

# Site de gestion de tournois étudiants

## VUE D'ENSEMBLE

Cette application est conçue dans le but de permettre à des étudiants de consulter les différents tournois organisés dans leur université, autour de chez eux, de les rejoindre, ou bien d'en créer d'autres. Elle propose une multitude de fonctionnalités autour de cet objectif.

## OBJECTIFS

1. Application autonome
2. Authentification utilisateur sécurisée
3. Données persistantes (doctrine, SQLite)
4. Interface responsive

---

## CARACTÉRISTIQUES

L'application fonctionne ainsi :

### Connexion/Inscription

Lorsque l'utilisateur se connecte pour la première fois, l'application lui demande de se connecter. Pour ce faire, il doit remplir un formulaire avec son nom d'utilisateur et son mot de passe.

## Bienvenue sur notre plateforme de tournois étudiants

Participez aux tournois les plus passionnants et rencontrez d'autres étudiants passionnés!

### Connexion :

Username

Mot de passe

Connexion

Si vous n'avez pas de compte, veuillez vous inscrire [ici](#)

*Page de connexion*

Dans le cas où les informations fournies correspondent avec la base de données, alors l'utilisateur est redirigé vers la page d'accueil.

Si il ne possède pas de compte, il peut alors accéder à la page d'inscription, qui lui permet de s'inscrire en remplissant un formulaire avec le nom d'utilisateur et le mot de passe qu'il souhaite. Après son inscription, l'utilisateur est renvoyé vers la page de connexion.

### Inscription :

Adresse e-mail

Nom d'utilisateur

Mot de passe

Inscription

## Accueil

Sur l'accueil, on retrouve un message de bienvenue invitant les utilisateurs à se servir de la plateforme.

En dessous du message de bienvenue, il y a un carrousel affichant les tournois récents et un court résumé de leurs informations. L'utilisateur peut cliquer sur l'image du tournoi pour aller directement à la page correspondante.

De la même manière, un autre carrousel affiche les matchs récemment ajoutés à l'application. On peut voir le nom des participants, que ce soit une équipe ou un utilisateur seul, et la date prévue du match. On peut naviguer sur la page du match en cliquant sur le nom des participants.

## Bienvenue sur notre plateforme de tournois étudiants

Participez aux tournois les plus passionnants et rencontrez d'autres étudiants passionnés!

### Tournois Récents

 <p><b>Tournoi n°2</b> Du 2023-12-19 au 2023-12-23 420, Rue du Phare, Douai 55 places</p>	 <p><b>Tournoi SUPER GENIAL</b> Du 2025-01-20 au 2025-02-22 Endroit Génial, Ville Géniale 500 places</p>	 <p><b>Tournoi n°1</b> Du 2023-11-01 au 2023-11-29 69, rue de la Tour, Valenciennes 50 places</p>	 <p><b>Tournoi n°2</b> Du 2023-12-19 au 2023-12-23 420, Rue du Phare, Douai 55 places</p>
---	--	--	---

### Matchs Récents

<p><a href="#">ant</a> <b>VS</b> <a href="#">Equipe n°1</a> Le 2024-02-01</p>	<p><a href="#">moi</a> <b>VS</b> <a href="#">Equipe n°1</a> Le 2023-02-02</p>	<p><a href="#">ant</a> <b>VS</b> <a href="#">Equipe n°1</a> Le 2024-02-01</p>	<p><a href="#">moi</a> <b>VS</b> <a href="#">Equipe n°1</a> Le 2023-02-02</p>
---	---	---	---

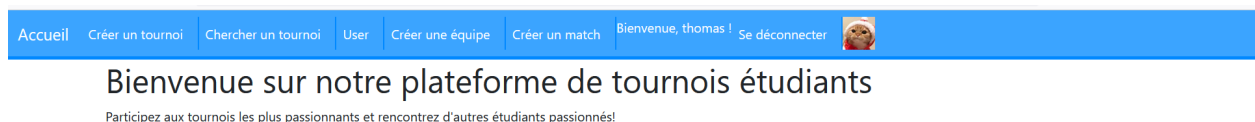
## Barre de navigation

Sur la barre de navigation, l'utilisateur retrouve les différentes fonctionnalités de l'application :

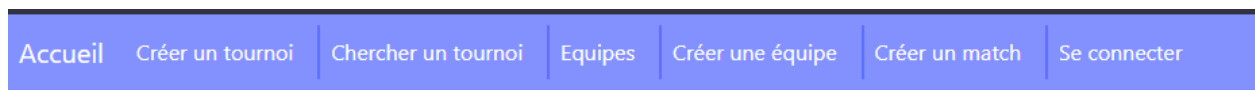


Chaque élément est un lien permettant de se rendre directement sur la page correspondant à la fonctionnalité choisie.

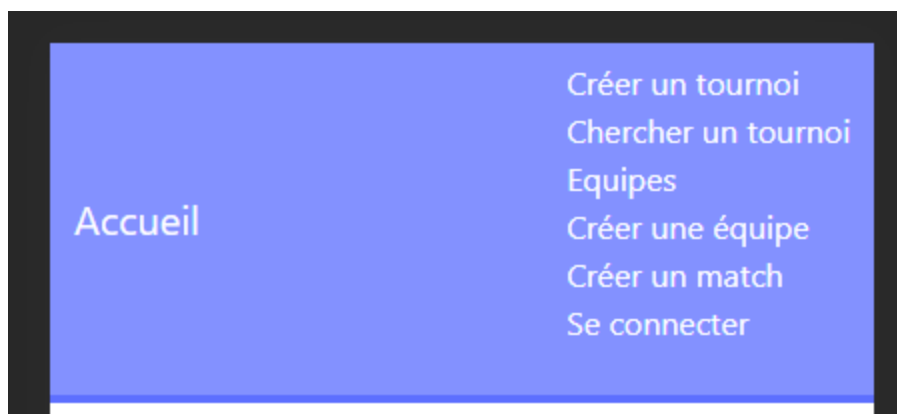
Lorsque l'utilisateur est connecté, il peut consulter sa page de profil en cliquant sur "Bienvenue ant !", se déconnecter ou bien se désinscrire. Une photo de profil est affichée grâce à Gravatar. Pour avoir une photo de profil il faut donc créer un compte sur le site Gravatar avec la même adresse mail que sur notre site, et lors de la connexion, la photo de profil qui est associé à votre compte gravatar apparaîtra en haut à droite de la page



Lorsqu'il n'est pas connecté, il lui est proposé à la place de se connecter :



Lorsque l'écran utilisé devient plus petit, la barre de navigation se réduit et passe en colonne afin d'être toujours complètement affichée :



---

## Tournois :

### 1. Page du tournoi

En cliquant sur l'image d'un des tournois dans l'accueil, l'utilisateur arrive sur une page de présentation :

## Tournoi SUPER GENIAL



Date de début : 2025-01-20

Date de fin : 2025-02-22

Email de contact : [tournoigénial@gmail.com](mailto:tournoigénial@gmail.com)

Prix de l'inscription 0

Lieu: Endroit Génial, Ville Géniale

## Description du Tournoi

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Sed ac urna eu justo gravida ullamcorper.

## Règles du Tournoi

- Pas de règles
- Règle 2
- Règle 3

## Inscription

Les inscriptions sont ouvertes jusqu'au 2025-01-20. Inscrivez-vous dès maintenant!

Il reste 500 places

Votre adresse e-mail :

Si vous souhaitez supprimer ce tournoi, cliquez [ici](#)

---

Sur celle-ci, des informations sur le tournoi sont disponibles (logo, dates, email ou lieu).  
Au bas de la page, on retrouve une partie destinée à l'inscription au tournoi, avec un formulaire demandant une adresse e-mail.

Après s'être inscrit, le message change :

- Si il reste des places :

## Inscription

Vous êtes déjà inscrit à ce tournoi !

- Si le tournoi est plein :

## Inscription

Ce tournoi est plein !

### 2.Création de tournoi

Après avoir sélectionné la fonctionnalité dans la barre de navigation, l'utilisateur accède à un formulaire lui demandant de rentrer toutes les informations de son tournoi.

---

## Création d'un nouveau tournoi

Nom du tournoi

Sample : Tournoi INSA Hdf

Prix d'entrée

Sample : 50

Règles

Sample : interdit de ...

Date de début

jj / mm / aaaa

Date de fin

jj / mm / aaaa

nombre de places

Sample : 50

email

Sample : x.y@gmail.com

adresse

Sample : 25 boulevard de la Vilette, Paris

Prize Money

Sample : 50

Image du tournoi

Parcourir...

Aucun fichier sélectionné.

Submit


## 3.Recherche de tournois

Après avoir sélectionné la fonctionnalité dans la barre de navigation, l'utilisateur peut entrer différents critères pour rechercher le tournoi qu'il souhaite (nom, date ou lieu). Si l'utilisateur n'utilise aucun filtre, alors une liste de l'entièreté des tournois disponibles s'affiche.

---

# Recherche de Tournois

Utilisez les filtres ci-dessous pour trouver le tournoi qui vous convient.

Recherche:  Date:   Lieu:

## Résultats de la Recherche

- [Tournoi n°1](#)

Date: 2023-11-01

Lieu: 69, rue de la Tour, Valenciennes

- [Tournoi n°2](#)

Date: 2023-12-19

Lieu: 420, Rue du Phare, Douai

- [Tournoi SUPER GENIAL](#)

Date: 2025-01-20

Lieu: Endroit Génial, Ville Géniale



---

## Equipes :

### 1. Liste des Équipes

Si l'utilisateur clique sur "Equipes" dans la barre de navigation, il pourra alors accéder à une liste répertoriant toutes les équipes inscrites. Il peut alors accéder à la page correspondant à l'équipe, ou la supprimer.

## Liste des équipes inscrites sur le site

### Nombre d'équipes - 2

- [5 - moi Supprimer](#)
- [8 - Equipe n°1 Supprimer](#)

### 2. Page de l'équipe

Sur la page correspondant à l'équipe, on retrouve les informations de l'équipe ainsi que leur logo. On peut aussi supprimer l'équipe depuis cette page.

### Equipe n°1



Niveau : *Amateur*

Joueurs : *Lucas , Jacques, Flavien*

Si vous souhaitez supprimer cette équipe, cliquez [ici](#)

---

### 3. Création de l'équipe

De la même manière que pour le tournoi, et plus tard les matchs, en sélectionnant “Créer une équipe”, on atterrit sur un formulaire permettant de renseigner les informations nécessaires, ainsi que de joindre un logo (obligatoire)

#### Création d'une équipe

Nom de l'équipe

Sample : NomEquipeStylée

Niveau : Amateur/Professionnel

Sample : Amateur/Professionnel

Nom des joueurs

Sample : Jean,Michel,...

Logo de l'équipe

Choisir un fichier    Aucun fichier choisi

Submit

---

## Matches :

### 1. Page du match

En cliquant sur les noms dans l'accueil, l'utilisateur arrive sur la page du match :

## Match de Bowling

Opposant : *moi à Equipe n°1*

Le match sera joué le : **2023-02-02**

Si vous souhaitez supprimer ce match, cliquez [ici](#)

Ici est affichée la discipline choisie pour le match, les deux entités participantes et la date du match. On peut aussi supprimer le match depuis cette page.

### 2. Création d'un match

Encore une fois, l'utilisateur a un formulaire permettant de créer un match. Ici, il peut sélectionner les participants du match parmi les utilisateurs ou équipes inscrites sur le site :

## Création d'un match

Joueur 1 / Équipe 1

Joueur 2 / Équipe 2

Jeu

## Page de profil :

Lorsque l'utilisateur clique sur son nom dans la barre de navigation une fois qu'il est connecté, il arrive sur la page de profil :

---

# ant



Email de contact : antoine.rouillard@outlook.fr

- Se déconnecter
- Se désinscrire

Il peut alors se déconnecter ou se désinscrire, ainsi que consulter l'adresse e-mail qu'il a renseigné à l'inscription.

## Base de données :

La base de données est composée de 6 entités :

- GameMatch, qui représente les matches
- Tournament, qui représente les tournois
- Participant, qui représente les participants
- User, qui étend l'entité Participant et qui représente les utilisateurs
- Team, qui étend l'entité Participant et qui représente les équipes
- Inscription, qui représente les inscriptions aux tournois par les utilisateurs

On obtient alors une base de données SQLite avec 5 tables :

db.sqlite	
Search tables...	
Reset Filters Records: 1	
	name ? ↕
Tables (5)	
> sqlite_sequence	Search column...
> matches	
> inscription	
> participants	
> tournaments	
1	participants

---

Il n'y a qu'une table pour User et Team car nous avons fait en sorte qu'elles aient des id différentes, et cela nous permet aussi de les sélectionner sans forcément avoir besoin de les différencier.

## **PHPUnit**

Nous nous sommes servis de PHPUnit pour réaliser des tests. C'est un framework de tests unitaires, qui nous a permis de vérifier que nos différentes classes et fonctions interagissent correctement entre elles, et que les conditions que nous avons mises, notamment sur la longueur du mot de passe, fonctionnent comme prévu.

## **Répartition des tâches**

Pendant les séances de TP, nous avons essayé d'avancer ensemble afin d'avoir une base solide de laquelle partir. Ensuite, Antoine a réalisé la documentation et la gestion du GitHub, ainsi que le front de l'application et Thomas a mis en place les 2 technologies mises en places, qui sont Gravatar et Docker, ainsi que la base de données et une majeure partie du backend. Nos tâches n'étant pas strictement définies, nous avons chacun aidé l'autre dans ses réalisations pour finir.

## **Difficultés rencontrées**

- Implémentation de la base de données
- Utilisation de GitHub pour Thomas
- Implémentation de Docker
-