes affichées sont fonctionnels en tout temps sans rechargement. Évidemment, si l'utilisateur recharge la page, il devrait retrouver exactement la même liste d'équipes - et leurs comportements - affichée avant le rechargement.
- **(1)** Pensez à épargner le serveur pour l'affichage des équipes. À cet effet, remarquez que la requête **SQL addTeam** retourne l'**ID** de l'équipe ajoutée.
- **(+1)** Il y a un fichier vide nommé **requetesAsync.php**. Faire un fichier **PHP** indépendant pour chaque action asynchrone est lourd, 1 point boni est offert si vous rassemblez tous les comportements serveurs (**addTeam**, **changeTeamName** et **deleteTeam**) sur cet unique fichier. Si vous réussissez, supprimez ces trois fichiers pour ne garder que **requetesAsync.php**.