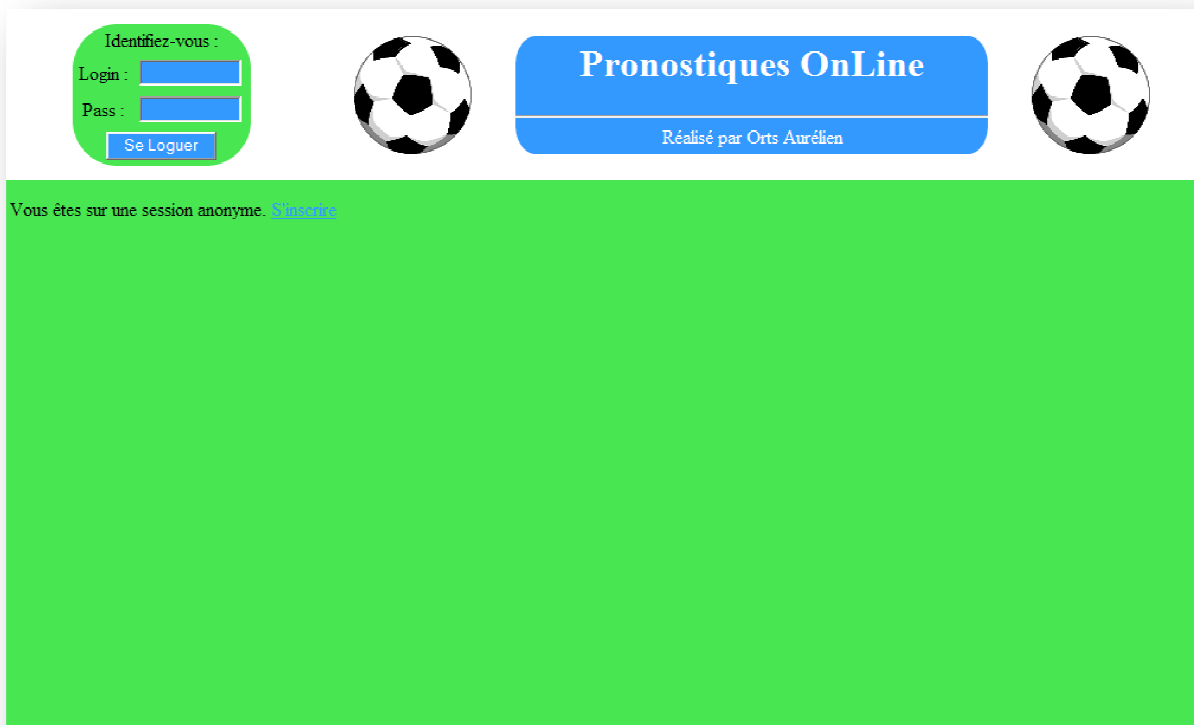


Compte rendu :
Gestion d'un jeu de pronostiques

Ce projet est développé à l'occasion de l'euro 2008 sous la forme d'un site internet. Il est basé sur du PHP pour le programme et sur MySQL pour la base de données. Le principe du jeu est de pouvoir faire un pronostic sur un match, une fois celui-ci validé. Un nombre de point calculé selon votre pronostic sera ajouté à votre compte.

Afin de pouvoir accéder à son compte ainsi qu'au match à venir, il est obligatoire de s'identifier. Selon le statut (administrateur ou joueur) de votre compte, vous accéder à plus ou moins d'options.

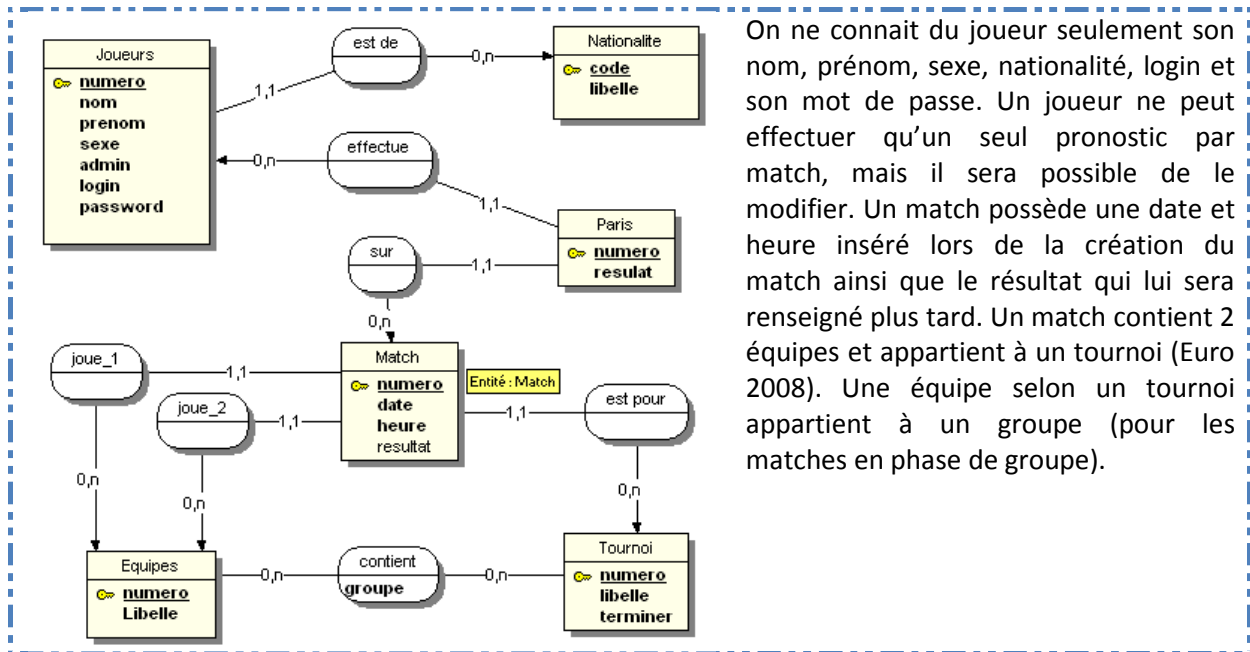
Pour pouvoir s'inscrire, il suffit alors de remplir correctement le formulaire d'inscription, qui, une fois validé est envoyé par mail à l'administrateur. Dans le cas où il vous accepte, il lui suffit que cliquer sur le lien « ajouter » du mail pour accéder à la page souhaité.



Aperçu du site sans être identifié

I) Explication de la base de donnée






La base de données a été crée suivant le MCD suivant :





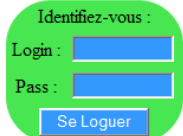
On ne connaît du joueur seulement son nom, prénom, sexe, nationalité, login et son mot de passe. Un joueur ne peut effectuer qu'un seul pronostic par match, mais il sera possible de le modifier. Un match possède une date et heure inséré lors de la création du match ainsi que le résultat qui lui sera renseigné plus tard. Un match contient 2 équipes et appartient à un tournoi (Euro 2008). Une équipe selon un tournoi appartient à un groupe (pour les matches en phase de groupe).

II) Organisation des fichiers

	images	(Dossier) Contient toutes les images du site
	librairies	(Dossier) Contient les fichiers des librairies utilisés (fpdf et artichow)
	topFrameStyle.css mainFrameStyle.css	(Feuilles de style) Permet une mise en page propre du site. Pour un raison de clarté du code, chaque frame possède sa feuille de style.
	index.html	(html) Elle est réduite à la définition des frames et du titre.
	ajouterJoueur.php	(php) C'est une page que seul l'administrateur connaît sa présence, elle sert à l'ajout d'un joueur dans la base
	config.php	(php) Il contient des variables de configuration afin de faciliter son installation et son paramétrage.
	fonction.php	(php) Ce fichier contient le toute la logique du site ainsi que toutes les requêtes SQL. Il est organisé sous forme de fonction.
	formulaireInscription.php	(php) Il contient le formulaire permettant à un utilisateur de s'inscrire. Il contient aussi son propre system de vérification des champs.
	graph.php	(php) Il se comporte comme une fonction, mais devait être dans un fichier séparé du reste. Il permet de tracer un graphique de ses pronostics pour un joueur. Il utilise la librairie « artichow »

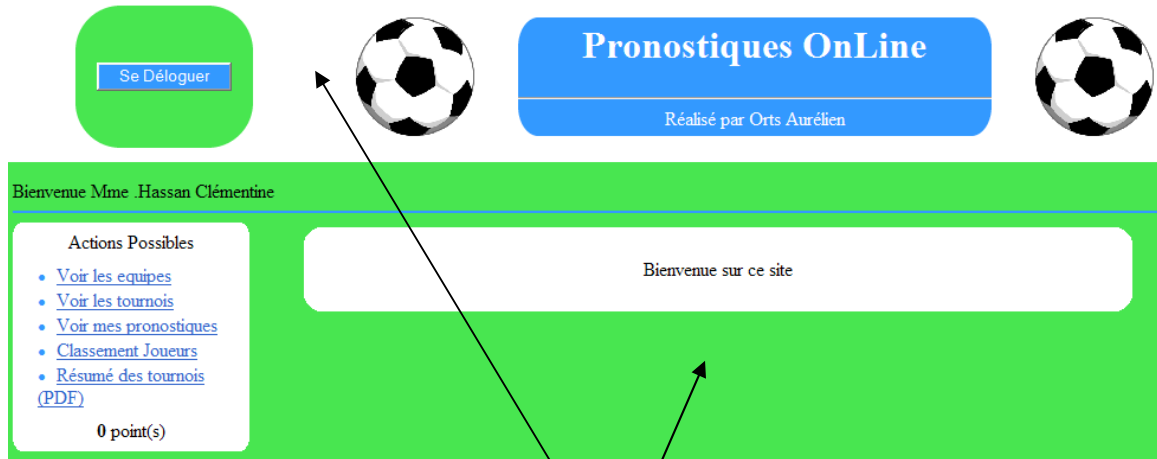
	listeFichier.php	(php) Contient la liste des fichiers à inclure dans chaque page. Cela devient très pratique lorsque vous devez utiliser un fichier dans toutes les pages, il vous suffit de le mettre à jour la liste.
	mainFrame.php	(php) Contient toute la présentation, les menus. Afin d'avoir des données dynamique, il fait référence a fonction.php pour récupérer les données souhaitées.
	pdf.php	(php) est utilisé comme graph.php. Mais lui permet de crée un fichier pdf à partir d'un chaine de caractère.
	topFrame.php	(php) Contient la présentation de la frame du haut (formulaire d'identification)
	class_joueur.php	(php Objet) Afin de facilité les mises à jours du site, le joueur est stocké sous forme de classe.

III) Inscription

	<p>Voici le formulaire à renseigné afin de faire une demande d'inscription.</p> <p>Dans le cas ou un champ a été oublié, il se met en rouge et le formulaire n'est pas valider.</p>
<p>Un mail est envoyer au site afin de finaliser votre inscription !!!</p> <p>Récapitulatif :</p> <p>Nom :Hassan prenom :Clémentine Sexe :Femme Nationalite :1 Login :clems Password :clems</p> <p>Le message a bien été transmit Fermer</p>	<p>Une fois la première étape validée, un mail est envoyé à l'administrateur et un bref récapitulatif est affiché.</p> <p>Dans un souci de praticité, un lien « Fermer » permet alors de fermer la fenêtre.</p>
	<p>Dans la boite de l'administrateur, voici le mail au format html (afin de pouvoir accepter les liens HyperText) Il lui suffit alors de cliquer dessus pour passer à l'étape suivante.</p>
	<p>Une petite interface nous demande alors de nous identifier. Mais seul un administrateur sera autorisé.</p>
<p>Le joueurs a été ajouté avec succes.</p>	<p>Une fois le message affiché, le joueur a été ajouté correctement dans la base. Il peut alors commencer à joué.</p>

IV) Connexion avec un compte client

Pour ce faire, nous allons utiliser le compte que l'on vient d'ajouté dans la phase précédente.



L'interface est divisée en 2 frames :

- TopFrame contenant le haut de la page
- MainFrame contenant le cœur du site

Sur la gauche on accède au menu (menu utilisateur). Il permet de :

- D'afficher les équipes enregistrées
- Les tournois
- Voir mes pronostiques en cours
- Afficher le classement des joueurs
- Accéder au fichier PDF contenant le résumé des tournois. Ce lien ne s'affiche que si le fichier existe

A) Voir les tournois



On peut voir très rapidement :

- Le nom du tournoi
- Dans quelle phase est le tournoi
- L'état des matchs (prévu ou gagné)
- On clic sur le match souhaité pour faire un pronostic

B) Faire un pronostique

Entrer votre pronostique :

Tunisie - Suède

[Enregistrer votre pronostique](#)

Afin de créer notre pronostique, il nous suffit juste de taper un résultat.

C) Voir mes pronostics

Vos pronostique enregistrés :

- [Tunisie contre Suède, résultat prévu : 1-3](#)

Cette partie nous affiche nos pronostique tant que le match n'a pas été joué. Pour le modifier, il suffit de cliqué dessus et d'y modifier le score. Cette opération n'est possible seulement avant 15h le jour du match. Une fois le match joué, les points de votre compte sont mis à jour et vous ne voyer plus votre pronostic.

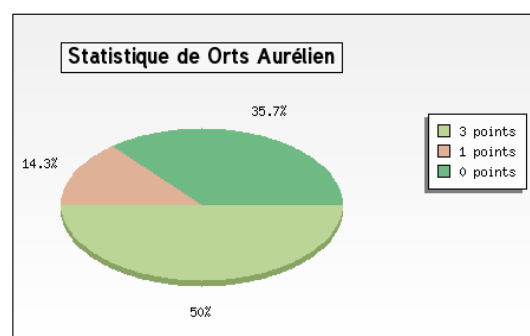
D) Classement des joueurs

Le classement des joueurs

Ordre croissant

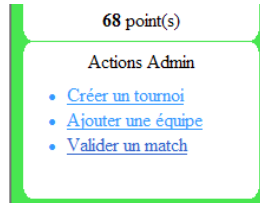
- [1 : Orts Aurélien avec 68 point\(s\)](#)
- [2 : Gervasi Marion avec 3 point\(s\)](#)
- [3 : Prudhomme David avec 0 point\(s\)](#)
- [4 : Quadrado Stéphane avec 0 point\(s\)](#)
- [5 : Hassan Clémentine avec 0 point\(s\)](#)

Ici nous avons le classement des joueurs selon le nombre point. Si l'on clic dessus, nous pouvons connaitre ses statistiques :



V) Connexion avec un compte administrateur

La seule différence lorsqu'on se connecte à l'aide d'un compte administrateur est que l'on voit apparaître sur la gauche un autre menu :



A) Créer un tournoi

Nouveau tournoi

Le tournoi

Nom du tournoi :

Les équipes

Equipe	Groupe				
Manchester	<input type="radio"/> A	<input type="radio"/> B	<input type="radio"/> C	<input type="radio"/> D	<input type="radio"/> N'y participe pas
Tunisie	<input type="radio"/> A	<input type="radio"/> B	<input type="radio"/> C	<input type="radio"/> D	<input type="radio"/> N'y participe pas
Suisse	<input type="radio"/> A	<input type="radio"/> B	<input type="radio"/> C	<input type="radio"/> D	<input type="radio"/> N'y participe pas
Portugal	<input type="radio"/> A	<input type="radio"/> B	<input type="radio"/> C	<input type="radio"/> D	<input type="radio"/> N'y participe pas
Turquie	<input type="radio"/> A	<input type="radio"/> B	<input type="radio"/> C	<input type="radio"/> D	<input type="radio"/> N'y participe pas
Italie	<input type="radio"/> A	<input type="radio"/> B	<input type="radio"/> C	<input type="radio"/> D	<input type="radio"/> N'y participe pas
Suède	<input type="radio"/> A	<input type="radio"/> B	<input type="radio"/> C	<input type="radio"/> D	<input type="radio"/> N'y participe pas
Espagne	<input type="radio"/> A	<input type="radio"/> B	<input type="radio"/> C	<input type="radio"/> D	<input type="radio"/> N'y participe pas
Russie	<input type="radio"/> A	<input type="radio"/> B	<input type="radio"/> C	<input type="radio"/> D	<input type="radio"/> N'y participe pas
Pologne	<input type="radio"/> A	<input type="radio"/> B	<input type="radio"/> C	<input type="radio"/> D	<input type="radio"/> N'y participe pas
Croatie	<input type="radio"/> A	<input type="radio"/> B	<input type="radio"/> C	<input type="radio"/> D	<input type="radio"/> N'y participe pas
Rep. Tchèque	<input type="radio"/> A	<input type="radio"/> B	<input type="radio"/> C	<input type="radio"/> D	<input type="radio"/> N'y participe pas
Autriche	<input type="radio"/> A	<input type="radio"/> B	<input type="radio"/> C	<input type="radio"/> D	<input type="radio"/> N'y participe pas
Allemagne	<input type="radio"/> A	<input type="radio"/> B	<input type="radio"/> C	<input type="radio"/> D	<input type="radio"/> N'y participe pas
Grèce	<input type="radio"/> A	<input type="radio"/> B	<input type="radio"/> C	<input type="radio"/> D	<input type="radio"/> N'y participe pas
Roumanie	<input type="radio"/> A	<input type="radio"/> B	<input type="radio"/> C	<input type="radio"/> D	<input type="radio"/> N'y participe pas

On doit renseigner le nom et reformé si nécessaire les groupes d'équipe. Au chargement elles se regrouperont par 4 automatiquement. Lors de la validation du formulaire, si les groupes ne contiennent pas 4 équipes chacun, le tournoi ne sera pas créé et une erreur sera affichée.

B) Valider un match

Valider un match

Les matchs du tournoi Euro 2007 : (Le tournoi est terminé)

- Gagnant : [Autriche \(3 à 0\) contre Portugal](#)

Les matchs du tournoi Euro 2008 : (1/2 final)

- Gagnant : [Suisse \(3 à 1\) contre Manchester](#)
- [Tunisie vs Suède le : 14-02-2008](#)

La présentation est semblable à celle du pronostic. Une fois le score final du match enregistré, une fonction parcourt les pronostics des joueurs de ce match et auquel cas, il mettra à jour son nombre de point selon la règle prédéfini. Si le match validé était le dernier avant de pouvoir passer à l'étape d'après, un bouton apparaît « exporter résumé des tournois ». Il permet de sortir la liste complète des matchs regroupé par tournoi dans un fichier pdf.