

TP1

420-W1V-SW - Développement d'applications Web transactionnelles avancées

Pondération de toutes les parties : 17.5%

Travail à effectuer

Partie 0 : Modèle de données

Vous devez produire par vous-même les modèles de données dont vous avez besoin pour votre application. Vous pourrez en tout temps demander des retours à l'enseignant sur vos modèles de données. Je vous invite à les faire dans un tableau ou un diagramme.

Partie 1 : Maquettes

Vous devez produire des maquettes de l'application à l'aide d'un outil de Figma. Ces maquettes serviront de base à l'implémentation de l'interface en VueJs. Pensez à faire une maquette pour chacune des fenêtres que vous aurez besoin de faire pendant l'implémentation.

Vous aurez à développer une application permettant de faire la gestion d'un magasin.
Vous aurez besoin :

- d'une page réservé au gestionnaire pour gérer la liste de produit;
- d'une page client qui permettra aux différents utilisateurs d'acheter les produits.

Section Gestion

La section gestion consiste à l'ensemble des visuels nécessaires pour qu'un gestionnaire puisse :

- voir ses produits;
- ajouter/modifier/supprimer des produits
- effectuer une recherche sur les produits;
- trier les produits de façon à rapidement les produits dont les stocks sont bas.

Si vous avez d'autres idées, vous pouvez les ajouter en mode "wireframe" pour sauver du temps.

Section Client

La section client consiste aux visuels nécessaires pour qu'un client puisse :

- ajouter des produits dans son panier à partir d'une liste de produit
- voir un sous total de son panier à partir du même visuel
- accéder à son panier et en modifier le contenu
- valider le contenu du panier et créer une facture.

Partie 2 : Implémenter les maquettes

Pour travailler avec vos données, vous devrez utiliser des stores. Je vous suggère Pinia, mais vous pouvez en utiliser un autre.

Pour naviguer entre la page Gestion et la page Client, vous devez utiliser un routeur.

Il n'y a aucune restriction sur le style (CSS) pour votre application.

Remise

La remise de ce travail s'effectuera en 2 parties. Vous devez présenter vos maquettes à l'enseignant avant de commencer la partie 2. Le retour de l'enseignant pourra être appliqué sur les maquettes avant de commencer le développement.

La partie 2 devra être présentée par les étudiants. Vous aurez à faire une démonstration des fonctionnalités de votre application. Seulement les fonctionnalités et le visuel de votre présentation seront évalués.

Vous pouvez demander une rencontre à n'importe quel heure du cours, pourvu qu'il est envisageable de faire votre présentation avant la fermeture du zoom.

La date limite de la présentation de la partie 2 est le **4 juillet à 11:00**. Après votre présentation, vous devez mettre vos maquettes (en pdf) et votre projet dans un fichier zip et le remettre sur LÉA.

Évaluation

4	3	2	1	0
Les éléments demandés sont effectués de façon exemplaire.	Les éléments demandés sont respectés et le code est de bonne qualité.	Les éléments demandés sont respectés, mais la qualité du code est à améliorer	Les éléments demandés sont incomplets ou trop peu élaborés.	Les éléments demandés sont absents.

X	Maquettes	Note /4
Gestion		
	Liste de produits	
	Interactions avec les produits	
	Champ de recherche	
	Champ filtre	
Client		
	Liste de produit	
	Sous-total du panier visible à partir de la liste de produit	
	Élément Panier	
TOTAL :		

X	Implémentation	Note /4
	Respect des maquettes	
Gestion		
	Liste de produits	
	Interactions avec les produits	
	Champ de recherche fonctionnel	
	Champ filtre fonctionnel	
Client		
	Liste de produit	
	Sous-total visible à partir de la liste de produit	
	Élément panier	
	Génération d'une facture	
TOTAL :		