

Rapport d'un Mini Projet :

Conception et Réalisation d'un site web de gestion des compétitions

Elaboré par :

Ben Mansour Wissem

Bourbia Heithem

Selmi Ala

Encadrants :

Madame BenOthman Ibtissem

Madame Tebourski Wafa

Chapitre 1 : Etude préalable du projet :

1.1 Introduction :

Dans ce premier chapitre on va présenter l'étude préalable du projet.

Au Début nous commençons par présenter le contexte du projet puis nous allons présenter la problématique, les objectifs du projet et à la fin de notre étude nous aurons une conclusion.

1.2 Contexte du projet :

Ce projet WHA FEDERATION s'inscrit dans le cadre du projet fédérer, c'est une conception et réalisation d'une gestion de tournoi qui s'adapte a tout type de compétition sportifs.

1.3 Objectifs du projet :

Notre application a pour objectif :

- Gagner le temps pour le créateur de la compétition.
- Faciliter l'ajout des équipes, des joueurs et des arbitres.
- Faciliter la combinaison des matches.

1.4 Outils de développement :

Afin de bien conduire notre projet et de nous assurer le bon d'enroulement des déferentes

Phases, nous avons opté e pour Java comme technologie de d développement.



Le langage Java est un langage de programmation informatique orienté objet permet de développer des applications client-serveur.



Est un environnement Java indépendant de la plate-forme de Sun pour le développement, la création et le déploiement en ligne d'applications d'entreprise basées sur le Web. La plate-forme J2EE se compose d'un ensemble de services, d'API et de protocoles qui fournissent les fonctionnalités permettant de développer des applications Web à plusieurs niveaux.



Firebase c'est un ensemble de services pour héberger n'importe quel type d'application (Android, iOS, , Node.js, Java, Unity, C++ ...). Il propose d'héberger en temps réel des bases de données.

1.5 Conclusion :

Ce chapitre présente un aperçu sur le contexte de notre projet, nous avons présenté une problématique et les objectifs de ce projet et au même a une capture des futures besoins qui seront étudiés et modélisé dans ce chapitre suivant.

Chapitre 2 : spécification des besoins

2.1 Introduction :

Comme un premier pas de notre projet, il est nécessaire d'analyser les exigences du système qu'est l'objectif de ce chapitre. Dans une première partie, nous allons étudier les besoins et présenter les objectifs de notre projet en précisant les besoins fonctionnels et les besoins non fonctionnels. Dans une deuxième partie nous allons nous focaliser sur la description de diagramme de cas d'utilisation et la présentation de notre Backlog produit.

2.2 Capture des besoins :

La spécification de besoins constitue la phase de départ de toute application à développer dans laquelle nous allons identifier les besoins de notre application. Nous distinguons des besoins fonctionnels qui présentent les fonctionnalités attendues de notre application et les besoins non fonctionnels pour éviter le développement d'une application non satisfaisante ainsi de trouver un accord commun entre les spécialistes et les utilisateurs pour réussir le projet.

2.3 Identification des besoins fonctionnels :

Un besoin fonctionnel est un besoin spécifiant une action qu'un système doit être capable d'effectuer, sans considérer aucune contrainte physique.

C'est un besoin du point de vue de l'utilisateur. Notre projet consiste à réaliser une application qui répond aux besoins suivants :

- authentifier
- inscrire
- consulter profil
- gérer compétitions (ajouter, modifier, supprimer)
- gérer joueurs (ajouter, modifier, supprimer)
- gérer matches (ajouter, modifier)
- gérer arbitres (ajouter, modifier, supprimer)
- consultation compétitions les listes des compétitions pour visiteur.

2.4 Identification des besoins non fonctionnels :

Les besoins non fonctionnels présentent les exigences internes pour le système qui sont primordiales pour atteindre notre objectif, parmi ces besoins nous citons :

- L'ergonomie : L'application doit exposer des interfaces utilisateurs interactif Bien structurées sur le plan contenu informationnel. Ce facteur est assuré par la combinaison du texte et du graphique avec un bon choix des couleurs et du style d'écriture.

- Facilite d'utilisation : L'application doit être simple à utiliser et accompagnée d'un manuel d'utilisation.

- Performance : Cette application doit avoir des temps de réponse assez faibles pour permettre la réalisation des diéreses étapes du travail de manière conviviale.

- Maintenance : Le code doit être facile à maintenir pour des raisons de réutilisation et de m'médication.

- Fiabilité : L'application doit toujours être en mesure de fonctionner correctement.

2.5 Identification des acteurs :



Figure 1-Acteurs

Acteur :	Rôle :
Client	-authentifier - inscrire -consulter profil -gérer compétitions
visiteur	-consulter compétitions

Table 1-Les rôles des acteurs

2.6 Diagramme de cas d'utilisation globale :

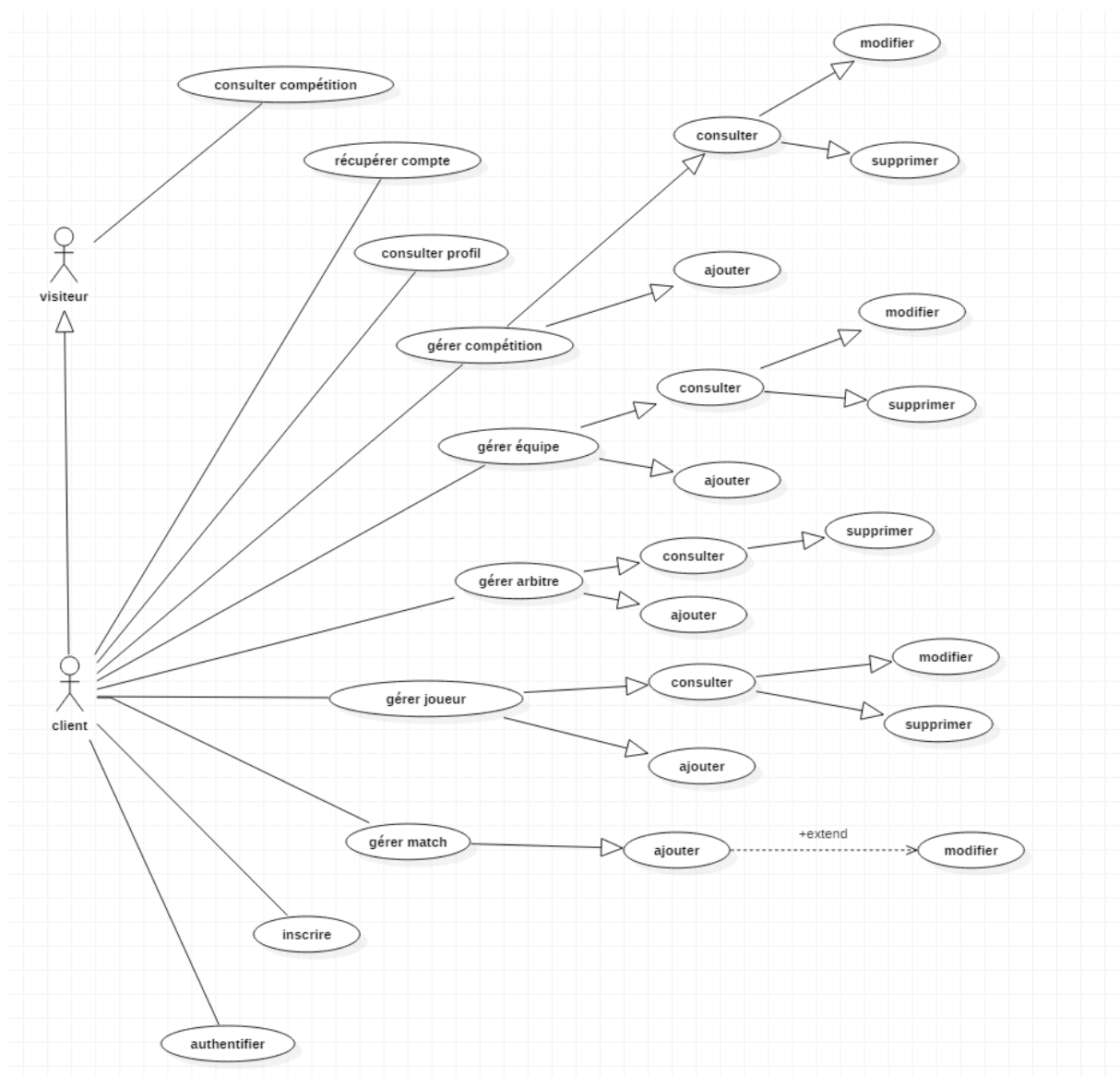


Figure 2- Diagramme de cas d'Utilisation globale

1.7 Backlog de Produit :

Après avoir identifié les exigences fonctionnelles de notre système, nous présentons dans cette section le Back Log de Produit.

Backlog de Produit	Priorité	Estimation	Planification	
En tant que client, je peux m'inscrire	1	moyen	Sprint 0	Release 1
En tant que client, je peux m'authentifier	1	moyen	Sprint 0	Release 1
En tant que client, je peux consulter profil	1	moyen	Sprint 0	Release 1
En tant que client, je peux récupérer mon compte	1	moyen	Sprint 0	Release 1
En tant que client, je peux gérer compétitions	1	fort	Sprint 0	Release 1
En tant que visiteur, je peux consulter compétitions	2	fort	Sprint 1	Release 2
En tant que client, je peux gérer équipes	2	fort	Sprint 1	Release 2
En tant que client, je peux gérer matches	2	fort	Sprint 1	Release 2
En tant que client, je peux gérer joueurs	2	fort	Sprint 1	Release 2
En tant que client, je peux gérer arbitres	2	fort	Sprint 1	Release 2

Table 2- Backlog de produit

1.8 Conclusion

Dans ce chapitre, nous avons présente le diagramme de cas d'utilisation qui nous a permis le découpage fonctionnel de notre système. Dans le chapitre suivant, nous allons ´élaborer le premier release tout en exposant la conception et la réalisation.

Chapitre 3 : release 1 :

3.1 Introduction :

Ce chapitre sert à présenter le premier release de notre projet .

Il est composé par le sprint 0 L'étude de ce sprint couvre le raffinement des cas d'utilisation, la conception, et la réalisation.

3.2 Identification de back log de release 1 :

Dans cette section, nous présentons le Back log de sprint de release 1

Backlog de sprint	priorité	estimation
En tant que client, je peux m'inscrire	1	moyen
En tant que client, je peux m'authentifier	1	moyen
En tant que client, je peux consulter profil	1	moyen
En tant que client, je peux récupérer compte	1	moyen
En tant que client, je peux gérer compétitions	1	moyen

Table 3 – Identification de Backlog de release 1

3.3 premier sprint

Ce sprint met sur la voie de développer la première partie de notre projet :

- authentifier inscrire
- inscrire
- récupérer compte
- gérer des compétitions
- consultation profil

3. 3.1 Raffinement du premier sprint

Nous allons raffiner les cas d'utilisation de sprint <0> en exprimant les scenarios Correspondants.

Raffinement du cas d'utilisation <authentifier>

L'authentification est la condition préalable n'nécessaire à tous les autres processus d'écrits dans les cas d'utilisation. Ce besoin critique permet aux acteurs d'exécuter leurs propres cas d'utilisation majeurs.



Figure 3– diagramme du cas d'utilisation<authentifier>

Cas d'utilisation	Authentifier
acteur	Client
Pré condition	Système en marche
Post condition	Client authentifié
Description	<ul style="list-style-type: none">-le système affiche l'interface de l'authentification-le client saisit son login et son mot de passe-le client clique sur le bouton « se connecter » <p>Le système vérifie la combinaison login et mot de passe</p> <p>Le système affiche la page d'accueil selon le profil de l'utilisateur</p>
exception	Le système affiche un message d'erreur si les données sont erronées.

Table 4 – Raffinement du cas d'utilisation <authentifier>

Raffinement du cas d'utilisation < inscrire > :

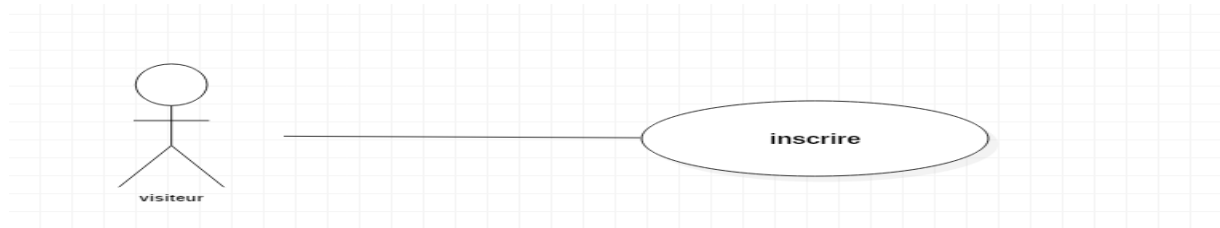


Figure 4 – diagramme du cas d'utilisation < inscrire >

Cas d'utilisation	inscrire
acteur	visiteur
Pré condition	Système en marche
Post condition	Client inscrit
Description	<ul style="list-style-type: none"> -le système affiche l'interface de l'authentification -le visiteur saisit ses données -le visiteur clique sur le bouton « inscrit » -Le système vérifie le client existe déjà ou non. -Le système inscrit le client ce ne existe pas
exception	Le système affiche un message d'erreur si les données sont erronées.

Table 5 – Raffinement du cas d'utilisation < inscrire >

Raffinement du cas d'utilisation <consultation profil>

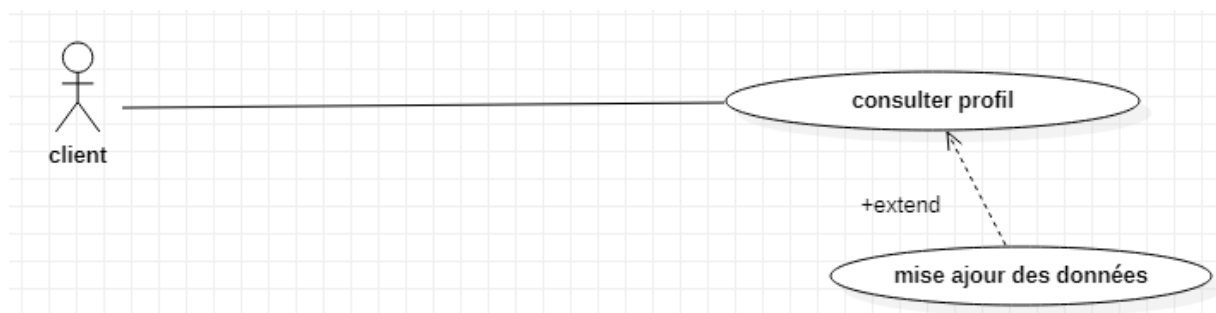


Figure 6– diagramme du cas d'utilisation <Consultation profil>

Cas d'utilisation	Consultation profil
acteur	client
Pré condition	Système en marche
Post condition	Consultation de son profil et mettre à jour les informations personnelles
Description	<ul style="list-style-type: none"> -le client clique sur le bouton « profil » -le système oriente le client vers la page <profil> -en cas de modification de données, le client clique sur le bouton « modifier » -le système affiche l'interface correspondante - le client saisir ses nouvelles données -le client cliqué sur le bouton « enregistrer » -le système affiche message de réussite

Table 6 – Raffinement du cas d'utilisation < Consultation profil>

Raffinement du cas d'utilisation <récupérer compte >



Figure 7– diagramme du cas d'utilisation <récupérer compte >

Cas d'utilisation	récupérer compte
acteur	client
Pré condition	Système en marche
Post condition	Client récupérer son compte
Description	<ul style="list-style-type: none"> -le système affiche l'interface de l'authentification -le client cliqué sur le lien « mot de passe oublié » - le système affiche l'interface de récupération de compte -le client saisit son email -le client clique sur le bouton « valider» -Le système vérifie le client existe déjà ou non. -si le client existe, le système envoyer le mot de passe sur l'email approprié et affiche message d'erreur sinon
exception	Le système affiche un message d'erreur si les données sont erronées.

Table 8– Raffinement du cas d'utilisation < récupérer compte >

Raffinement du cas d'utilisation gérer compétitions :

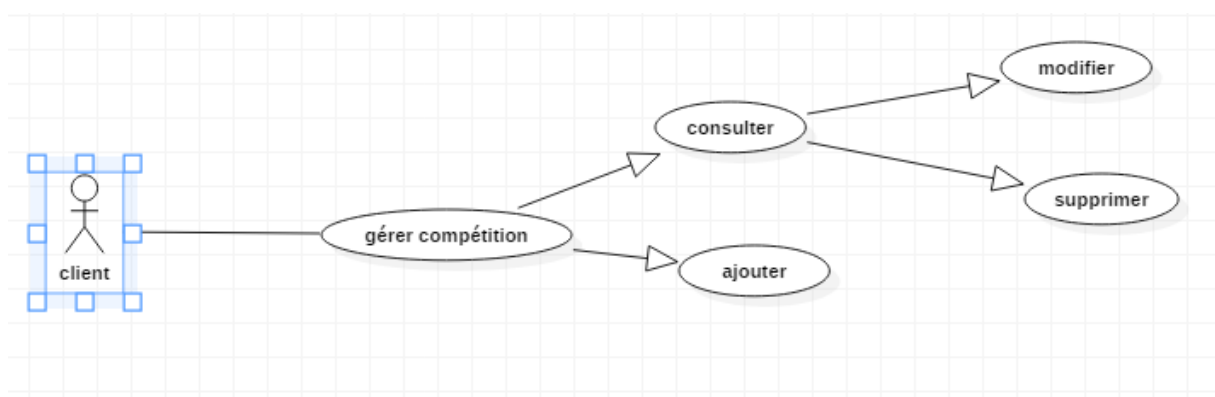


Figure 7– diagramme du cas d'utilisation <gérer compétitions >

Cas d'utilisation	gérer compétitions
acteur	Client
Pré condition	Système en marche
Post condition	Client gérer compétitions
Description	-le client peut : -ajouter compétition -modifier compétition -supprimer compétition
exception	-Echec de connexion -le système affiche message d'erreur au cas de supprimer ou modifier si le compétition n'existe pas.

Table 9– Raffinement du cas d'utilisation < gérer compétitions>

2.4 Conception

La conception est une phase très nécessaire pour mieux comprendre le développement d'un système afin de rendre ce développement plus fiable et efficace aux besoins du client. Dans ce niveau, nous allons modéliser notre système avant de le réaliser.

2.4.1 Conception de cas d'utilisation <authentifier>

Diagrammes de classe :

Nous allons utiliser le diagramme de classe qui permet de présenter la structure statique de l'application.

Nous avons procédé à schématiser les interfaces, les contrôleurs et les entités d'une manière simplifiée afin de rendre notre diagramme de classe plus lisible.

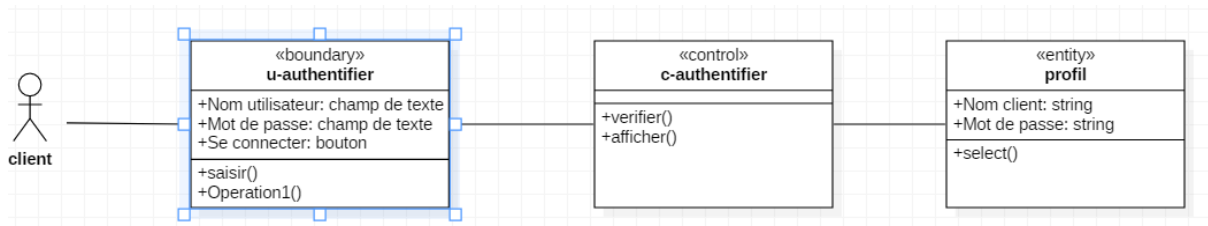


Figure 8 – Diagramme de classe participant du cas d'utilisation <authentifier>

Diagramme de séquence :

Les diagrammes de séquence, sont les diagrammes UML les plus utilisés et qui servent illustrer les cas d'utilisations d'écrits dans le chapitre précédent.

Ils permettent de représenter la succession chronologique des opérations réalisées par un acteur et qui font passer d'un objet à un autre pour représenter les scénarii.

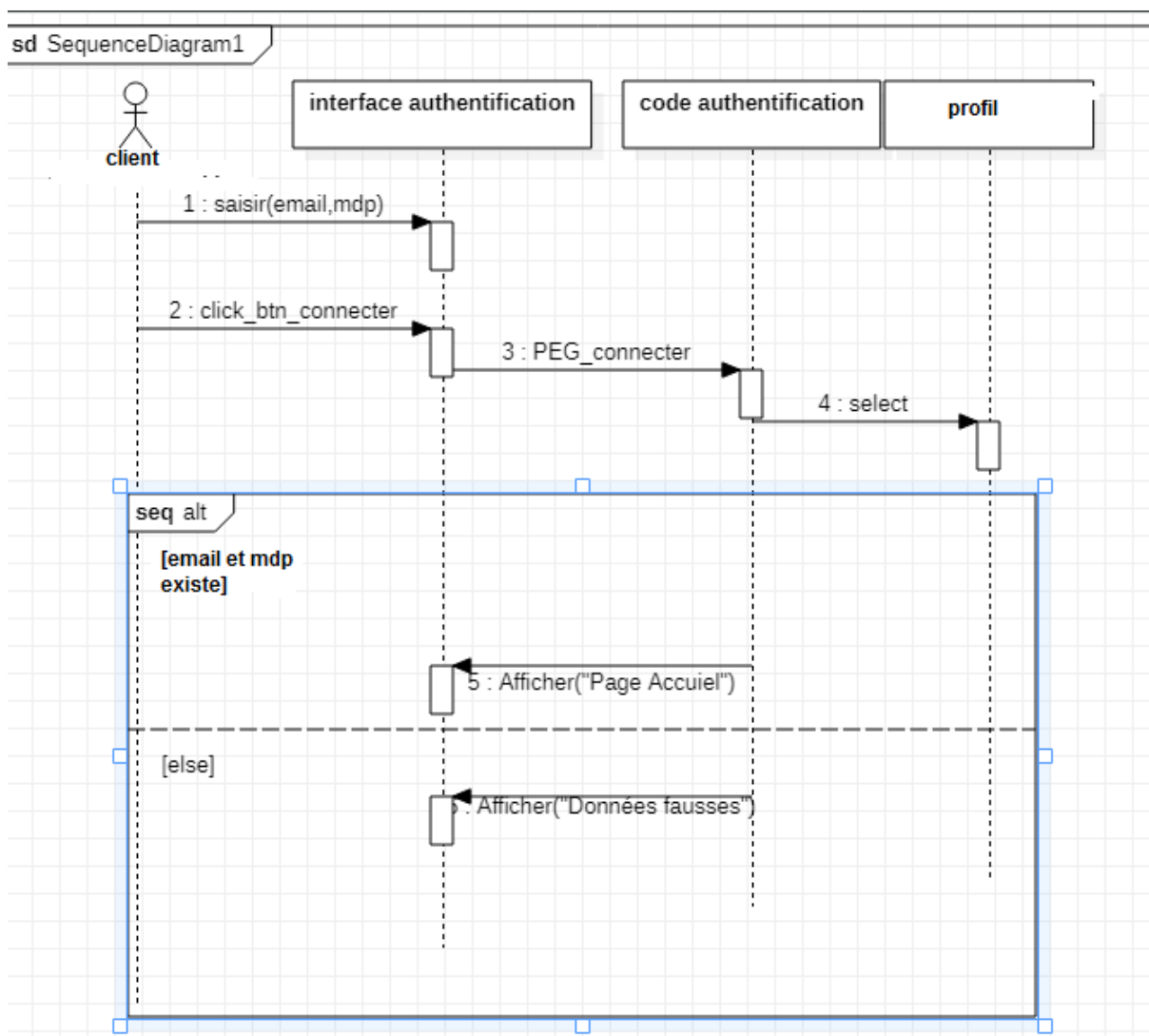


Figure 9 – Diagramme de séquence participante du cas d'utilisation <authentifier>

2.4.2 Conception de cas d'utilisation <inscrire >

Diagrammes de classe :

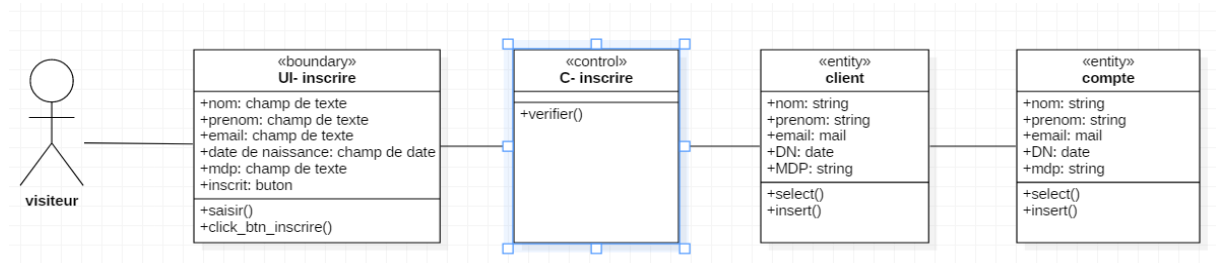


Figure 10 – Diagramme de classe participante du cas d'utilisation <inscrire >

Diagramme de séquence :

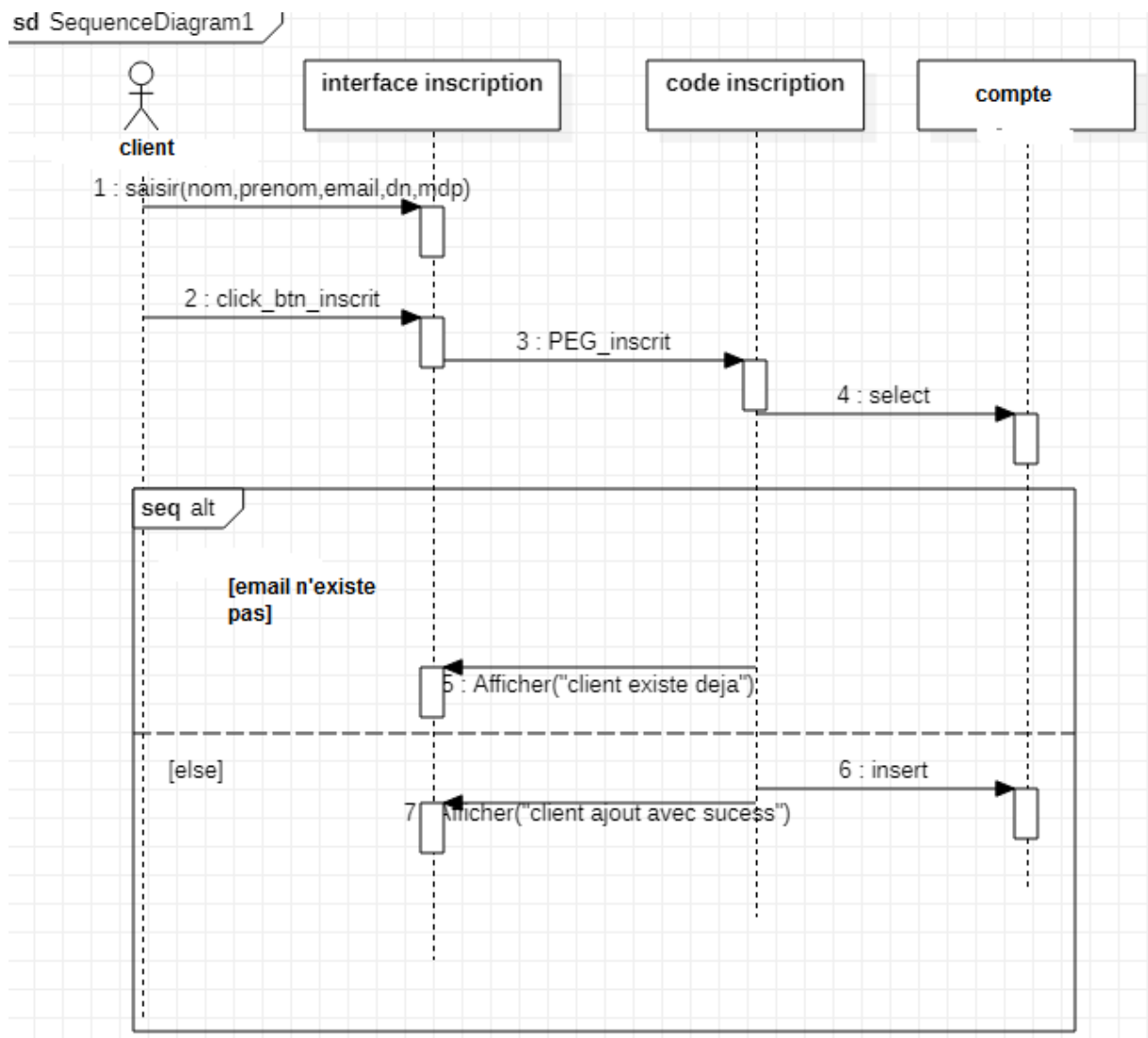


Figure 11 – Diagramme de séquence participante du cas d'utilisation <inscrit>

2.4.3 Conception de cas d'utilisation <consulter profil >

Diagrammes de classe :

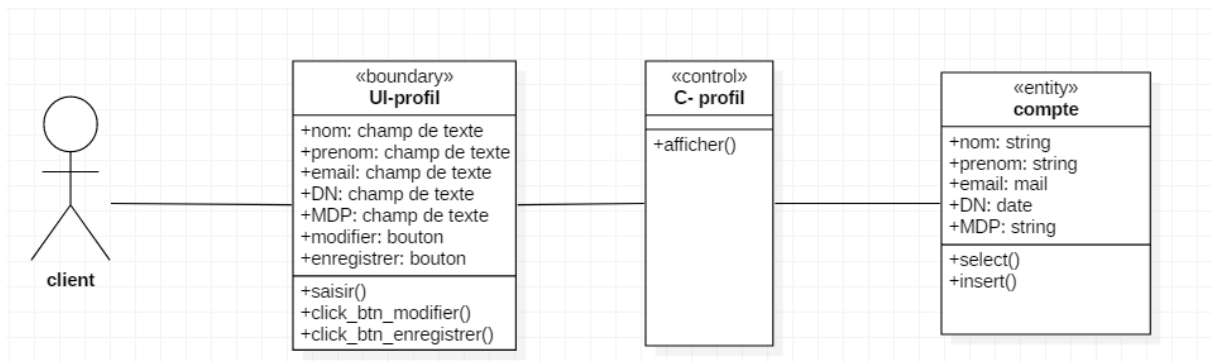


Figure 12 – Diagramme de classe participant du cas d'utilisation <consulter_profil>

Diagramme de séquence :

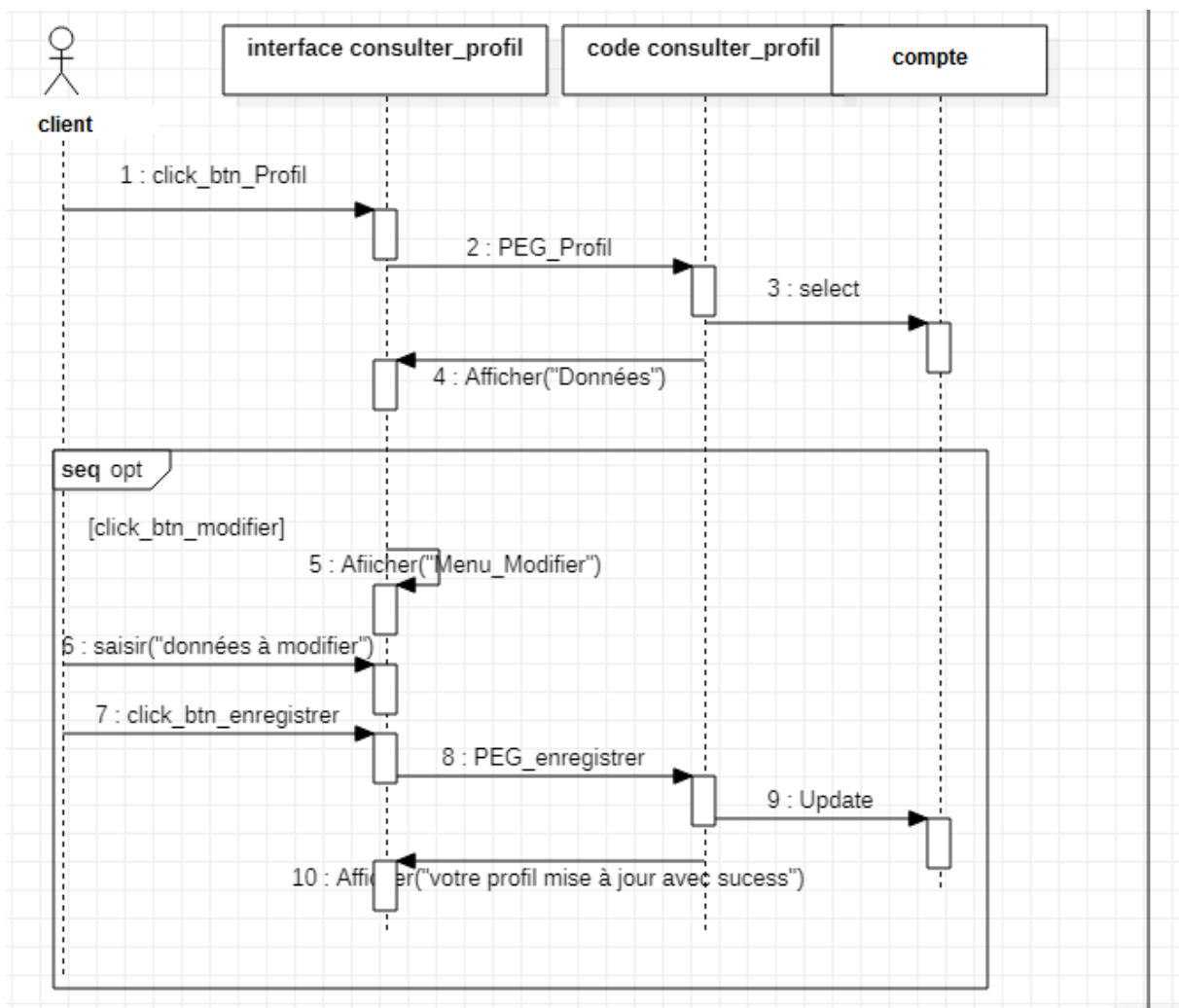


Figure 13 – Diagramme de classe participant du cas d'utilisation <consulter profil>

2.4.4 Conception de cas d'utilisation <récupérer compte>

Diagrammes de classe :

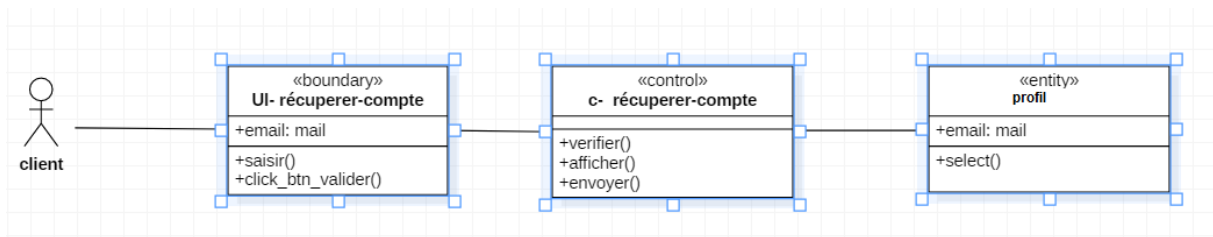


Figure 14 – Diagramme de classe participante du cas d'utilisation < récupérer compte >

Diagramme de séquence :

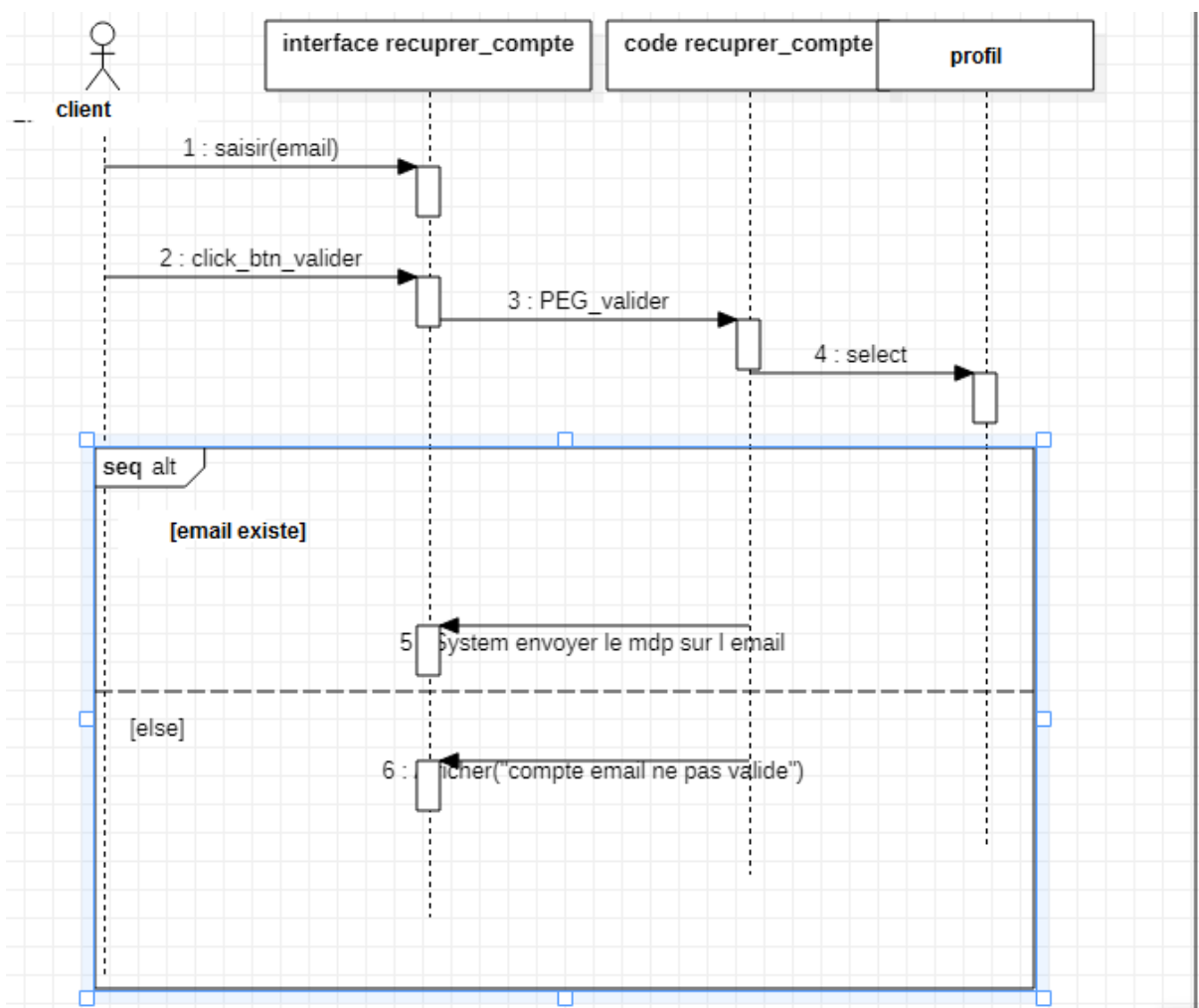


Figure 15 – Diagramme de séquence participante du cas d'utilisation < récupérer compte >

3.4.5 Conception de cas d'utilisation < gérer compétitions >

Diagrammes de classe :

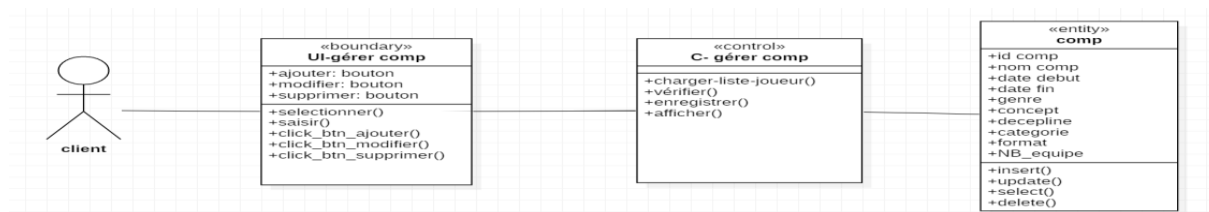


Figure 16 – Diagramme de classe participante du cas d'utilisation <gérer compétitions >

Diagramme de séquence :

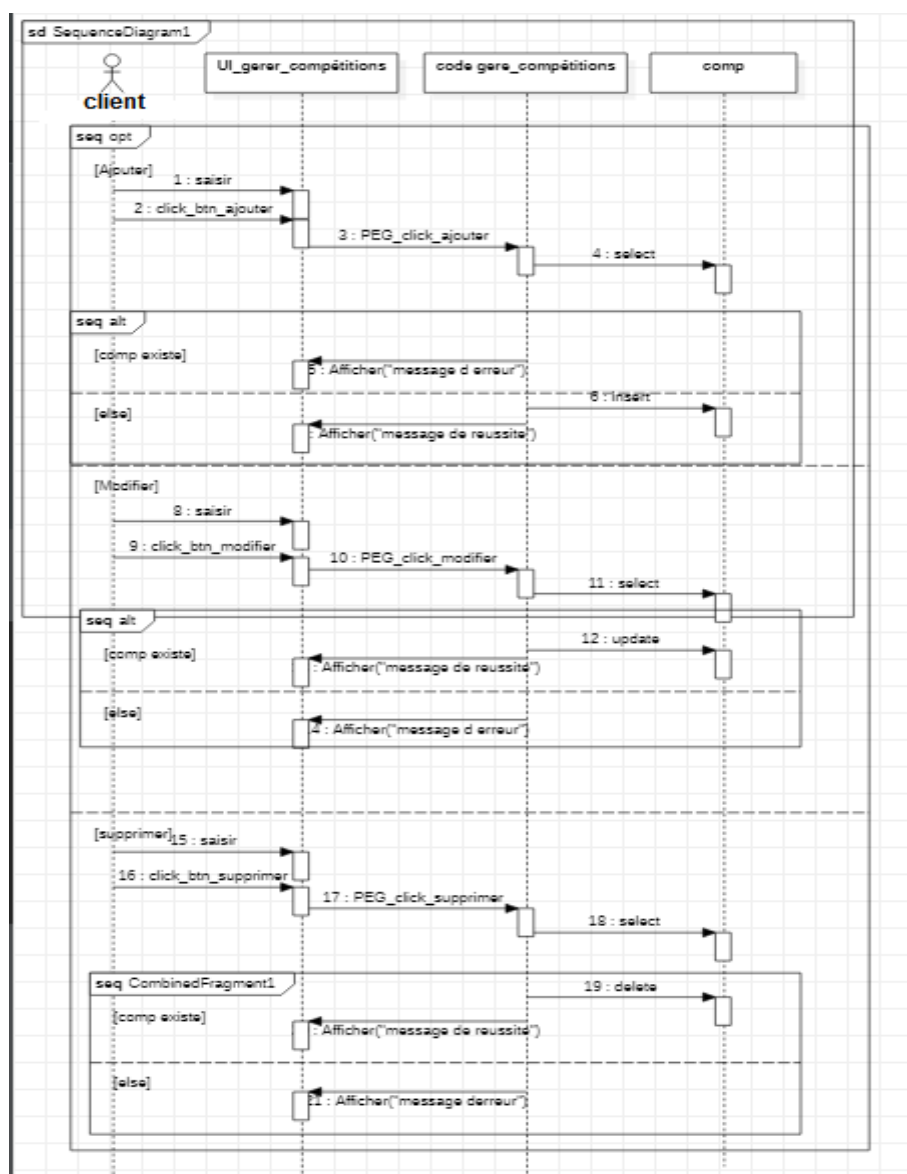


Figure 17 – Diagramme de séquence participante du cas d'utilisation < gérer compétitions >

2.5 Réalisation :

Authentifier :




Connexion


[Inscription](#) [oublier mot de passe??](#)

Connexion

Inscrit



Créer Compte



Créer Compte

Consulter profil :

competitions

Profil

Nom Prenom : BEN MANSOUR WISSEM

Adresse : city

Date de Naissance : 2021-04-20

Modifier

Modification

Nom


BEN

Prenom

WISSEM

Date de naissance :

20/04/2021



Adresse

city

Mot de passe

147

Confirmer Mot de passe

Confirmer Password

Enregistrer

Récupérer compte :


Saisir votre adresse Email :


Gérer compétitions :


competitions

Profil

Identifiant: 12 Nom :gfj Decline :basketball Genre : homme Categorie: Senior <input type="button" value="plus d informations"/>	Identifiant: 125 Nom :fgsf Decline :volyball Genre : homme Categorie: Junior <input type="button" value="plus d informations"/>
---	---







competition

Profil

Modifier competition

Id competition

Format

Nombre equipes paticipes

Submit

competition

Profil

Ajouter competition

Id competition

Nom competition

date debut

date fin

Genre :
☒Homme ☐Femme

concept
☒Officiel ☐Amical

decepline

Select Categorie :

Format

Nombre equipes paticipes

Submit

competition

Profil

Supprimer competition

Id competition

Submit

Chapitre 4 : release 2 :

4.1 Introduction :

Ce chapitre sert à présenter le deuxième release de notre projet.

Il est composé par le sprint 1 L'étude de ce sprint couvre le raffinement des cas d'utilisation, la conception, et la réalisation.

4.2 Identification de back log de release 2 :

Dans cette section, nous présentons le Back log de sprint de release 2

Backlog de sprint	priorité	estimation
En tant que visiteur, je peux Consulter compétitions	2	fort
En tant que client, je peux gérer équipes	2	fort
En tant que client, je peux gérer matches	2	fort
En tant que client, je peux gérer joueurs	2	fort
En tant que client, je peux gérer arbitres	2	fort

Table 9 – Identification de Backlog de release 2

4.3 Deuxième sprint

Ce sprint met sur la voie de développer la deuxième partie de notre projet :

- consulter compétitions
- gérer équipes
- gérer matches
- gérer joueurs
- gérer arbitres

4. 3.1 Raffinement du deuxième sprint

Nous allons raffiner les cas d'utilisation de sprint <1> en exprimant les scenarios Correspondants.

Raffinement du cas d'utilisation consulter compétitions :



Figure 18 – Diagramme de classe participante du cas d'utilisation < consulter compétitions>

Cas d'utilisation	Consultation compétitions
acteur	Visiteur
Pré condition	Système en marche
Post condition	Consultation les listes des compétitions existe (matches, joueurs, arbitres, équipes, statistiques)
Description	<ul style="list-style-type: none">-le visiteur clique sur le bouton <Visiteur>-le système oriente le visiteur vers la page <Menu_Visiteur>, qui contient tous les compétitions existe-le visiteur choisir une compétition-le système oriente le visiteur vers la page<consultation_comp> qui contient tous les informations correspondantes a la compétition choisit.

Table 10 – Raffinement du cas d'utilisation < Consulter compétitions >

Raffinement du cas d'utilisation gérer matches :

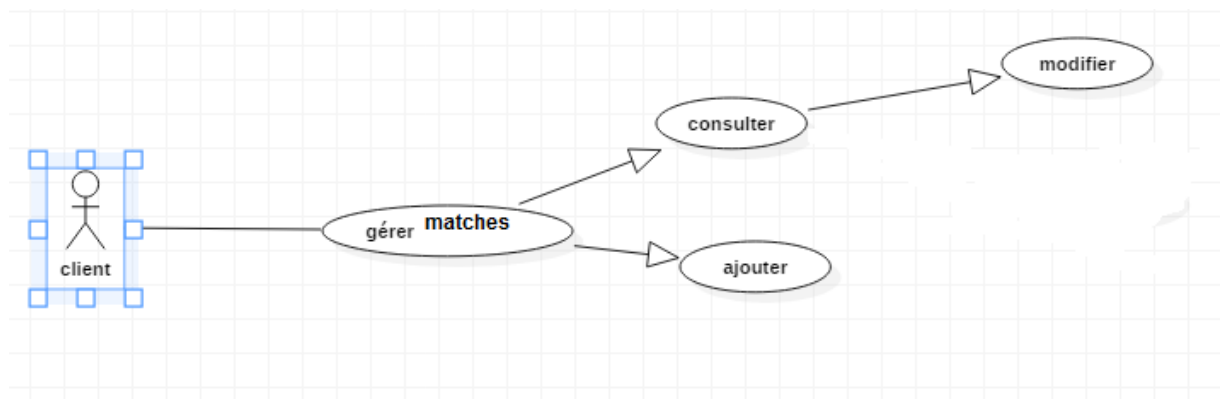


Figure 19 – Diagramme de classe participant du cas d'utilisation < gérer matches>

Cas d'utilisation	gérer matches
acteur	Client
Pré condition	Système en marche
Post condition	Client gérer matches
Description	-le client peut : -ajouter match -modifier match
exception	-Echec de connexion -le système affiche message d'erreur au cas de modifier si le match n'existe pas.

Table 11 – Raffinement du cas d'utilisation < gérer matches>

Raffinement du cas d'utilisation gérer équipes :

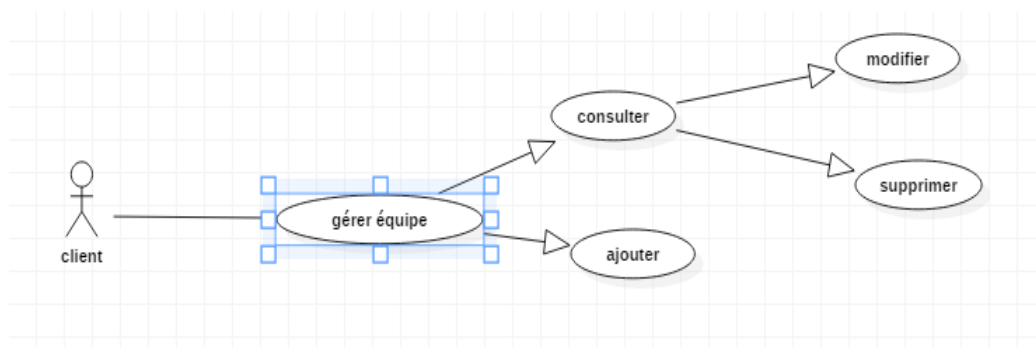


Figure 20 – Diagramme de classe participante du cas d'utilisation < gérer équipes>

Cas d'utilisation	gérer équipes
acteur	Client
Pré condition	Système en marche
Post condition	Client gérer équipes
Description	-le client peut : -ajouter équipe -modifier équipe -supprimer équipe
exception	-Echec de connexion -le système affiche message d'erreur au cas de supprimer ou modifier si l'équipe n'existe pas.

Table 12 – Raffinement du cas d'utilisation < gérer équipes>

Raffinement du cas d'utilisation gérer joueurs :

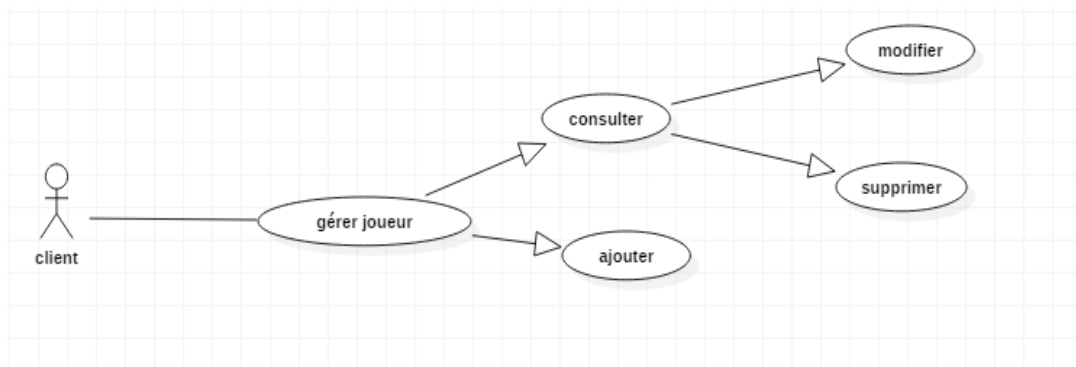


Figure 21 – Diagramme de classe participante du cas d'utilisation < gérer joueurs>

Cas d'utilisation	Gérer joueurs
acteur	Client
Pré condition	Système en marche
Post condition	Client gérer joueurs
Description	-le client peut : -ajouter joueur -modifier joueur -supprimer joueur
exception	-Echec de connexion -le système affiche message d'erreur au cas de supprimer ou modifier si le joueur n'existe pas.

Table 13 – Raffinement du cas d'utilisation < gérer joueurs>

Raffinement du cas d'utilisation gérer arbitres :

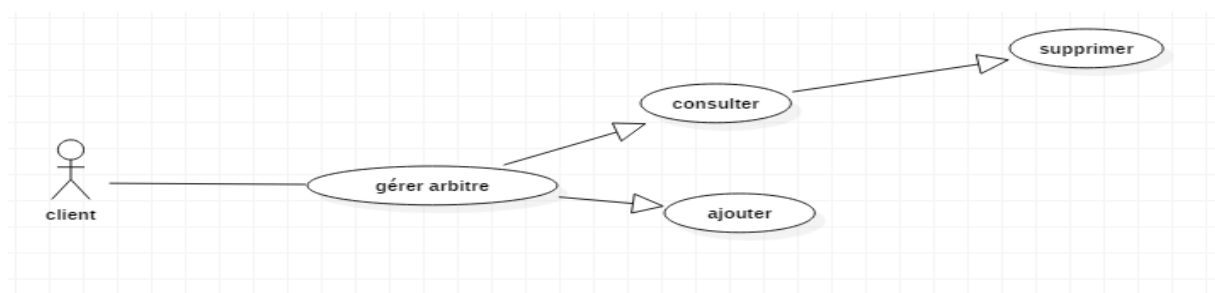


Figure 22– Diagramme de classe participante du cas d'utilisation < gérer arbitres>

Cas d'utilisation	Gérer arbitres
acteur	Client
Pré condition	Système en marche
Post condition	Client gérer arbitres
Description	-le client peut : -ajouter arbitre -supprimer arbitre
exception	-Echec de connexion -le système affiche message d'erreur au cas de supprimer si l'arbitre n'existe pas.

Table 14 – Raffinement du cas d'utilisation < gérer arbitres>

4.4 Conception :

4.4.1 Conception de cas d'utilisation<consulter compétitions>

Diagrammes de classe :

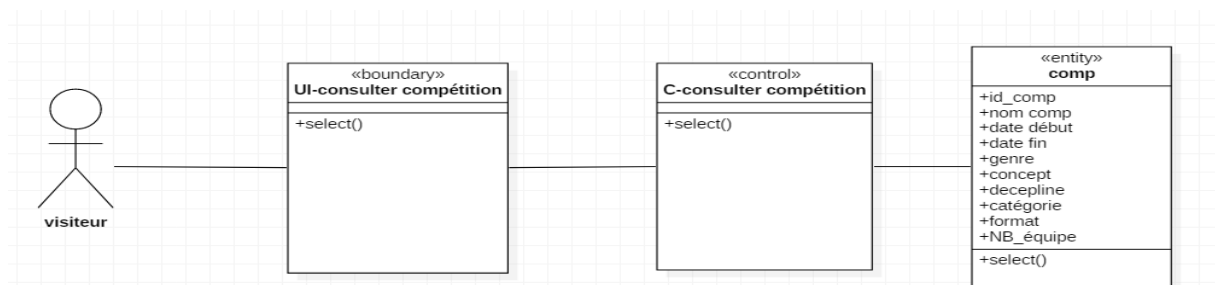


Figure 23 – Diagramme de séquence participante du cas d'utilisation

<Consulter compétitions>

Diagramme de séquence :

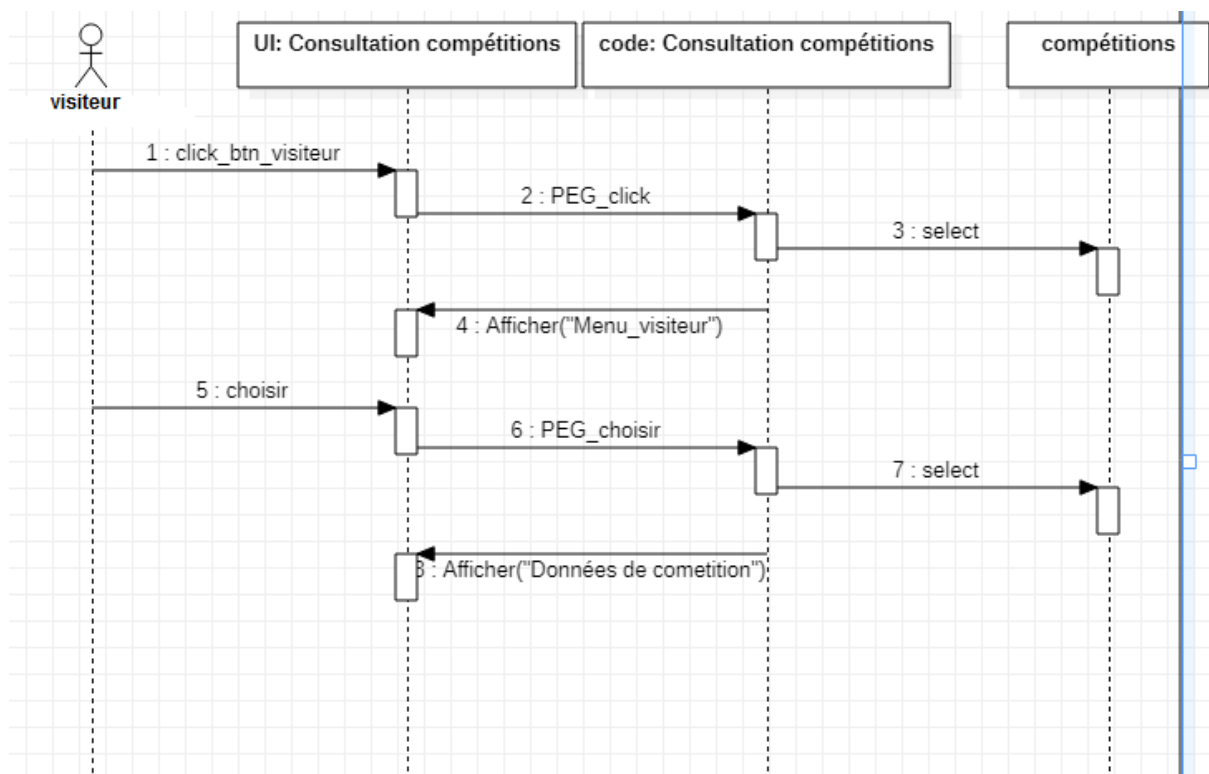


Figure 24– Diagramme de séquence participante du cas d'utilisation < Consulter compétitions >

4.4.2 Conception de cas d'utilisation < gérer arbitres >

Diagrammes de classe :

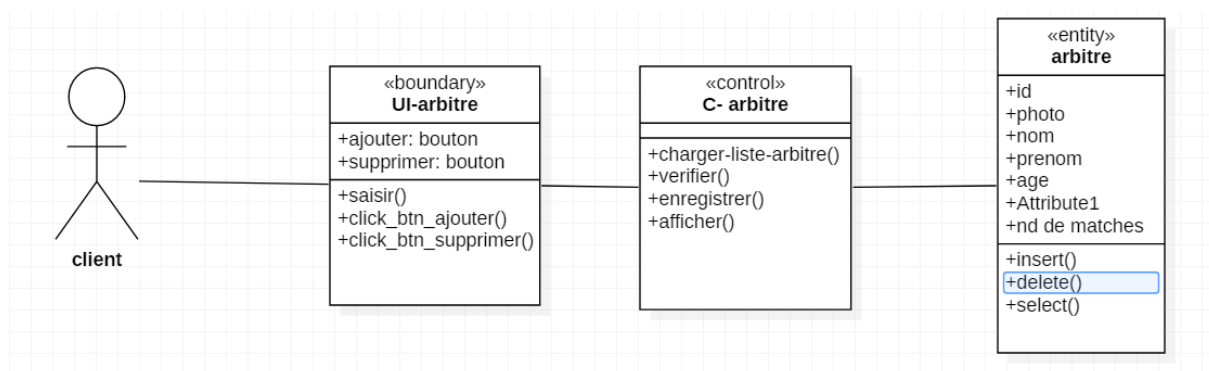


Figure 25 – Diagramme de séquence participante du cas d'utilisation <Gérer arbitres >

Diagramme de séquence :

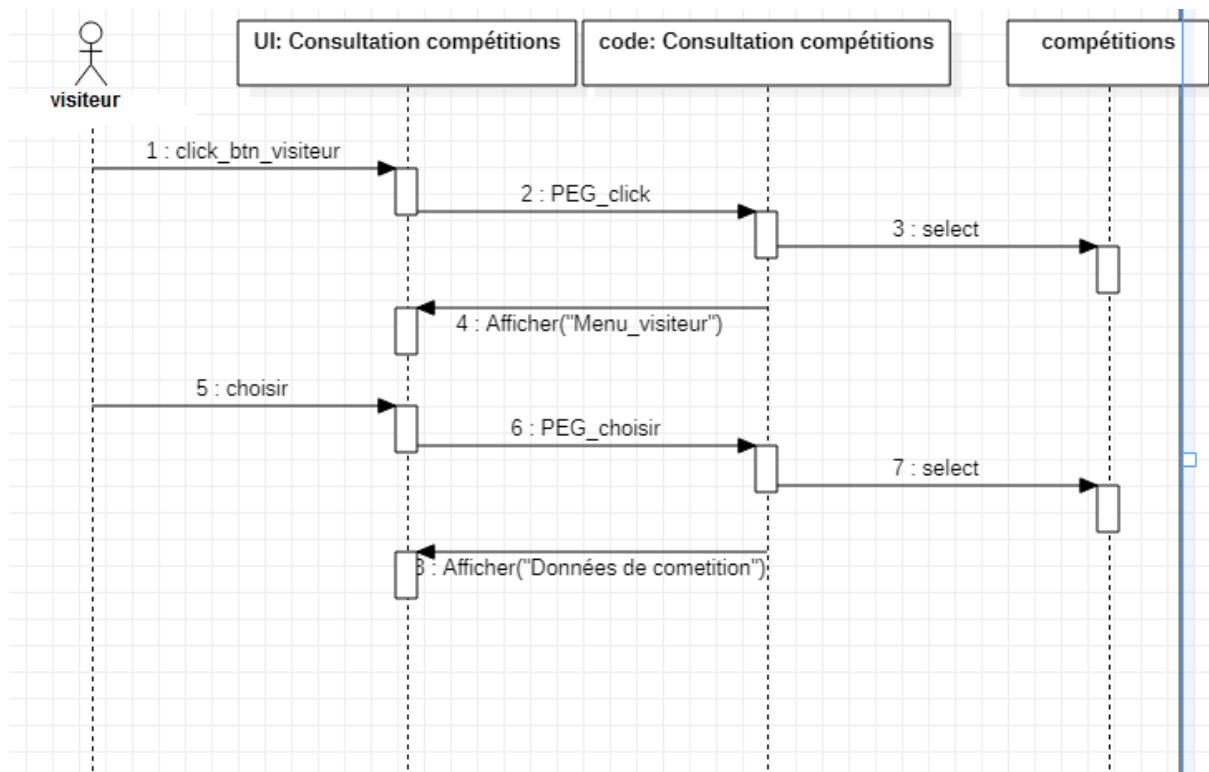


Figure 26– Diagramme de séquence participante du cas d'utilisation < Consulter compétitions>

4.4.3 Conception de cas d'utilisation < gérer équipes>

Diagrammes de classe :

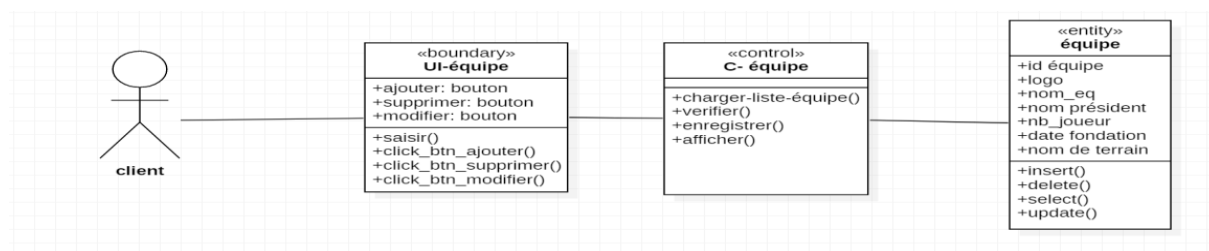


Figure 27 – Diagramme de séquence participante du cas d'utilisation <Gérer équipes>

Diagramme de séquence :

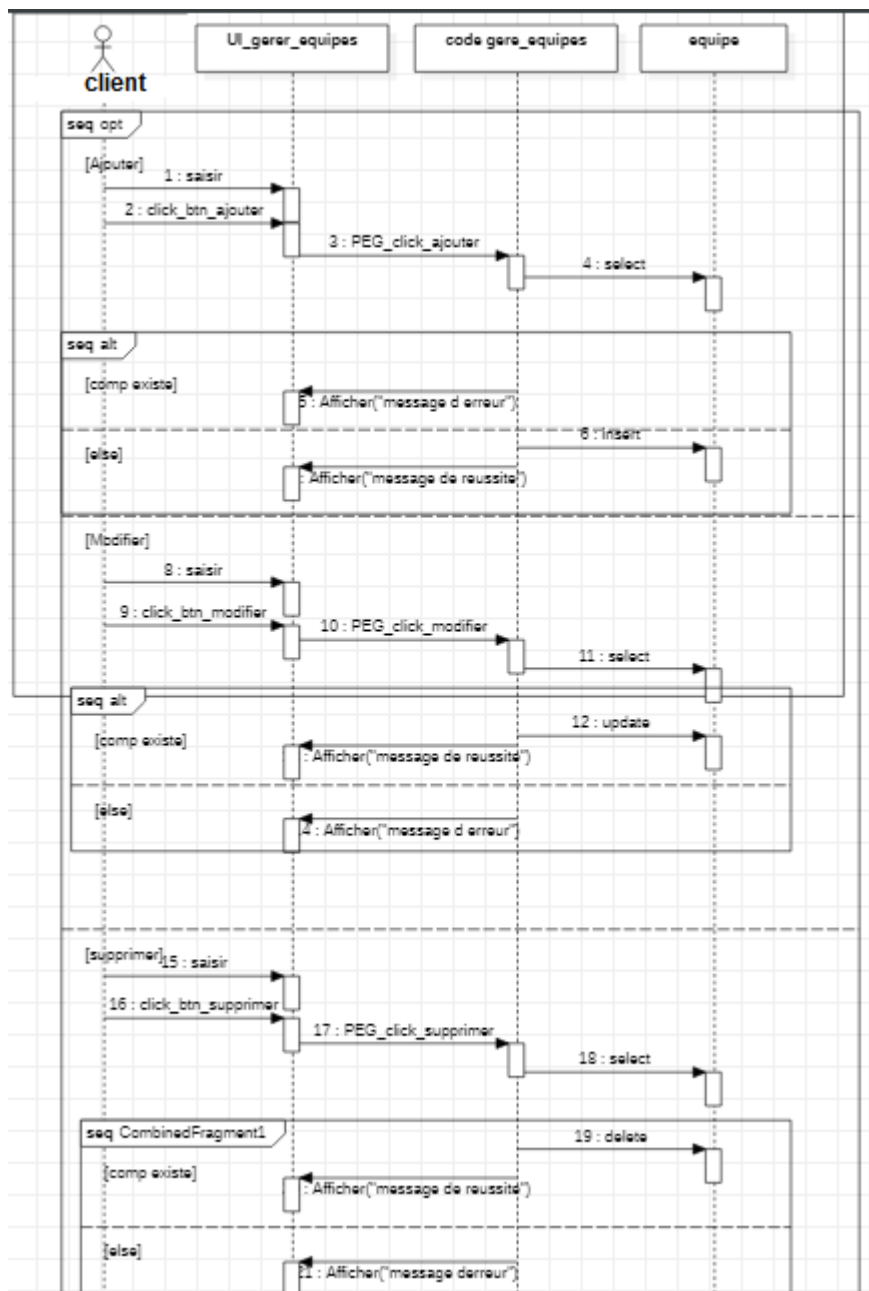


Figure 28 – Diagramme de séquence participant du cas d'utilisation
<Gérer équipes >

4.4.4 Conception de cas d'utilisation < gérer matches >

Diagrammes de classe :

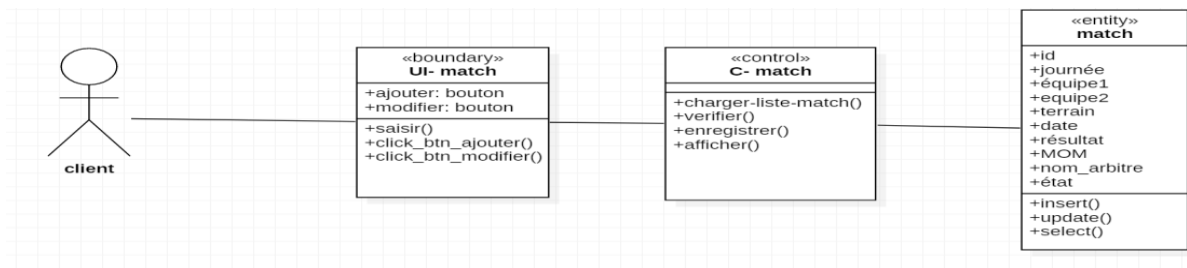


Figure 29 – Diagramme de séquence participant du cas d'utilisation

<Gérer matches>

Diagramme de séquence :

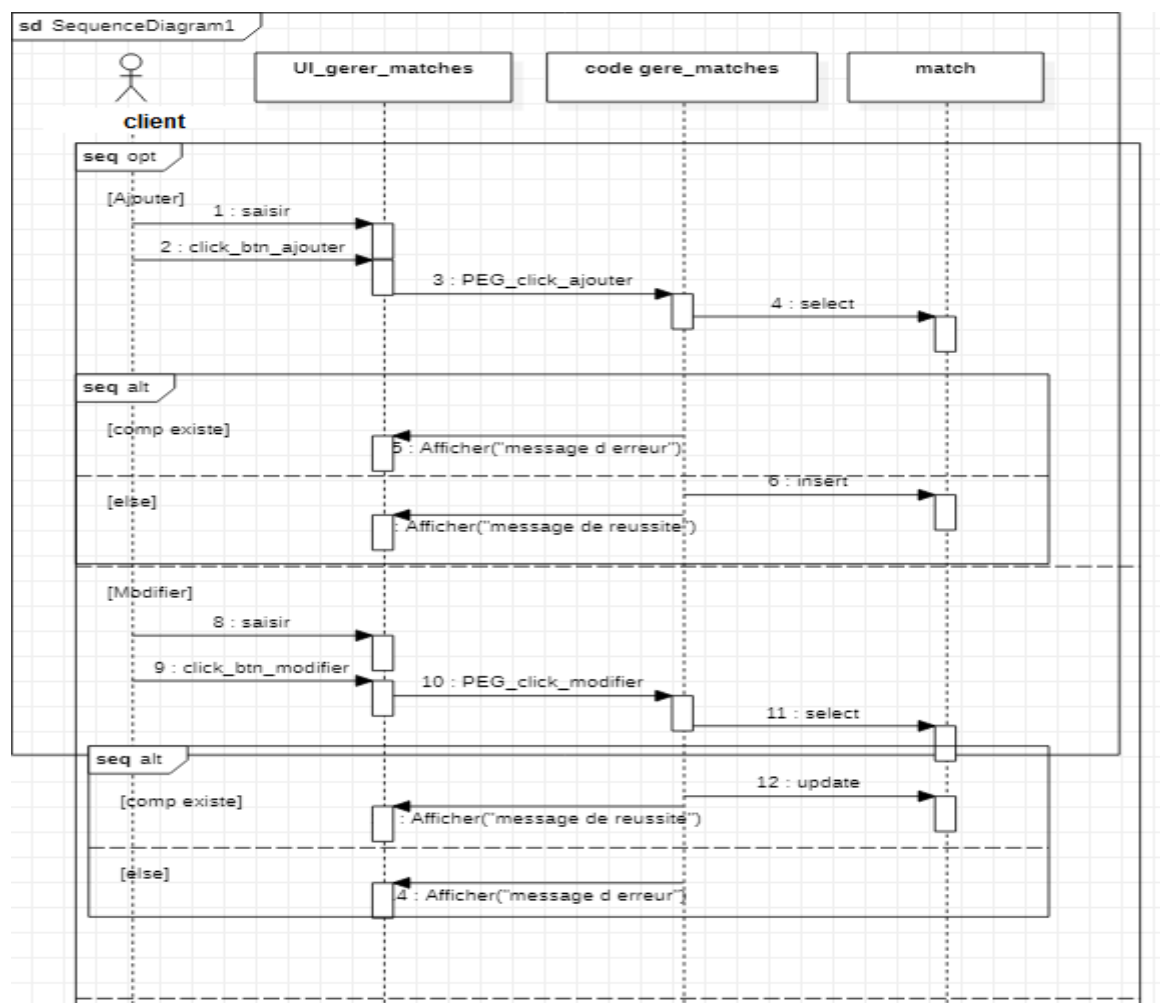


Figure 30– Diagramme de séquence participant du cas d'utilisation

<Gérer matches>

4.4.5 Conception de cas d'utilisation < gérer joueurs >

Diagrammes de classe :

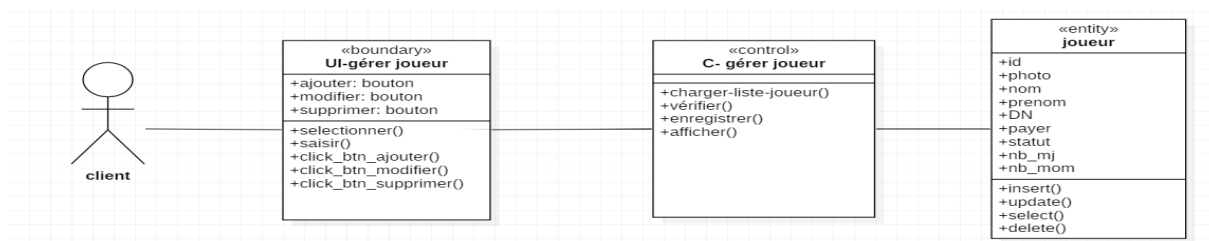


Figure 31 – Diagramme de séquence participant du cas d'utilisation

<Gérer joueurs >

Diagramme de séquence :

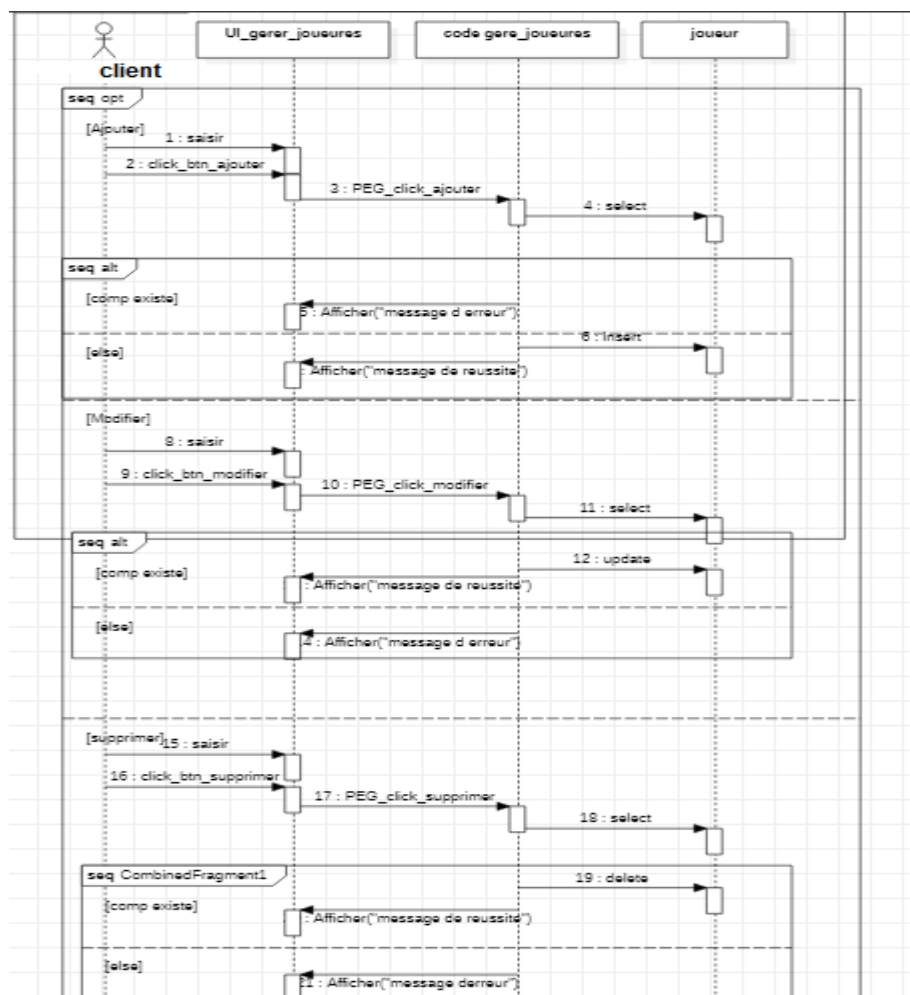


Figure 32 – Diagramme de séquence participant du cas d'utilisation

<Gérer joueurs>

4.4.5 Conception de cas d'utilisation < gérer arbitres >

Diagrammes de classe :

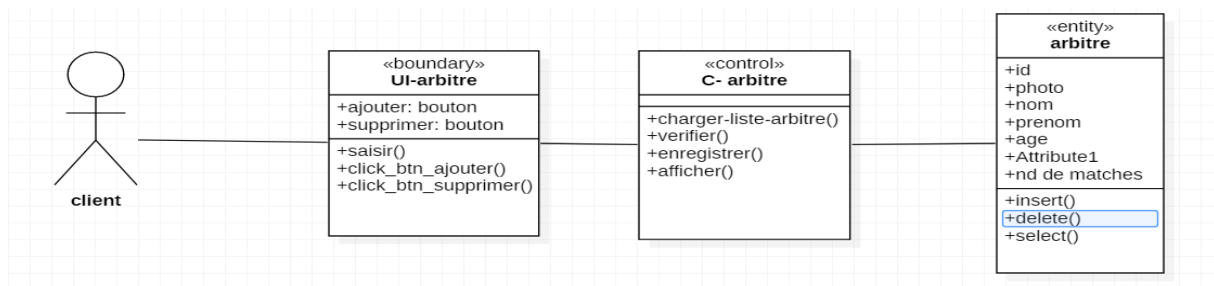


Figure 33 – Diagramme de séquence participant du cas d'utilisation

<Gérer arbitres >

Diagramme de séquence :

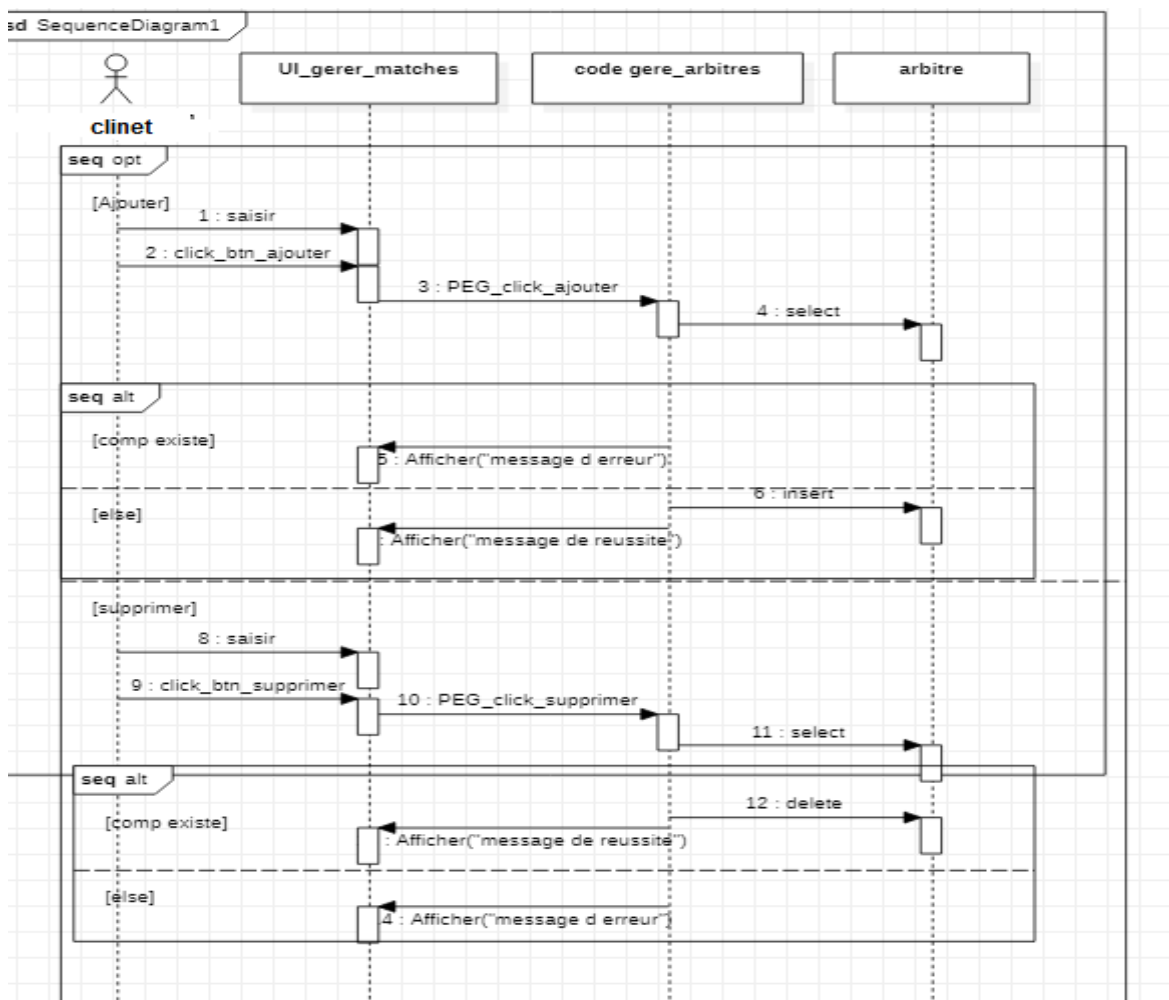


Figure 32 – Diagramme de séquence participant du cas d'utilisation

<Gérer arbitres>

4.5 Réalisation :

Consulter compétitions :

competitions		
voici les listes des compétitions genéres par notre service Chaque couleur regroupe disciplines		
<div><div>Nom :aa</div><div>Decpline :football</div><div>Genre : homme</div><div>Categorie: Senior</div><div>Nb equipes max 2</div><div>Date Debut : 2021-04-01</div><div>Date Fin: 2021-04-06</div></div>	<div><div>Nom :hhh</div><div>Decpline :football</div><div>Genre : homme</div><div>Categorie: Senior</div><div>Nb equipes max 99</div><div>Date Debut : 2021-04-09</div><div>Date Fin: 2021-04-07</div></div>	<div><div>Nom :gjf</div><div>Decpline :basketball</div><div>Genre : homme</div><div>Categorie: Senior</div><div>Nb equipes max 20</div><div>Date Debut : 2021-04-01</div><div>Date Fin: 2021-03-31</div></div>
<div><div>Nom :gjf</div><div>Decpline :handball</div><div>Genre : homme</div><div>Categorie: Senior</div></div>	<div><div>Nom :fgsf</div><div>Decpline :volyball</div><div>Genre : homme</div><div>Categorie: Junior</div></div>	<div><div>Nom :azr</div><div>Decpline :football</div><div>Genre : homme</div><div>Categorie: Junior</div></div>

Gérer équipes :

id equipe	Logo	nom equipe	nom president	nb joueur	date de fondation	nom de Terrain
<div>Configurer votre liste des equipes</div> <div>Ajouter Equipe</div> <div><div>ajouter</div><div>modifier</div><div>supprimer</div></div> <div><div>Identifiant</div><div>Nom equipe</div><div>Logo</div><div>Choisir un fichier</div><div>Aucun fichier choisi</div><div>Nom president</div><div>date fondation</div><div>jj/mm/aaaa</div><div>Nom Terrain</div><div>Ajouter</div></div>						
<div>Configurer votre liste des equipes</div> <div>Supprimer equipe</div> <div><div>ajouter</div><div>modifier</div><div>supprimer</div></div> <div><div>id equipe</div><div>Supprimer</div></div>						
<div>Configurer votre liste des equipes</div> <div>Modifier equipe</div> <div><div>ajouter</div><div>modifier</div><div>supprimer</div></div> <div><div>Choose equipe:</div><div>Logo</div><div>Choisir un fichier</div><div>Aucun fichier choisi</div><div>Nom president</div><div>Nom equipe</div><div>Nom Terrain</div><div>Modifier</div></div>						

Gérer matches :

Ajouter

Modifier

Saisir Match

dd ▾

Resultat

eq1 5-1 eq2

Saisir

Identifiant

Journée/Tour

Equipe à domicile :

rt ▾

Equipe à exterieur:

rt ▾

Arbitre:

vcb vcb ▾

Terrain

tttttttttttttttttttt ▾

date de Match

jj/mm/aaaa



Ajouter

Gérer joueurs :

id	Photo	Nom	Prenom	Age/date de naissance	pays/region	status	nb des matches joues	nb de "Man of The Match"
----	-------	-----	--------	-----------------------	-------------	--------	----------------------	--------------------------

Configurer votre liste des joueures

Ajouter
Modifier
Supprimer

Modifier joueur

Choosejoueur:

Photo

Choisir un fichier

Aucun fichier choisi

Nom

Prenom

pays/region

Libre

Modifier

Configurer votre liste des joueures

id	Photo	Nom	Prenom	Age/date de naissance	pays/region	status	nb des matches joues	nb de "Man of The Match"
----	-------	-----	--------	-----------------------	-------------	--------	----------------------	--------------------------

Ajouter
Modifier
Supprimer

Ajouter joueur

Identifiant

Photo

Choisir un fichier

Aucun fichier choisi

Nom

Prenom

date de naissance

pays/region

Libre

Ajouter

id	Photo	Nom	Prenom	Age/date de naissance	pays/region	status	nb des matches joues	nb de "Man of The Match"
----	-------	-----	--------	-----------------------	-------------	--------	----------------------	--------------------------

Configurer votre liste des joueures

Ajouter
Modifier
Supprimer

Supprimer joueur

id joueur

Supprimer

Gérer arbitres :

id	Photo	Nom	Prenom	age	region/pays	nb des matches
----	-------	-----	--------	-----	-------------	----------------

Ajouter

Supprimer

Ajouter arbitre

Identifiant

Photo

Choisir un fichierAucun fichier choisi

Nom

Prenom

date de naissance

pays/region

Ajouter

id	Photo	Nom	Prenom	age	region/pays	nb des matches
----	-------	-----	--------	-----	-------------	----------------

Ajouter

Supprimer

Supprimer arbitre

id arbitre

Supprimer