

Projet du module Applications client riche

Introduction

Vous avez entre les mains le site du tour des héros spécial jeux vidéos des années 80 !

Ce site propose l'ensemble des fenêtres demandées pour ce projet : tableau de bord, liste des héros et des armes, ainsi qu'édition ou création d'un héros ou d'une arme. Les détails d'un héros ou d'une arme font cependant l'objet de pages à part supplémentaires et ne sont pas intégrées aux pages précédentes, par choix (voir plus bas).

A part le filtrage des héros ou des armes qui n'a pas été implémenté par manque de temps, ce site met en œuvre toutes les fonctionnalités demandées pour ce projet. Il permet même de choisir un héros à l'échelle du site, suite aux créations et aux modifications éventuellement réalisées, pour simuler le choix d'un joueur avant le jeu proprement dit. Il faut pour cela que le héros choisi possède une arme.

Navigation

La navigation proposée n'est, par choix, pas tout à fait la même que celle demandée dans l'énoncé. Un menu propose l'accès au tableau de bord, à la liste des héros et des armes en haut de chaque page. Cependant, l'affichage du détail d'une arme ou d'un héros se fait dans une page à part entière qui remplace le tableau de bord ou la page des listes précédentes.

Pages de listes de héros et d'armes

Le site propose des héros et des armes par défaut, disponibles dans les pages de listes de ces éléments. Il est possible de créer un héros ou une arme à l'aide du bouton correspondant dans ces pages. Ces éléments peuvent être modifiés et supprimés. Les éléments fournis par défaut ne sont pas supprimables et ils sont moins modifiables que les éléments créés par l'utilisateur (car on ne souhaite pas que ceux-ci suppriment le travail de création de l'auteur). Dans les pages de listes, un tri des éléments par numéro (id), nom et points de vie est disponible.

Pages d'affichage et d'édition des héros et des armes

Les pages d'affichage et d'édition sont globalement identiques pour les armes et les héros. Il y a cependant une différence : on peut associer une arme à un héros dans la page d'édition d'un héros mais on ne peut rien associer à une arme dans la page correspondante.

Pour un héros, on affiche son nom, son éventuelle image, son éventuelle description, ses points et son éventuelle arme associée. Il en est de même pour une arme, à la différence près mentionnée ci-dessus (pas de héros associé).

Dans les pages d'édition, la sauvegarde d'un élément (héros ou arme) se fait par un bouton « sauvegarde ». Cela a pour but d'imposer que l'on enregistre bien toujours en base un élément qui respecte les règles fixées dans l'énoncé sur les caractéristiques de points. Des messages d'aide sont d'ailleurs fournis à l'utilisateur pour l'aider à paramétrer son héros ou son arme. Et si les règles ne sont pas respectées, une alerte nous avertit que l'enregistrement n'est pas possible au clic sur « sauvegarder ». D'autre part, si l'on a commencé à modifier un élément et que l'on souhaite revenir en arrière, une alerte nous demande si l'on veut vraiment quitter la page sans enregistrer nos modifications.

Remarques supplémentaires

- le site n'est pas responsive. Le style a été fixé pour une taille de fenêtre donnée. Gérer l'aspect responsive aurait demandé du temps et ce n'était pas le but de ce projet
- la modification et la création d'un héros ou d'une arme sont regroupés dans un même composant. Cela convient pour les traitements simples effectués ici mais pour des traitements plus complexes il faudrait envisager de réaliser deux composants - cela rendrait le code plus lisible et maintenable
- la possibilité de charger une image par drag and drop n'est pas fonctionnelle. L'interface a été préparée (cadre avec bords en pointillés) dans l'optique de mettre en œuvre cette fonctionnalité mais le manque de temps l'a empêché.