# INSCRIPTION DE JOUEURS EN BASE DE DONNEES

# Fichiers fournis

* Le script SQL : eval\_supergame.sql
* Le Diagramme de Classe : eval\_supergame\_diag\_class.png
* L’archive ZIP contenant la structure de fichier : supergame.zip

# Tâches à effectuer

1. Dans MySQL Workbench, ouvrir et exécuter le script SQL fourni
2. Dézipper l’archive à la racine de votre server local (Laragon)
3. Au sein de votre éditeur de code, dans le fichier utils.php, configurer correctement les paramètres du constructeur dans la fonction connect()

En vous appuyant tout à la fois sur le Diagramme de Classe fourni, et le script SQL fourni :

1. Dans le fichier view\_accueil.php, créer un formulaire permettant d’enregistrer un nouveau joueur, et créer une section qui permettra d’afficher la liste des joueurs avec leur pseudo et leur score
2. Implémenter le Diagramme de Classe au sein du fichier model\_joueurs.php  
     
   NOTE :  
   addJoueur() est la méthode pour enregistrer un joueur avec son pseudo, son email et son score en BDD.  
     
   getJoueurs() est la méthode pour récupérer toute la liste des joueurs avec leurs données depuis la BDD.  
     
   getJoueurByPseudo() est la méthode pour récupérer les données d’un joueur unique que l’on cherche grâce à son pseudo.

Dans le fichier index.php :

1. Faire en sorte que la vue puisse afficher la liste des pseudos des joueurs avec leur score
2. Faire en sorte de récupérer les données du formulaire de la vue et d’enregistrer le nouveau joueur en BDD (lorsque le formulaire est envoyé). N’oubliez pas de faire les vérifications de sécurité et de vérifier si le joueur n’existe pas déjà en BDD