

PROJET DE FIN D'ANNÉE

PRESENTATION DU PROJET

Dans ce projet nous allons réaliser une petite application web qui simulera un jeu d'hasard. Cela permettra de pratiquer la création de DB, de table, de procédures, de web services, des requêtes Ajax, d'évènements et les manipulations dynamiques de HTML et CSS via JavaScript.

BESOINS DU CLIENT

Nous souhaitons mettre sur pied un petit jeu qui donnera la possibilité à un utilisateur de créer plusieurs joueurs appartenant à des équipes différentes et de simuler une compétition entre ces derniers sur base d'un tirage aléatoire.

FONCTIONNALITES PRINCIPALES

- Un formulaire de création de joueurs.
- Un bouton qui lancera la simulation
- Un bouton d'affichage du classement final des joueurs
- Un bouton d'affichage du classement final des équipes

IMPLEMENTATION

Afin de mener à bien notre projet, il sera indispensable pour nous de définir les éléments qui constitueront le BACKEND et le FRONTEND.

- *BACKEND* : Une base de données qui permettra de contenir les différentes informations sur les joueurs créés, les différentes équipes et les différents scores. Ainsi nous aurons donc comme tables :
 - JOUEURS avec pour attributs : le numéro du joueur(ID), son nom, son prénom, son sexe, son âge et son équipe
 - EQUIPES avec pour attributs l'identifiant de l'équipe, le nom de l'équipe
 - SCORE

- *BACKEND* : Un serveur web capable de fournir les pages html, js, css, ainsi que de proposer des web services
- *BACKEND* : des Web services
 - Les web services **Page, Js, Css** tous de type RAW ayant respectivement les procédures Http_getPage, Http_getJs, http_getCss en paramètres qui permettront au serveur de pouvoir fournir les différents fichiers HTML, JS et CSS
 - Le web service **Insérer** de type JSON associé à la procédure INSERTION qui permettra de stocker les différentes informations rentrées via le formulaire dans la base de données
 - Le web service **Récup** de type JSON associé à la procédure RECUPERATION qui renverra les scores des différents joueurs afin qu'ils soient traités.
 - Le web service Affichage de type JSON associé à la procédure DISPLAY qui récupèrera les noms et les scores des différents joueurs et des différents pays lors de l'affichage des résultats
- *FRONTEND*: Une page web (html, js, css) permettant d'appeler les web services et de traiter les réponses, qui propose une interface utilisateur pour:
 - Enregistrer les joueurs
 - Lancer la boucle aléatoire
 - Afficher les résultats