**ELITEFOOTBALL (outils et technologies)**

**GIT & GITHUB**

Git est de loin le système de contrôle de version le plus largement utilisé aujourd'hui. C'est est un projet open source avancé, qui est activement maintenu. À l'origine, il a été développé en 2005 par Linus Torvalds, le créateur bien connu du noyau du système d'exploitation Linux. Il permet à différentes versions d'un même fichier de coexister. Les développeurs travaillant avec Git ont accès à l'historique des modifications pour l'intégralité du projet et peuvent ainsi savoir quels changements ont été fait par rapport à leur version des fichiers, qui a fait ces changements, etc.

Git permet de faciliter la collaboration en permettant de revenir sur les anciennes versions. La plateforme GitHub va contenir quant à elle les dépôts dans le cloud afin que les développeurs arrivent à travailler sur un même projet et distinguent en temps réel les modifications apportées par les autres développeurs.

**LARAVEL 8**

Laravel est un framework PHP open source, facile à modifier et à comprendre. Il suit un modèle de conception modèle-vue-contrôleur. Laravel crée une application web en réutilisant les composants existants de différents frameworks. Ainsi, l'application web conçue est plus organisée et plus pratique.

Il offre un large éventail de fonctionnalités qui intègre les fonctionnalités de base des frameworks PHP tels que CodeIgniter, Yii et d'autres langages de programmation comme Ruby on Rails. Laravel possède un large éventail de fonctionnalités qui aident à accélérer la vitesse de développement Web.

**API**

Les API permettent de communiquer des données. Elles permettent la communication entre différents composants de votre application et entre votre application et d'autres développeurs, par l'utilisation de requêtes et de réponses. Elles donnent un moyen d'accès aux données de façon réutilisable et standardisée

**BOOTSTRAP 5**

Bootstrap est l'un des frameworks les plus populaires pour le développement de sites Web. L'outil fournit des modèles pour CSS et HTML avec lesquels vous pouvez mettre en place une conception Web moderne de manière relativement simple.

**VSCode**

[Visual Studio Code](https://code.visualstudio.com/) (ou VS Code) est un éditeur de code **léger** et **rapide** qui permet d’ajouter des **extensions**. Ce qui signifie que vous pouvez intégrer de nombreux langages et fonctionnalités. Ce n’est pas un IDE, même si la confusion est possible puisque de nombreuses **extensions**, ou plugins, sont disponibles pour l’améliorer. Ces extensions donnent aux développeurs la possibilité d’installer :

* **un éditeur**, dans lequel on écrit le code ;
* **un débogueur**, pour aider à localiser les bugs et les erreurs dans votre code ;
* **un compilateur**, pour transformer votre code en quelque chose que votre ordinateur peut lire.

**MLD (Modèle Logique de donnée)**

Représentation du schéma de base de données :

Competition(#id,libelle)

Saison(#id,libelle)

Stade(#id,photo,nom,lieu,capacite)

Boutique(#id,lieu,tel,horaire,vente\_m,vente\_g,vente\_t)

Club(#id,#idstade,#idboutique,siege,president,v\_president,s\_general,coach\_p,coach\_ad,BP,tel,email,site\_web)

Joueur(#id,photo,nationalité,datenais,lieunais,taille,piedfort)

Journee(#id,libelle)

Phase(#id,libelle)

Arbitre(#id,photo,nationalité,datenais,lieunais,status,debutelite)

Match(#id,#idsaison,#idcompetition,#idjournee,#idphase,#idstade,#idclub1,#idclub2,#idarbitre1,#idarbitre2,#idarbitre3,#idarbitre4,date,heure)

Feuillematch(#id,#idmatch,#idjoueur)

Buteur(#id,#idjoueur,#idsaison)

Passeur(#id,#idjoueur,# idsaison)

Publicite(#id,photo,message)

Actualite(#id,photo,message)

Partenaire(#id,logo,nom)

Detailcompetition(#id,#idcompetition,#idsaisson,#idclub)

Detailsaison(#id,#ididsaison,#idjournee)

Poste(#id,libelle)

Detailclub(#id,#idsaison,#idjoueur,#idposte,dorssad)

Detailjournee(#id,#idphase)

Resultat(#id,#idmatch,nbrebutClub1,nbrebutClub2)

Detailmatch(#id,#idmatch,#idjoueur,nbretirs,nbrebutmarque,nbrepassedessisive,nbrebalonrecup,nbreballonintercep,nbrearret,nbrebutencaisse,nbrefautecomise,titularisation,nbrehorsjeu,nbreminjouer,nbrefautesubis,nbrecartjaune,nbrecartrouge,nbrecentre,nbrepenaltymarque,nbrecoupfrancmarque,nbrepasse,nbrepenaltyarrete,nbrepenaltyconcede,nbrebutcontrecamp,hommatch)

Classement(#id,#idsaison,#idcompetition,#idclub,nbrepoint)

Palmares(#id,#idclub,#idcompetition,#idsaison,rang)