

Rapport C# :

```
using System;
using System.Collections.Generic;
using System.Linq;
using System.Threading.Tasks;

namespace WebApplication.Services
{
    // This class is used by the application to send Email and SMS
    // when you turn on two factor authentication in ASP.NET Identity.
    // For more details see this link: https://go.microsoft.com/fwlink/?linkid=532711
    [reference]
    public class AuthMessageSender : IEmailSender, ISmsSender
    {
        [reference]
        public Task SendEmailAsync(string email, string subject, string body)
        {
            // Plug in your email service here to send an email.
            return Task.FromCanceled<Task>(new CancellationTokenSource().Token);
        }

        [reference]
        public Task SendSmsAsync(string phone, string message)
        {
            // Plug in your SMS service here to send a text message.
            return Task.FromResult(0);
        }
    }
}

TERMINAL
PS C:\inetpub\wwwroot\dotnet\core-mvc> dotnet new -h
.NET Initializer

Usage: dotnet new [options]

Options:
```

Projet Football

Brice Matias
BTS SIO1

Sommaire :

- L'INTERFACE
- L'UTILISATION DE CHAQUE BOUTONS
- DÉCLARATION DES VARIABLES + INITIALISATION
- MISE EN MARCHÉ DE MON APPLICATION
- LE RÉSULTAT

L'INTERFACE :

The interface consists of several components:

- Input Fields:** Four text boxes for 'nomEquipe', 'nbreJoueurs', 'nomCapitaine', and 'nomCoach'.
- Gender Selection:** Two radio buttons labeled 'Masculin' and 'Feminin'.
- Buttons:** An 'Enregistrer' button, and three other buttons labeled 'Afficher', 'button3', and 'button4'.
- List Boxes:** Three empty list boxes labeled 'Liste Equipe' (containing 'listBox1'), 'Liste Capitaine' (containing 'listBox2'), and 'Poules par equipes' (containing 'listBox3').

L'UTILISATION DE CHAQUE BOUTONS :

This section shows the registration form with a red arrow pointing to the 'Enregistrer' button.

```
private void button1_Click(object sender, EventArgs e)
{
    tabNom[nbJoueurs] = nomEquipe.Text;
    tabNom2[nbJoueurs] = nomEquipe.Text;
    tabJoueurs[nbJoueurs] = Convert.ToInt16(nbreJoueurs.Text);
    tabCapitaine[nbJoueurs] = nomCapitaine.Text;
    tabCoach[nbJoueurs] = nomCoach.Text;
    tabnumEquipe[nbJoueurs] = nbJoueurs;

    if (Masculin.Checked)
    {
        tabSexe[nbJoueurs] = "Masculin";
        nbJoueursM++;
    }
    else
    {
        tabSexe[nbJoueurs] = "Feminin";
        nbJoueursF++;
    }
    nbJoueurs++;
}
```

This section shows the 'Liste Equipe' list box and the 'Afficher' button, with a red arrow pointing to the button.

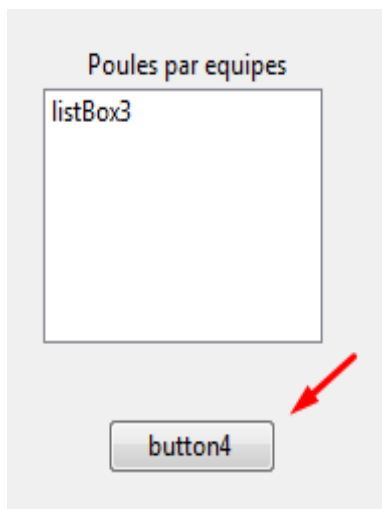
```
private void button2_Click(object sender, EventArgs e)
{
    listBox1.Items.Clear();

    for (int i = 0; i <= nbJoueurs - 1; i++)
    {
        if (tabSexe[i] == "Masculin")
        {
            listBox1.Items.Add(tabNom[i] + "-Equipe masculine");
            listBox1.Items.Add("Nb de joueurs : " + tabJoueurs[i]);
        }
        else
        {
            listBox1.Items.Add(tabNom[i] + "Equipe féminine");
            listBox1.Items.Add("-Nb de joueurs:" + tabJoueurs[i]);
        }
    }
}
```



```
1 référence
private void button3_Click(object sender, EventArgs e)
{
    listBox2.Items.Clear();

    for (int i = 0; i <= nbJoueurs - 1; i++)
    {
        listBox2.Items.Add("Capitaine : " + tabCapitaine[i]);
        listBox2.Items.Add("Club : " + tabNom[i]);
    }
}
```



```
1 référence
private void button4_Click(object sender, EventArgs e)
{
    nbAle = nbJoueurs;

    Random aleatoire = new Random();

    int alea = aleatoire.Next(nbAle);
    listBox3.Items.Add("Poule 1 : " + tabNom2[alea]);
    tabAle[alea] = tabNom2[alea];
    tabNom2[alea] = tabNom2[nbAle - 1];
    nbAle--;

    alea = aleatoire.Next(nbAle);
    listBox3.Items.Add("Poule 2 : " + tabNom2[alea]);
    tabAle[alea] = tabNom2[alea];
    tabNom2[alea] = tabNom2[nbAle - 1];
    nbAle--;

    alea = aleatoire.Next(nbAle);
    listBox3.Items.Add("Poule 3 : " + tabNom2[alea]);
    tabAle[alea] = tabNom2[alea];
    tabNom2[alea] = tabNom2[nbAle - 1];
    nbAle--;

    alea = aleatoire.Next(nbAle);
    listBox3.Items.Add("Poule 1 : " + tabNom2[alea]);
    tabAle[alea] = tabNom2[alea];
    tabNom2[alea] = tabNom2[nbAle - 1];
    nbAle--;
}
```

```
alea = aleatoire.Next(nbAle);
listBox3.Items.Add("Poule 2 : " + tabNom2[alea]);
tabAle[alea] = tabNom2[alea];
tabNom2[alea] = tabNom2[nbAle - 1];
nbAle--;

alea = aleatoire.Next(nbAle);
listBox3.Items.Add("Poule 3 : " + tabNom2[alea]);
tabAle[alea] = tabNom2[alea];
tabNom2[alea] = tabNom2[nbAle - 1];
nbAle--;

alea = aleatoire.Next(nbAle);
listBox3.Items.Add("Poule 1 : " + tabNom2[alea]);
tabAle[alea] = tabNom2[alea];
tabNom2[alea] = tabNom2[nbAle - 1];
nbAle--;

alea = aleatoire.Next(nbAle);
listBox3.Items.Add("Poule 2 : " + tabNom2[alea]);
tabAle[alea] = tabNom2[alea];
tabNom2[alea] = tabNom2[nbAle - 1];
nbAle--;

alea = aleatoire.Next(nbAle);
listBox3.Items.Add("Poule 3 : " + tabNom2[alea]);
tabAle[alea] = tabNom2[alea];
tabNom2[alea] = tabNom2[nbAle - 1];
nbAle--;

alea = aleatoire.Next(nbAle);
listBox3.Items.Add("Poule 1 : " + tabNom2[alea]);
tabAle[alea] = tabNom2[alea];
tabNom2[alea] = tabNom2[nbAle - 1];
nbAle--;

alea = aleatoire.Next(nbAle);
listBox3.Items.Add("Poule 2 : " + tabNom2[alea]);
tabAle[alea] = tabNom2[alea];
tabNom2[alea] = tabNom2[nbAle - 1];
nbAle--;
```

```
alea = aleatoire.Next(nbAle);
listBox3.Items.Add("Poule 3 : " + tabNom2[alea]);
tabAle[alea] = tabNom2[alea];
tabNom2[alea] = tabNom2[nbAle - 1];
nbAle--;
}
```

DÉCLARATION DES VARIABLES + INITIALISATION:

```
public partial class Form1 : Form
{
    //référence
    public Form1()
    {
        InitializeComponent();
    }
    string[] tabNom = new string[100];
    string[] tabNom2 = new string[100];
    int[] tabJoueurs = new int[100];
    string[] tabCapitaine = new string[100];
    string[] tabCoatch = new string[100];
    string[] tabSexe = new string[100];
    int nbJoueurs, nbJoueursF, nbJoueursM, nbAle;
    string[] tabAle = new string[100];
    int[] tabnumEquipe = new int[100];
}

//références
private void Form1_Load(object sender, EventArgs e)
{
    nbJoueurs = 0;
    nbJoueursF = 0;
    nbJoueursM = 0;
}
```

MISE EN MARCHÉ DE MON APPLICATION :

C'est une application ou on rentre les équipes avec le nom de leur coach , le nom du capitaine ainsi que le nombre de joueur en suite nous pouvons dire si c'est une équipe féminine ou masculine. Suite à ces informations on viendra afficher les équipes dans les liste box avec le capitaine ainsi que le nom du coach ainsi si c'est une équipe féminine ou masculine. Dans la dernière liste box nous faisons un tirage au sort des poules afin de savoir dans quel poule chaque équipe est attribué. 12 équipes à chaque fois

nomEquipe Juventus

nbreJoueurs 11

nomCapitaine Ronaldo

nomCoatch Dybala

Sexe : ☒ Masculin ☐ Feminin

Enregistrer

On rentre chaque équipe avec les informations comme ci joint.

LE RÉSULTAT :

Liste Equipe	Liste Capitaine	Poules par equipes
Tfc-Equipe masculine Nb de joueurs : 11 Om-Equipe masculine Nb de joueurs : 11 Real Madrid-Equipe m Nb de joueurs : 11 Fc Barcelone-Equipe r	Capitaine : Braithweit Club : Tfc Capitaine : Valbuena Club : Om Capitaine : Ramos Club : Real Madrid Capitaine : Xavi	Poule 1 : Milan Poule 2: Om Poule 3 : Tfc Poule 1 : Chelsea Poule 2: PSG Poule 3 : Juventus Poule 1 : Manchester l
Afficher	button3	button4