

ECF

module :

DÉVELOPPER UNE APPLICATION INTERACTIVE WEB

Objectif de l'évaluation

L'évaluation comporte sur 2 compétences issues du référentiel de certification (RC) :

- Maquetter une application ou un site web
- Développer des pages web en lien avec une base de données

Le candidat doit être capable de mettre en œuvre :

- Réaliser une maquette (directement en html/css ou via un logiciel de prototypage, ou une photographie)et réaliser le diagramme d'enchaînement (sitemap ou organigramme du site)
- Un site internet adapté au mobile et respectant la charte graphique de l'entreprise
- Ajouter de l'interactivité avec des scripts Javascript.
- Développer un site web en lien avec une base de donnée avec une architecture en couche (pattern MVC / DAO ou utilisation d'un framework MVC)
- Constituer un jeux d'essai
- Publier le site web

Cahier des charges

Contexte :

L'association « athletik – les 1000 pas » organise un challenge tous les ans de 5 courses à pieds de 1000m . Sa particularité est de programmer des courses en mélangeant toutes les catégories d'âge des participants. A chaque participation, un coureur cumule des points selon la formule suivante :

$$\text{nbPoints} = (1000/\text{temps}) \times \text{coefficientAge}$$

se lit : le nombre de point d'une course est égale à la valeur arrondie supérieur de (1000 / temps) x coefficient d'age.

Tableau des ages et coefficient :	catégorie	age	coefficient
	Masters	>40	1,35
	Seniors	23 – 40	1
	Espoirs	20-22	1,09
	Juniors	18-19	1,18
	Cadets	16-17	1,21
	Minimes	14-15	1,35
	Benjamins	12-13	1,42
	Poussins	10-11	1,5

Pour améliorer la visibilité de l'association, elle souhaite mettre en place un site internet vitrine (présentation de l'association, quelques photos des challenges, la liste des évènements à venir...) ainsi que la possibilité de visualiser les résultats des différents meetings ainsi que le classement général des participants.

Spécifications techniques et fonctionnelles :

Étude minimale de l'application.

Scénarios utilisateurs (user stories)

N°	En tant que	Je veux	Afin de
1	Utilisateur anonyme	Découvrir l'association et ses évènements	Mieux connaître l'association et ses évènements
2	Gestionnaire	Enregistrer les résultats des courses	Mettre à jour le classement
3	Utilisateur anonyme	Visualiser le résultat des courses	
4	Utilisateur anonyme	Visualiser le classement général	
5(option nel)	Utilisateur connecté	M'inscrire à une course	participer.

Les scénarios par ordre de priorités sont 1,3,4,2

Diagramme simplifié de cas d'utilisation (UML)

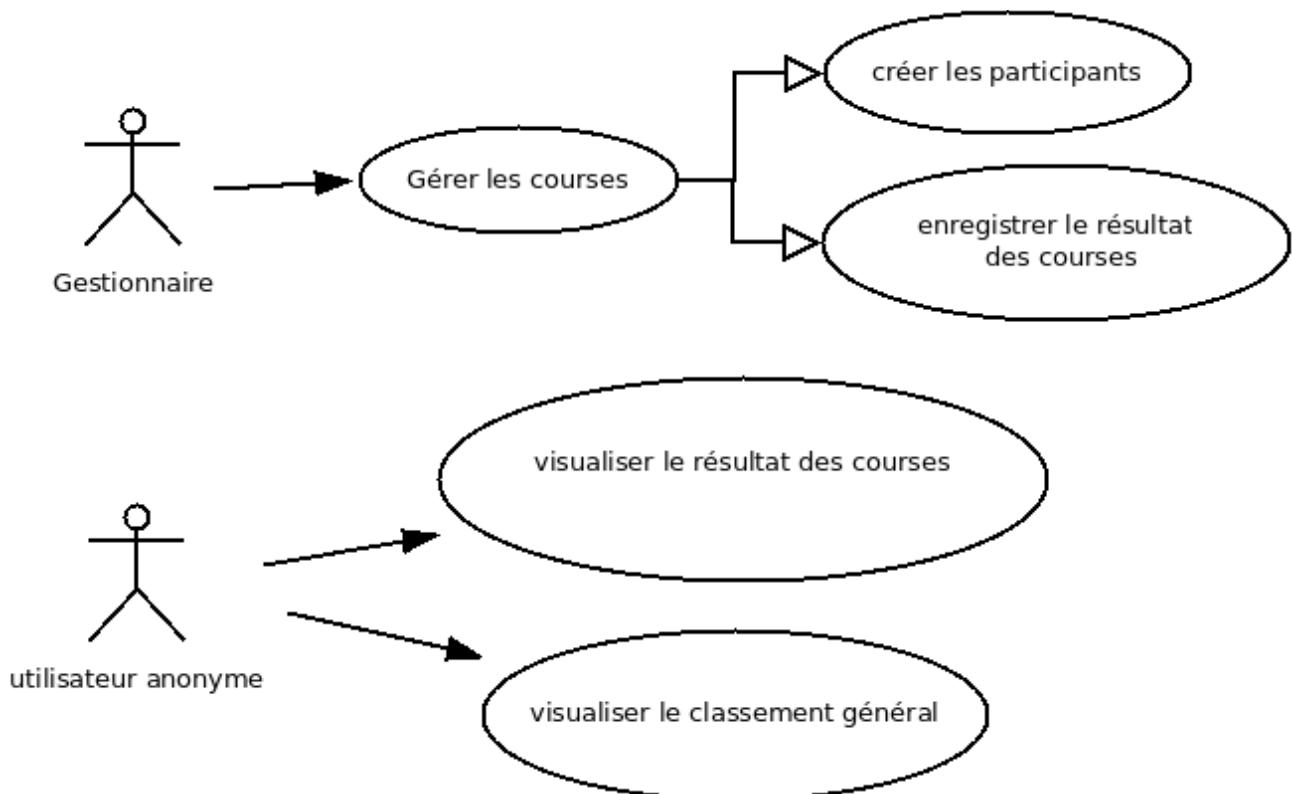
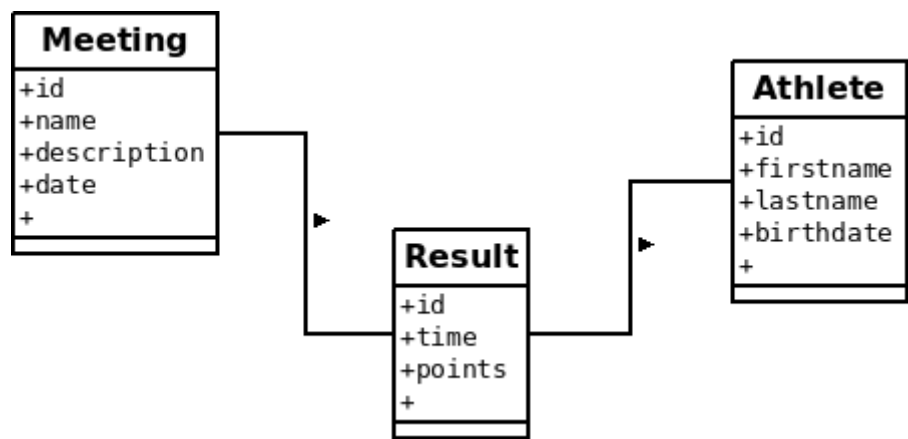


Diagramme de classes (UML)



Déroulement et consignes ECF :

Réaliser l'application, publier le code source sur github accompagné d'une documentation (copie des maquettes, schémas, architecture du site) et publier l'application sur le serveur interne.

Le script SQL initial vous est fournit avec 2 courses, dont une s'est déjà déroulée et les résultats pré-saisis.

Essayez de faire les requêtes SQL par vous-même, si vous êtes dans la difficulté, demandez sans trop perdre de temps à votre voisin, (Le SQL fera l'objet d'une évaluation dans un autre ECF)

L'application est à réaliser en PHP soit avec le framework symfony, soit en php « brute » mais en appliquant les principe MVC (utilisation ou non de librairies). L'application doit être responsive,

La réalisation du calcul des points se fera par javascript.

Proposition de méthodologie :

Réalisez d'abord le maquettage de l'application.

Créer les entités (classes) en rapport avec le modèle de BDD.

Préparez et testez les requêtes nécessaire à l'application.

Créez les DAOs nécessaires

Créez les vues et les contrôleurs.

Commencez toujours par le plus simple et ensuite rajouter de la complexité. Chaque nouvelle fonctionnalité ajoutée fera l'objet d'un commit,

Publication :

Pour la publication sur le serveur web interne, vous avez un espace qui vous est réservé.

Ip du serveur : 10.105.49.96.

BDD : vous avez une base de donnée de disponible sur le serveur, utilisez phpmyadmin pour y accéder : <http://10.105.49.96/phpmyadmin> , le login et le mot de passe est le même que celui fournit pour accéder au partage du serveur.

Utilisez un client FTP (par exemple FileZilla) pour déposer vos fichiers sur le serveur (répertoire public_html) avec login/mdp idem que bdd. Attention, pour Symfony, il y a une procédure particulière à faire avant de publier, vous pouvez vous entraîner sur votre serveur local avant :

Modifier en local le fichier parameters.yml avec le nom de la bdd et user/pwd

php bin/console cache:clear

php bin/console cache:warmup --env=prod

Si vous utilisez assetic : `php bin/console assetic:dump --env=prod --no-debug`
transférer vos fichiers sur le serveur via ftp

Votre site est accessible via l'url <http://10.105.49.96/~votrelogin>