

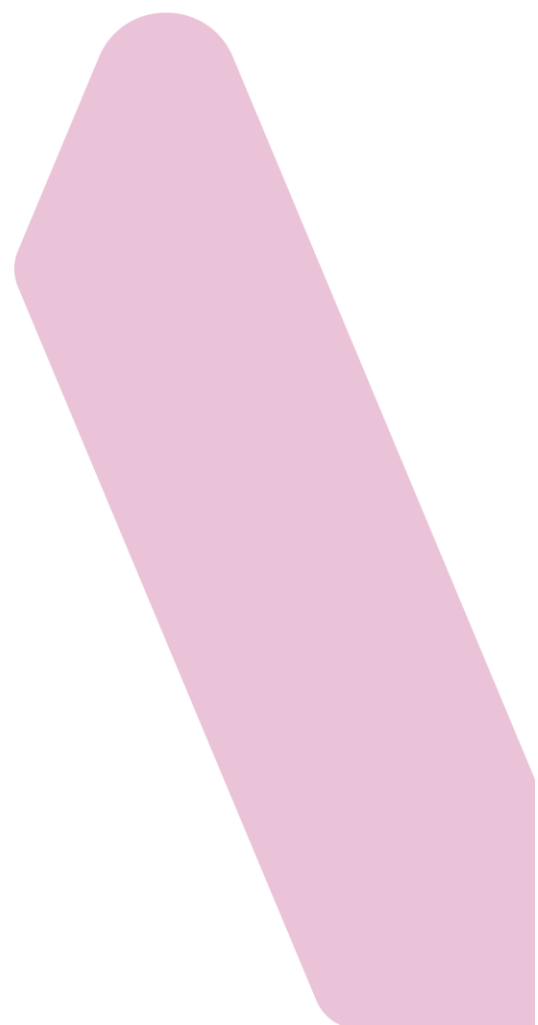
Projet Front-End PC Pokémon

Table des matières

Contexte.....	4
Pré-requis.....	5
Avant-propos.....	6
Fonctionnalités attendues.....	7
Header.....	7
But	7
Élément à afficher.....	7
Actions possibles	7
Page de connexion	9
But	9
Élément à afficher.....	9
Actions possibles	9
Page d'inscription.....	10
But	10
Élément à afficher.....	10
Actions possibles	10
Page principale	11
But	11
Élément à afficher.....	11
Actions possibles	11
Page de liste des boîtes	12
But	12
Élément à afficher.....	12
Actions possibles	12
Page de détail d'une boîte	13
But	13
Élément à afficher.....	13
Actions possibles	13
Page de création d'une boîte.....	14
But	14
Élément à afficher.....	14

Actions possibles	14
Page de détail d'un Pokémon	15
But	15
Élément à afficher.....	15
Actions possibles	15
Page d'ajout de Pokémon.....	16
But	16
Élément à afficher.....	16
Actions possibles	16
Page de recherche de Pokémon.....	17
But	17
Élément à afficher.....	17
Actions possibles	17
Footer	18
But	18
Élément à afficher.....	18
Actions possibles	18
Page à propos	19
But	19
Élément à afficher.....	19
Actions possibles	19
Page de modifications de ses informations.....	20
But	20
Élément à afficher.....	20
Actions possibles	20
Page de recherche de dresseur·euse.....	21
But	21
Élément à afficher.....	21
Actions possibles	21
Page de création d'échange.....	22
But	22
Élément à afficher.....	22
Actions possibles	22
Liste des échanges.....	23
But	23
Élément à afficher.....	23

Actions possibles	23
Page de détail d'un échange.....	24
But	24
Élément à afficher.....	24
Actions possibles	24
Profil utilisateur·ice	26
But	26
Élément à afficher.....	26
Actions possibles	26
Barème.....	27



Contexte

Ce projet a pour objectif de permettre à différent·e·s dresseur·euse·s, les utilisateur·ice·s, d'enregistrer et de consulter des informations sur leurs Pokémons, mais aussi de pouvoir se les échanger.

La partie back-end et la partie Cloud seront gérées par d'autres équipes. Vous avez la charge, du développement du Front-End de cette application.

Il est attendu que celui-ci réponde aux demandes exprimées tout au long de ce document.



Pré-requis

Vous devez développer un Front-End, avec **React version 18** en **Typescript**.

Il est attendu que vous utilisiez les « *function components* » ainsi que les *hooks* pour créer vos **composants**.

Vous utiliserez **vite** pour initialiser et transcompiler le projet.

Votre application sera testée avec l'interpréteur de **Node 18**, assurez-vous de son bon fonctionnement avec cet environnement.

Votre application sera testée de la manière suivante :

- Elle sera transcompilé à l'aide de la commande **npm run build**
- Elle sera ensuite servie à l'aide de la commande **npm run preview**

Ce sont deux scripts définis par **vite** à l'installation.

Attention à vos dépendances, seules les dépendances nécessaires au bon fonctionnement de votre code en production doivent être transcompilée.

Vous devez versionner votre application via **Git**, et être rendu accessible via **GitLab**.

Donnez l'accès à votre dépôt en lecture à **@AcinqAwait**.

Les différents composants du projet doivent être testés unitairement et en intégration. La **couverture de tests** doit être au-delà de **75%**.

Vous devez avoir un script pour vérifier la qualité de votre code via un linter : **npm run lint**. Il est attendu que votre code respecte les règles de la configuration générée par **vite** ou celle d'**AirBnb**.

Le choix du **framework CSS** (ou non) vous appartient parmi : less, sass, Tailwind. Ne pas avoir de CSS sera réhibitoire.

Vous devez utiliser **react-router version 6** pour le système de routage de votre front.

Vous pouvez utiliser **react-icons**.

Vous ne devez pas utiliser de design-system, ni de bibliothèques ajoutant des composants.

Avant-propos

Vous devez **limiter** aux utilisateur·ice·s la **possibilité** d'envoyer une **mauvaise requête** à cause de leurs entrées.

Les **erreurs** ne pouvant être empêchées doivent être **affichée** de manière visible à l'utilisateur·ice, afin qu'iel comprennent ce qui n'a pas fonctionné.

Le site devra être **accessibles** à tous·te·s conformément à la [norme ARIA](#).

Les dresseur·euse·s sont également des utilisateur·ice·s, les deux mots peuvent être intervertis dans l'intégralité du sujet.

Des textes sont définis pour les boutons, sections, etc. Vous pouvez les remplacer par des icônes si elles vous paraissent plus appropriées que les textes. Cependant, ils devront toujours être affichés lorsque l'icône sera survolée avec une souris.

Un **Back-End de test** vous sera fourni par l'équipe à la charge de son développement. Vous pourrez retrouver l'entièreté de leur documentation sur le **Swagger**.



Fonctionnalités attendues

Header

But

Une bannière visible sur toutes les pages afin de permettre à l'utilisateur·ice de naviguer entre les diverses sections du site qui lui sont accessibles.

Élément à afficher

Des sections cliquables pour accéder à certaines pages du site doivent être présentes.

Si l'**utilisateur·ice** n'est pas **connecté·e** :

- Une section « Se connecter »,
- Une section « S'inscrire ».

Si l'**utilisateur·ice** est **connecté·e** :

- Une section « Mes boîtes »,
- Une section « Mes échanges »,
- Une section « Chercher un·e Dresseur·euse·s »,
- Une section « Chercher un Pokémon »,
- Une section « Profil utilisateur·ice·s »,
- Une section « Déconnexion ».

Actions possibles

Si l'**utilisateur·ice** n'est pas **connecté·e** :

- La section « Se connecter » affichera la [Page de connexion](#),
- La section « S'inscrire » affichera la [Page d'inscription](#).

Si l'**utilisateur·ice** est **connecté·e** :

- La section « Mes boîtes » affichera la [Page de liste des boîtes](#) de l'utilisateur·ice,
- La section « Mes échanges » affichera la [Liste des échanges](#) de l'utilisateur·ice,
- La section « Chercher un·e Dresseur·euse·s » affichera la [Page de recherche de dresseur·euse](#),
- La section « Chercher un Pokémon » affichera la [Page de recherche de Pokémons](#),
- La section « Profil utilisateur·ice » affichera la partie [Profil utilisateur·ice](#),
- La section « Déconnexion » qui déconnectera l'utilisateur et le ramènera à la [Page principale](#).



Page de connexion

But

Un·e utilisateur·ice déjà inscrit·e doit pouvoir se connecter.

Elément à afficher

- Un champ « Nom d'utilisateur »,
- Un champ « Mot de Passe »,
- Un bouton « Connexion ».

Actions possibles

- Le bouton « Connexion » enverra les données saisies dans les champs au Back-End,
- Si l'utilisateur·ice est connecté·e avec succès iel sera redirigé·e vers la [Page principale](#).

Page d'inscription

But

Un·e utilisateur·ice doit pouvoir s'inscrire si ce n'est pas déjà le cas.

Elément à afficher

- Un champ « Prénom »,
- Un champ « Nom de famille »,
- Un champ « Nom d'utilisateur »,
- Un champ « Date de naissance »,
- Un champ « Mot de passe »,
- Un bouton « S'inscrire ».

Actions possibles

- Le bouton « S'inscrire » enverra les données saisies dans les champs au Back-End,
- Si l'utilisateur·ice est inscrit·e avec succès iel sera redirigé·e vers la [Page principale](#).

Page principale

But

Une page dont le seul but est de rediriger.

Élément à afficher

Rien.

Actions possibles

Si l'**utilisateur·ice** n'est pas **connecté·e**, iel sera redirigé·e sur la [Page de connexion](#).

Si l'**utilisateur·ice** est **connecté·e**, iel sera redirigé·e sur sa [Page de liste des boîtes](#).



Page de liste des boîtes

But

Un·e utilisateur·ice doit pouvoir visualiser la liste de boîtes d'un·e dresseur·euse.

Elément à afficher

- Les noms de chacune des boîtes de le·a dresseur·euse,
- S'il s'agit de la liste des boîtes de l'utilisateur·ice :
 - Un bouton « Ajout d'une boîte ».

Actions possibles

- Si l'utilisateur·ice clique sur l'une des boîtes, iel sera redirigé·e sur la [Page de détail d'une boîte](#),
- Si l'utilisateur·ice clique sur le bouton « Ajout d'une boîte », iel sera redirigé·e sur la [Page de création d'une boîte](#).



Page de détail d'une boîte

But

Un·e utilisateur·ice doit pouvoir visualiser le contenu d'une boîte d'un·e dresseur·euse. Une boîte est un espace de stockage virtuel d'un Pokémon. Le contenu d'une boîte est limité à 30 Pokémon.

Élément à afficher

- Les informations de chaque Pokémon contenu dans la boîte :
 - Leurs espèces,
 - Leurs noms,
 - Leurs niveaux,
 - Leurs genres,
 - S'ils sont chromatiques ou non.
- S'il s'agit d'une boîte de l'utilisateur·ice :
 - Un bouton « Ajout d'un Pokémon »,
 - Un bouton « Déplacer un Pokémon »,
 - Un bouton « Renommer la boîte »,
 - Un bouton « Suppression de la boîte ».
- Un bouton « Retour ».

Actions possibles

- Si l'utilisateur·ice clique sur l'un des Pokémon, iel sera redirigé·e sur la [Page de détail d'un Pokémon](#),
- Si l'utilisateur·ice clique sur le bouton « Ajout d'un Pokémon », iel sera redirigé·e sur la [Page d'ajout de Pokémon](#),
- Si l'utilisateur·ice clique sur le bouton « Déplacer un Pokémon », iel pourra choisir parmi ses boîtes, dans laquelle iel souhaite déplacer le Pokémon, le changement doit également être effectué en Back-End,
- Si l'utilisateur·ice clique sur le bouton « Renommer la boîte », iel pourra renommer la boîte, le changement doit aussi être effectué en Back-End,
- Si l'utilisateur·ice clique sur le bouton « Supprimer la boîte », elle devra être supprimé en Back-End, iel sera ensuite redirigé·e sur sa [Page de liste des boîtes](#),
- Si l'utilisateur·ice clique sur le bouton « Retour », iel sera redirigé·e sur la [Page de liste des boîtes](#) qui l'a redirigé·e sur cette page.

Page de création d'une boîte


But

Un·e utilisateur·ice doit pouvoir se créer une nouvelle boîte.

Elément à afficher

- Un champ « Nom de la boîte »,
- Un bouton « Créer la boîte ».

Actions possibles

- Le bouton « Créer la boîte » enverra les données saisies dans les champs au Back-End,
 - Si l'utilisateur·ice crée sa boîte avec succès iel sera redirigé·e vers sa [Page de liste des boîtes](#).
- 

Page de détail d'un Pokémon

But

Un·e utilisateur·ice doit pouvoir voir la fiche détaillée d'un Pokémon.

Élément à afficher

- Les informations du Pokémon :
 - Son espèce,
 - Son nom,
 - Son niveau,
 - Son genre,
 - Sa taille,
 - Son poids,
 - S'il est chromatique ou non,
 - Le login de le·a dresseur·euse à qu'il appartient.
- S'il appartient à l'utilisateurice :
 - Un bouton « Modifier le Pokémon »,
 - Un bouton « Supprimer le Pokémon ».
- Un bouton « Retour ».

Actions possibles

- Si l'utilisateur·ice clique sur le login de le·a dresseur·euse du Pokémon, iel sera redirigé·e sur son [Profil utilisateur·ice](#),
- Si l'utilisateur·ice clique sur le bouton « Modifier le Pokémon », iel pourra modifier les informations du Pokémon avant de les envoyer en Back-End,
- Si l'utilisateur·ice clique sur le bouton « Supprimer le Pokémon », il devra être supprimé en Back-End, l'utilisateur·ice sera ensuite redirigé·e sur la [Page de détail de la boîte](#) qui contenait le Pokémon,
- Si l'utilisateur·ice clique sur le bouton « Retour », iel sera redirigé·e sur la page qui l'a redirigé·e sur celle-ci.

Page d'ajout de Pokémon

But

Un·e utilisateur·ice doit pouvoir créer un nouveau Pokémon, pour une boîte donnée.

L'identifiant unique de la boîte de laquelle l'utilisateur·ice a été redirigé·e devra être envoyé au back-end.

Élément à afficher

- Un champ « Espèce »,
- Un champ « Nom » (qui peut être laissé à vide),
- Un champ « Genre »,
- Un champ « Niveau »,
- Un champ « Taille »,
- Un champ « Poids »,
- Un champ « Chromatique »,
- Un bouton « Créer le Pokémon ».

Actions possibles

- Le bouton « Créer le Pokémon » enverra les données saisies dans les champs au Back-End,
- Si l'utilisateur·ice crée·e son Pokémon avec succès iel sera redirigé·e vers la [Page de détail du Pokémon](#) créé.

Page de recherche de Pokémons

But

Un·e utilisateur·ice doit pouvoir rechercher un ou des Pokémons parmi ceux de tout·es les Dresseur·euse·s existant·e·s.

Elément à afficher

- Un tableau paginé de 20 Pokémons correspondants aux filtres que l'utilisateur·ice a rempli·e,
- Un bouton pour voir les 20 Pokémons suivants s'il y en a,
- Un bouton pour voir les 20 Pokémons précédents s'il y en a,
- Un bouton pour « Echanger » par Pokémon n'appartenant pas à l'utilisateur·ice,
- Un filtre « Espèce »,
- Un filtre « Nom »,
- Un filtre « Niveau minimum »,
- Un filtre « Niveau maximum »,
- Un filtre « Taille minimum »,
- Un filtre « Taille maximum »,
- Un filtre « Poids minimum »,
- Un filtre « Poids maximum »,
- Un filtre « Chromatique ».

Actions possibles

- Filtrer la liste de Pokémon lorsque les filtres changent,
- Si l'utilisateur·ice clique sur un Pokémon iel sera redirigé·e vers la [Page de détail d'un Pokémon](#),
- Si l'utilisateur·ice clique sur un bouton « Echanger » iel sera redirigé·e vers la [Page de création d'échange](#), avec le·a receveur·euse déjà rempli, ainsi que son Pokémon à échanger.

Footer

But

Un pied de page visible sur toutes les pages afin de permettre à l'utilisateur·ice de consulter des informations relatives au site.

Élément à afficher

- Un lien « A propos ».

Actions possibles

- Si l'utilisateur·ice clique sur le lien iel sera redirigé·e sur la [Page à propos](#).



Page à propos

But

Un·e utilisateur·ice doit pouvoir consulter des éléments à propos de l'application.

Élément à afficher

- Le nom et prénom de le·a développeur·euse.

Actions possibles

Aucune



Page de modifications de ses informations

But

Un·e utilisateur·ice doit pouvoir modifier ses informations. Iel ne peut pas modifier les informations d'un·e autre dresseur·euse.

Elément à afficher

- Un champ « Prénom »,
- Un champ « Nom de famille »,
- Un champ « Date de naissance »,
- Un champ « Mot de passe »,
- Un champ « Confirmer le mot de passe »,
- Un bouton « Modifier mes informations ».

Actions possibles

- Si les valeurs des champs « Mot de passe » et « Confirmer le mot de passe » ne sont pas strictement identiques le bouton « Modifier mes informations » devra être désactivé et un message indiquant que les champs ne sont pas identiques devra être affiché.
- Le bouton « Modifier mes informations » enverra les données saisies dans les champs au Back-End,
- Si l'utilisateur·ice modifier ses informations avec succès iel sera redirigé·e vers son·a [Profil utilisateur·ice](#).

Page de recherche de dresseur·euse

But

Un·e utilisateur·ice doit pouvoir rechercher un·e ou des Dresseur·euse·s parmi tous·tes.

Elément à afficher

- Un tableau paginé de 20 Dresseur·euse·s correspondant·e·s aux filtres que l'utilisateur·ice a rempli·e,
- Un bouton pour voir les 20 Dresseur·euse·s suivant·e·s s'il y en a,
- Un bouton pour voir les 20 Dresseur·euse·s précédent·e·s s'il y en a,
- Un bouton pour « Echanger » par Dresseur·euse·s n'étant pas l'utilisateur·ice,
- Un filtre « Prénom »,
- Un filtre « Nom de famille »,
- Un filtre « Login »,

Actions possibles

- Filtrer la liste de Dresseur·euse·s lorsque les filtres changent,
- Si l'utilisateur·ice clique sur un·e Dresseur·euse·s iel sera redirigé·e vers le [Profil utilisateur·ice](#) de cel·le·lui·ci,
- Si l'utilisateur·ice clique sur un bouton « Echanger » iel sera redirigé·e vers la [Page de création d'échange](#), avec le·a receveur·euse déjà rempli·e.

Page de création d'échange

But

Une utilisateur·ice doit pouvoir échanger jusqu'à 6 Pokémons avec un·e autre Dresseur·euse.

La Dresseur·euse devra toujours être spécifié·e avant d'arriver sur cette page.

Elément à afficher

- Prénom, Nom de famille et login de l'utilisateur·ice,
- 6 emplacements de Pokémon pour l'utilisateur·ice,
- Prénom, Nom de famille et login de le·a receveur·euse,
- 6 emplacements de Pokémon pour le·a receveur·euse,
- Un bouton « Envoyer la proposition d'échange ».

Actions possibles

- Si l'utilisateur·ice clique sur un de ses emplacements de Pokémon iel devra pouvoir choisir l'un de ses Pokémon à échanger,
- Si l'utilisateur·ice clique sur un des emplacements de Pokémon de le·a Dresseur·euse iel devra pouvoir choisir l'un des Pokémon de cel·le·lui·ci à échanger,
- Le bouton « Envoyer la proposition d'échange » enverra les données saisies dans les champs au Back-End,
- Si l'utilisateur·ice modifier ses informations avec succès iel sera redirigé·e vers la [Page de détail d'un échange](#).

Liste des échanges

But

Une utilisateur·ice doit pouvoir voir la liste des échanges dans lesquels iel est impliqué·e, aussi bien en tant qu'envoyeur·euse ou receveur·euse.

Élément à afficher

- Un tableau paginé de 20 échanges dans lesquels l'utilisateur·ice est impliquée correspondant aux filtres que l'utilisateur·ice a rempli·e,
- Un bouton pour voir les 20 échanges suivant·e-s s'il y en a,
- Un bouton pour voir les 20 échanges précédent·e-s s'il y en a,
- Si les échanges sont triés du plus récent au plus ancien (par défaut) :
 - Un bouton « Du plus ancien au plus récent »,
- Si les échanges sont triés du plus ancien au plus récent :
 - Un bouton « Du plus récent au plus ancien »,
- Un filtre « Statut de l'échange »,
- Les affichages doivent varier selon le statut de l'échange,
- Si un échange est reçu et non répondu :
 - Un bouton « Accepter l'échange »,
 - Un bouton « Refuser l'échange ».

Actions possibles

- Filtrer la liste des échanges lorsque les filtres changent,
- Si l'utilisateur·ice clique sur un échange iel sera redirigé·e vers la [Page de détail d'un échange](#).
- Si l'utilisateur·ice clique sur le bouton « Accepter l'échange » ou le bouton « Refuser l'échange », celui-ci devra être modifié en back-end.

Page de détail d'un échange

But

Un·e utilisateur·ice doit pouvoir consulter le détail d'un échange.

Elément à afficher

- Prénom, Nom de famille et login de l'utilisateur·ice,
- Les Pokémons de l'utilisateur·ice concernés par l'échange :
 - Leur espèce,
 - Leur nom,
 - Leur niveau,
 - Leur genre,
 - S'ils sont chromatiques ou non,
- Prénom, Nom de famille et login de le·a receveur·euse,
- Les Pokémons de le·a receveur·euse concernés par l'échange :
 - Leur espèce,
 - Leur nom,
 - Leur niveau,
 - Leur genre,
 - S'ils sont chromatiques ou non,
- Le statut de l'échange,
- Si le·a receveur·euse de l'échange est l'utilisateur·ice et qu'il n'a pas répondu :
 - Un bouton « Accepter l'échange »,
 - Un bouton « Refuser l'échange »,
- Un bouton « Retour ».

Actions possibles

- Si l'utilisateur·ice clique sur ses informations iel sera redirigé·e sur son [Profil utilisateur·ice](#),
- Si l'utilisateur·ice clique sur les informations de le·a Dresseur·euse iel sera redirigé·e sur le [Profil utilisateur·ice](#) de cel·le·lui-ci,
- Si l'utilisateur·ice clique sur un Pokémon iel sera redirigé·e sur la [Page de détail d'un Pokémon](#),
- Si l'utilisateur·ice clique sur le bouton « Accepter l'échange » ou le bouton « Refuser l'échange », celui-ci devra être modifié en back-end,

- Si l'utilisateur·ice clique sur le bouton « Retour », iel sera redirigé·e sur la [Liste des échanges](#).



Profil utilisateur·ice

But

L'utilisateur·ice doit pouvoir consulter les informations d'un·e Dresseur·euse.

Elément à afficher

- Le prénom de le·a Dresseur·euse,
- Le nom de le·a Dresseur·euse,
- La date de naissance de le·a Dresseur·euse,
- Le login de le·a Dresseur·euse,
- Si le·a Dresseur·euse consulté·e est l'utilisateur·ice :
 - Un bouton « Modifier mes informations »,
- Un bouton « Retour ».

Actions possibles

- Si l'utilisateur·ice clique sur le bouton « Modifier mes informations » iel sera redirigé·e sur la [Page de modifications de ses informations](#),
- Si l'utilisateur·ice clique sur le bouton « Retour », iel sera redirigé·e sur la page qui l'a redirigé·e sur celle-ci.

Barême

Une fonctionnalité complète signifie que tous les éléments à afficher le sont, et que toutes les actions attendues sont fonctionnelles.

Fonctionnalité complète	Nombre de points
Pré-requis (dont la couverture de tests)	Si pas rempli => 0 / 20 d'office
A propos (doit être accessible intuitivement depuis l'application)	Si pas rempli => 0 / 20 d'office
CSS	Si pas de CSS => 0 / 20 d'office
Accessibilité (ARIA)	2
Header	1.5
Page de connexion	0.5
Page d'inscription	0.5
Page principale	0.5
Page de liste des boîtes	0.5
Page de détail d'une boîte	2
Page de détail d'un Pokémon	2.5
Page d'ajout de Pokémon	1
Page de recherche de Pokémon	1.5
Page de création d'une boîte	0.5

Footer	0.5
Page de modifications de ses informations	1
Page de recherche de dresseur·euse	1
Page de création d'échanges	1.5
Liste des échanges	1.5
Page de détail d'un échange	1
Profil utilisateur·ice	0.5

