

Projet PHP/MySQL

Au cours de ce projet, nous souhaitons mettre en place une application Web de gestion des personnels participants à la tenue des buvettes lors de l'EURO 2018. Il sera possible de dresser des statistiques sur les personnes les plus impliquées, de connaître les buvettes où il manque des volontaires, ... L'application Web repose sur la base de données suivante décrite ci-dessous.

Bases de données

- Buvette = {idB, nomB, emplacement, #responsable}

Une buvette a un identifiant, un nom, un emplacement et un volontaire désigné comme responsable.

- Volontaire = {idV, nomV, age}

Un volontaire a un identifiant, un nom et un âge.

- Est_present = {#idV, #idB, #idMatch, hdeb, hfin}

Cette table permet de pointer les présences des volontaires aux buvettes lors d'un match. Les champs hdeb et hfin sont des entiers.

- Match = {idM, date, #eqA, #eqB, scoreA, scoreB }

Un match est caractérisé par un identifiant, une date (de type DATE), deux équipes (toutes deux représentées sous la forme d'une chaîne de caractères) et d'un score. L'attribut scoreA, resp. scoreB, représente le nombre de buts inscrits par l'équipe A, resp. l'équipe B.

- Equipe = {idE, pays, drapeau}

Une équipe est caractérisée par un identifiant, le nom du pays et le chemin vers l'image représentant le drapeau du pays.

- Est_ouverte = {#idB, #idM}

Liste les buvettes ouvertes en fonction des matchs.

Travail préliminaire : Mise en place de l'environnement de travail.

- Créez un répertoire buvettes sous votre serveur web (XAMPP). Ce répertoire contiendra tous les fichiers de votre site Web (pages PHP et images).

ATTENTION

L'environnement de travail XAMPP impose que les fichiers PHP se trouvent sous C:/xampp/public_html/.

Téléchargez l'archive contenant le matériel nécessaire à la bonne exécution du projet à l'adresse suivante : material_projet.zip

Exécutez les ordres de création de la base de données sous MySQL.

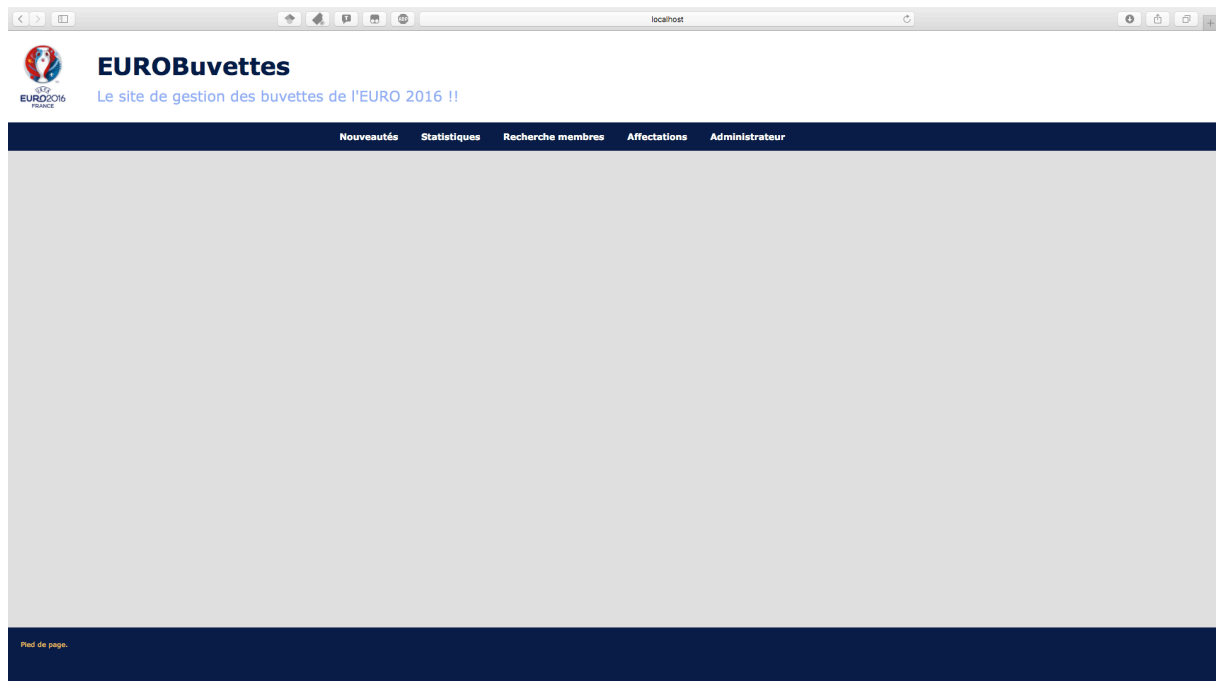
TP #1 : Mise en place de la structure du site et création de la page d'accueil

Etape 1 : Construction de la structure des pages (XHTML)

Créez une page XHTML `accueil.html` sous PHPEdit avec les propriétés suivantes (vous enregistrerez votre page sous le répertoire `buvettes`) :

- Titre de la page : *EUROBuvettes*
- En haut de la page, le slogan suivant, centré : *EUROBuvettes : le site de gestion des buvettes de l'EURO 2018*
- De chaque côté du titre, une (ou plusieurs) images au choix, à choisir parmi les images du répertoire `images` (ou toute autre image de votre choix).
- Un bandeau avec des liens vers les pages suivantes :
 - Nouveautés: `accueil.php`
 - Statistiques: `statistiques.php`
 - Recherche membres: `recherchemembres.php`
 - Affectation: `affectations.php`
 - Administrateur: `prive.php`

Votre page pourrait ressembler à ça :



NOTE : vous pouvez utiliser toutes les mises en forme que vous souhaitez ! Vos mises en forme seront bien sûr effectuées par une feuille de style CSS.

Pour voir votre page, il suffit de l'ouvrir avec un navigateur web.

Pour toute la durée du projet, choisissez un navigateur Web (nous conseillons de bannir Internet Explorer) sur lequel vous ferez les tests, et **n'en changez pas !**

Vous trouverez ici : [couleurs.pdf](#) les codes couleurs RGB les plus répandus.

Dès que vous êtes satisfaits de l'aspect de votre page (qui servira en fait pour tout le site), enregistrez votre page sous `accueil.php`.

Dupliquez votre page avec les noms suivants : `statistiques.php`, `resultstatistiques.php`, `recherchemembres.php`, `resultrecherchemembres.php`, `affectations.php`, `confirmation.php`, `prive.php`, `insertion.php`, `resultinsertions.php`.

A partir de maintenant, la page ne peut plus être interprétée par un simple navigateur Web mais par un serveur Apache. Pour visualiser les pages `.php`, tapez l'adresse suivante :

<http://127.0.0.1/buvettes/accueil.php>

Etape 2 : Un essai de tableau...

Dans la partie principale de `accueil.html`, faites un tableau qui affichera pour chaque match les deux équipes ainsi que les drapeaux correspondants.

Remarque : il faudra peut-être redimensionner les images.

Etape 3 : En avant PHP !

1. Dans un premier temps, créez un fichier `Connect.php` qui contiendra les données nécessaires à la connexion à la base de données.

2. Testez l'appel à ce fichier via `accueil.php`

3. Affichez dynamiquement dans un tableau les matchs (nom des équipes et le résultat s'il existe)

4. Ajoutez à cet affichage les drapeaux des équipes.

5. Afin de finaliser l'affichage des matchs vous ajouterez les colonnes suivantes au tableau (qui seront bien sûr remplies dynamiquement):

- une colonne indiquant le nombre de buvettes ouvertes lors du match
- une colonne indiquant le nombre de volontaires ayant participé aux buvettes ouvertes pendant le match

6. Créez un fichier `fonctions.php` qui contiendra toutes vos fonctions utilisateurs.

Ecrivez, à partir de ce que vous avez déjà fait, une fonction `AfficheMatch` qui prend en paramètre une ligne de la table et qui permet l'affichage d'une des lignes de la table (la fonction commence donc par l'affichage de la balise `<tr>` et se termine par l'affichage de la balise `</tr>`).

7. Modifier le fichier `accueil.php` pour faire appel à la fonction dans l'affichage des matchs.

TP #2 : Statistiques

Nous allons offrir la possibilité aux utilisateurs d'avoir quelques statistiques sur les buvettes et les volontaires. Il est possible d'établir trois statistiques différentes :

1. Les 5 volontaires les plus présents (en nombre de matchs)
2. Les 5 buvettes ayant mobilisé le plus de volontaires
3. Les buvettes ouvertes pour un match donné ainsi que les volontaires présents à cette buvette lors de ce match

1. Créez un formulaire dans la page `statistiques.php` permettant de choisir parmi les 3 types de statistiques possibles. Notez que s'il s'agit des buvettes ouverte pour un match donné, il faudra préciser (et donc créer un élément de formulaire adéquat) le match dont il est question.

2. Ce formulaire va permettre de lancer le script `php resultstatistiques.php`. En fonction des statistiques à afficher, vous créerez :

- a) Une fonction `TopVolontaires` qui affichera sous forme tabulaire les 5 plus actifs volontaires (nom et âge) ;
- b) Une fonction `TopBuvettes` qui affichera sous forme tabulaire les 5 plus actives buvettes (nom et emplacement) ;
- c) Une fonction `StatMatch` qui affichera sous forme tabulaire les buvettes ouvertes pour le match (nom, emplacement et responsable), et pour chaque buvette, les volontaires (nom, âge, heure de début, heure de fin) qui ont participé à cette buvette. Si le match n'existe pas, il faudra le mentionner.

TP #3 : Recherche des membres

1. Créez dans la page `recherchemembres.php` un formulaire permettant à l'utilisateur de chercher des épisodes en fonction :
 - de son âge (âge min, âge max)
 - de son nom
 - de son nombre minimal de participations
 - de s'il a été responsable d'une buvette

Ce formulaire appelle la page `resultrecherchemembres.php`.

2. Créer une fonction `AfficheMembre` pour qu'elle affiche pour un membre donné : son nom, son âge, son nombre de participations et le nombre de fois où il a été responsable
3. Dans le fichier `resultrecherchemembre.php`, affichez tous les membres qui répondent aux critères.

TP #4 : Affectations

Nous allons créer un formulaire qui permet d'affecter les responsables et les volontaires aux buvettes et également d'indiquer quelles sont les buvettes ouvertes pour un match donné.

1. Créez dans la page `affectations.php` trois formulaires :

- a. De choisir un match, une buvette et un volontaire pour affecter le volontaire comme responsable à la buvette au moment du match
- b. De choisir un match, une buvette et un volontaire pour affecter le membre comme volontaire à la buvette au moment du match
- c. De choisir un match et une buvette pour renseigner que la buvette est ouverte lors du match

Notez que le choix du type des champs de formulaire est de votre responsabilité.

2. Ces formulaires appellent la page `confirmation.php` qui s'occupe de mettre à jour la base de données.

TP #5 : Gestion d'un accès réservé

1. Proposez une solution dans la page `prive.php` pour que seule une personne disposant du bon mot de passe (saisi au travers d'un formulaire) puisse accéder à des formulaires d'insertion d'un volontaire, d'une buvette ou d'un match (ou de le mettre à jour).

Dans ces 4 formulaires, la personne autorisée entrera toutes les informations nécessaires à l'insertion des données. Ce dernier formulaire appelle la page `insertion.php` qui précisera si l'insertion ou la mise à jour s'est correctement déroulée.

Indication : pour gérer l'accès privé, vous utiliserez ce canevas de code :

```
<?php
if (!empty($_POST['pass']) and $_POST['pass'] == "votremotdepasse") {
// si le visiteur a tapé le bon mot de passe dans le formulaire
// alors la page normale s'affiche
?>
...

<?php } else {
// sinon, le formulaire s'affiche
?>

...
// ici votre formulaire.
// la balise FORM ne possède pas d'attribut ACTION

<?php } ?>
```


RENDU DU PROJET

Pour rendre le projet, vous devez compresser le contenu de votre projet dans un archive *.zip*, *.7z* ou *.rar*. L'archive doit être envoyée à l'adresse email de votre chargé de TP avant la date de fin soumission qui vous sera donnée pendant les séances TP. **Tout retard sera pénalisé au prorata du retard.**

Cette archive doit contenir un fichier PDF contenant :

- La liste des étudiants (nom, prénom et email) ayant participé activement au projet
- La méthodologie utilisée pour arriver aux résultats (organisation dans le groupe, répartition du travail, algorithmes utilisés, principales explication de quelques requêtes bien choisies...)
- Une présentation des résultats obtenus (quelques copies d'écran bien choisies...)

Attention

- Faites attention aux images. Les images avec un chemin absolu ne s'ouvriront pas. Utilisez le **chemin relatif**.
- Le projet sera ouvert avec la base de données qui a le schéma donné au départ. Donc, **évitez de changer le schéma**. Les données de la base de données ne seront pas forcément les mêmes que les vôtres. **Donc, testez bien vos fonctions et vos pages *php*.**
- **N'envoyez pas l'éditeur PHP avec le projet !** Cela arrive chaque année.

BONUS EVENTUELS

La bonne réalisation de ces étapes vous assurera une note aux alentours de 15. Vous avez la possibilité de rajouter des fonctionnalités (entre 1 et 2 points par fonctionnalité bien réalisée et 3 fonctionnalités max) à votre application Web pour faire grimper la note. Ces fonctionnalités pourront être (liste non exhaustive, demander validation à votre chargé de TP) :

- Amélioration graphique
- Génération automatique des champs de formulaires en fonction des données de la base
- Vérification des types des champs de formulaire
- Gestion des sessions
- ...