

Contrôle de connaissances

Projet

Création d'une boutique en ligne d'un loueur de jeux vidéos

PHASE A

- Développer un outil web pour permettre au loueur de mettre à jour sa liste de jeux vidéos
 - Définition d'un jeu vidéo :
 - Titre du jeu
 - Editeur
 - Année de parution
 - Résumé
 - Type de public
 - Visuel
 - Création de nouveaux jeux
 - Suppression de nouveaux jeux
 - Mise à jour d'un jeu
- Un outil pour permettre à un client de voir la liste des jeux

PHASE B

- Les clients peuvent réserver un jeu sur la liste des jeux
 - Pour chaque jeu, on affiche un champ « Nom » qui permet au client de rentrer son nom et lorsqu'il valide, le jeu lui est attribué
 - Si un jeu est attribué, on affiche le nom du client qui l'a emprunté et on ne peut plus l'emprunter
 - Sur le tableau du loueur, on ajoute le nom des clients qui ont emprunté un jeu
 - Lorsqu'un jeu est emprunté, on ajoute un bouton « Retour » qui permet d'indiquer qu'on a récupéré le jeu.
 - Si on clique sur le bouton « Retour », le nom de l'emprunteur est effacé et on peut à nouveau emprunter le jeu.

Indications :

- Privilégier le stockage dans une base de données MySQL (mais le stockage sur un fichier texte est accepté)
- Privilégier l'utilisation d'objets PHP (mais l'utilisation de tableaux associatifs ou autre est accepté)
- Soigner particulièrement la présentation du tableau « client » (utilisation de Bootstrap)