



Travail pratique individuel (TPI)

Informaticien-ne CFC

Dossier d'inscription et description du travail

Candidat :	Entreprise formatrice :
Nom : CHAMPENDAL	Société : CFPT – Ecole d'informatique
Prénom : Noah	Adresse : 10, Ch. Gérard de Ternier
Classe : I.FA-P3A	Localité : 1213 Petit-Lancy
Tel professionnel : 022 388 87 28	Téléphone : 022 388 87 28
Tel mobile/privé :	Nom Formateur : Patrick Bergeret
E-Mail : noah.chmpn@eduge.ch	Tel direct : 077 473 87 25
	E-Mail : patrick-joseph.bergeret@edu.ge.ch

Titre du travail :

Domaine :

☒ Développement d'applications ☐ Informatique d'entreprise ☐ Technique des systèmes

Durée du travail (comprise entre 70h et 90h) : 88h **Date de début souhaitée** : 02 mai 2022

Horaire hebdomadaire du travail : 7h30-11h40 / 12h40 -16h45

☒ lundi ☒ mardi ☒ mercredi ☒ jeudi ☐ vendredi MATU

Lieu où se déroule le TPI si différent de l'adresse de l'employeur (adresse complète) :

Salle R123

Résumé du travail :

Réaliser une application Web de gestion d'une bibliothèque de jeux. Création d'un site qui parle de jeux où l'utilisateur importe ses jeux, les présente et discute, échange avec d'autres utilisateurs.

Une inscription est nécessaire afin d'avoir accès à l'application.

Un administrateur gère les utilisateurs.

RAPPEL :

Il est interdit au candidat de prendre connaissance de l'énoncé du travail de TPI avant le début de celui-ci.

L'énoncé lui sera transmis par les experts, par mail, le matin du 1^{er} jour du TPI avant 7h30.

Devoir d'examen défini. L'entreprise formatrice :

Lieu :

Date :

Signature :

1. Titre

Plateforme Jeux

2. Matériel et logiciels à disposition

- Un PC standard école, 2 écrans
- Windows 10
- Laragon, EasyPHP, WAMP ou autre
- Mysql/mariadb, workbench, phpmyadmin
- Visual Studio Code
- Suite Office

3. Prérequis

- Connaissances en HTML, CSS, PHP, SQL
- Savoir concevoir un projet de manière professionnelle avec un suivi (méthodologie, planning, journal de bord, documentation, résumé du rapport)

4. Descriptif complet du projet

3.1 Planification :

1. Lecture énoncé, planning initial	04h
2. Analyse	12h
3. Implémentation	28h
4. Tests	16h
5. Documentation	24h
6. Rédaction résumé	04h
7. TOTAL	88h

Le candidat doit envoyer le premier soir un planning initial détaillé aux deux experts et au chef de projet.

3.2 Méthodologie

Vous devez utiliser une **méthodologie** de gestion de projet.

3.3 Description de l'application

Présentation

L'application de jeux permet à un utilisateur identifié d'avoir sa bibliothèque personnelle de jeux.

L'utilisateur crée des jeux de type privé ou publique. Les jeux publics sont accessibles par tous les autres utilisateurs.

Un utilisateur trouve un jeu par le biais d'une recherche ou d'un lien d'invitation. L'utilisateur donne une note au jeu s'il le souhaite. Une moyenne des notes attribuées sera affichée sur le jeu.

L'application se compose de quatre parties :

- Gestion des utilisateurs
- Gestion des jeux
- Gestion des commentaires
- Gestion des notes

L'application gère des utilisateurs (internauts identifiés) et un administrateur.

L'utilisateur, a les fonctionnalités disponibles suivantes :

- S'inscrire
- Modifier son profil : pseudo, mot de passe, email, mobile,
- Se désinscrire,
- Créer, modifier, supprimer, publier (public=OUI) un jeu,

- Ajouter, modifier et supprimer un commentaire,
- Envoyer une invitation, à un ou plusieurs utilisateurs, pour un de ses jeux,
- Noter un jeu.

L'administrateur gère l'ensemble de l'application :

- Valider l'inscription d'un utilisateur,
- Bannir un utilisateur,
- Réinitialiser le mot de passe d'un utilisateur.

Règles de gestion

Utilisateurs :

- L'inscription d'un utilisateur est validée par l'administrateur,
- Un utilisateur inscrit à le statut « inscrit »,
- Un utilisateur validé par l'administrateur passe du statut « inscrit » à « accepté »,
- Un utilisateur non validé par l'administrateur passe du statut « inscrit » à « refusé »,
- Seul un utilisateur validé peut se connecter,
- Un utilisateur banni par l'administrateur passe du statut « valide » à « banni »,
- Un utilisateur qui se désinscrit n'est pas supprimé de la table « UTILISATEUR », son statut passe de « accepté » à « supprimé ».

Jeux :

- Un jeu est créé par un utilisateur,
- Un utilisateur créé au maximum 99 jeux,
- Un jeu est privé par défaut (public = NON),
- Les jeux sont recherchés sur cinq critères : utilisateur, date, catégorie, titre et moyenne des notes. La recherche est faite avec au moins un de ces critères ou une combinaison quelconque de ces cinq critères. Exemples de recherches : jeux de l'utilisateur « Charlie », jeux du « 15.11.2021 », jeux de la catégorie « aventure » et avec la moyenne de 5. Par défaut la recherche affiche les jeux triés dans l'ordre alphabétique des titres,
- Un utilisateur invite, s'il le souhaite, un ou plusieurs utilisateurs à accéder à un de ses jeux,
- Un jeu rendu public, ne peut plus passer à privé,

Commentaires :

- Un commentaire est posté par un utilisateur sur un jeu,
- Un commentaire est accepté par l'administrateur,
- Si le commentaire n'est pas accepté par l'administrateur, il est supprimé

Notes

- Une note est attribuée par un utilisateur,
- Une fois attribuée, une note ne peut être supprimée,
- Une note est une valeur comprise entre 1 et 5 (1 étant la moins bonne note et 5 la meilleure note),
- Une moyenne de toutes les notes attribuées par les utilisateurs est affichée avec le jeu,
- Une seule note possible par jeu et utilisateur.

Interfaces

« menus »

Créer un menu standard avec les entrées : inscription, connexion.

Créer un menu utilisateur identifié avec les entrées : jeux, commentaires, profil, déconnexion.

Créer un menu administrateur avec les entrées : utilisateur : valider, bannir, réinitialiser le mot de passe, commentaires, déconnexion.

« accueil »

Créer une page d'accueil, qui affiche par défaut le dernier jeu consulté.

Créer une zone de recherche, qui permet une recherche sur les cinq critères : titre, date de sortie, catégorie, utilisateur et note moyenne. Créer un bouton « Rechercher ».

Créer un bouton « Effacer ».

La zone de saisie « Catégorie » affiche dans une liste déroulante les valeurs de la table « CATEGORIE ». Par défaut la première catégorie est sélectionnée.

Les valeurs saisies sont réaffichées.

Une action sur le bouton « Rechercher » avec au moins un critère de saisi affiche le résultat de cette recherche.

Une action sur le bouton « Effacer » efface les zones de saisie des critères et positionne la catégorie sur la première valeur.

« jeux »

Créer une page jeux qui affiche tous ses jeux, par ordre alphabétique du titre.

L'action de créer un nouveau jeu est disponible, dans la limite de 99.

Un clic sur un jeu, affiche toutes les informations du jeu.

Les actions disponibles sur un de ses jeux sont modifier, supprimer, noter, rendre le jeu public, envoyer une invitation.

Les actions disponibles sur un jeu d'un autre utilisateur : noter (une seule note possible non modifiable), commenter.

« commentaires »

Créer une page commentaires, qui permet de saisir, afficher, supprimer et valider/supprimer (uniquement administrateur) un commentaire.

« inscription »

Créer une page inscription qui affiche les informations suivantes en saisies : pseudo, mot de passe, confirmation du mot de passe, prénom, nom, email.

Créer un bouton « Inscrire » et un bouton « Effacer ».

« connexion »

Créer une page connexion qui affiche les informations suivantes en saisies : pseudo et mot de passe.

Créer un bouton « Connecter » et un bouton « Effacer ».

Créer un bouton « réinitialisation du mot de passe ».

Si le mot de passe a été réinitialisé, saisir pseudo, mot de passe et confirmation du mot de passe.

« administration »

Créer une page administration qui affiche la liste des utilisateurs inscrits en attentes de validation.

Les actions suivantes sont disponibles : valider/refuser inscription, bannir un utilisateur, réinitialiser un mot de passe utilisateur, valider un commentaire, supprimer un commentaire.

3.4 Modèle conceptuel

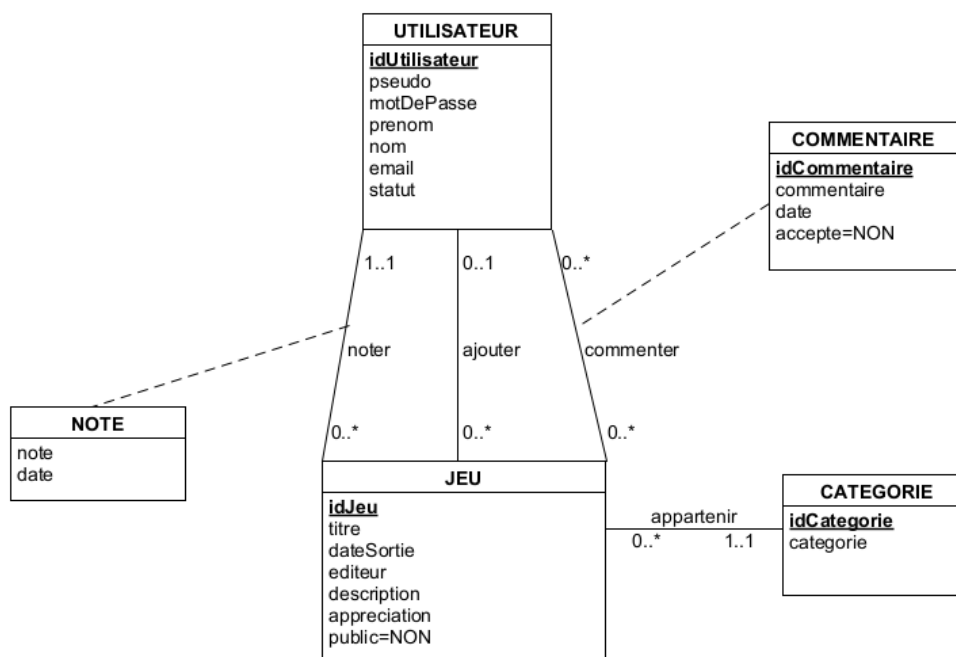


Figure 1- MCD diagramme de classes

3.5 Tests de l'application

Un protocole de test sera préparé et appliqué pour valider votre application. Le protocole se compose d'un plan de tests défini lors de la phase d'analyse et de rapports de tests fait aux différents jalons du développement de l'application.

3.6 Consignes

Des consignes de travail vous ont été expliquées durant l'atelier TPI. Pour rappel :

- Vous devez sauvegarder vos sources et données chaque jour
- Vous devez respecter les normes en vigueur,
- Vous devez ranger votre place de travail
- Vous devez être présent selon l'horaire fixé.

5. Livrables

Planning
Rapport de projet
Manuel utilisateur
Journal de travail
Résumé du travail

6. Points techniques évalués spécifiques au projet (obligatoire) correspondants aux points A14 à A20 du formulaire d'évaluation

A14 : Le modèle de données implémenté correspond au MCD

A15 : Le découpage de l'application est correctement réalisé (organisation, structure et présentation)

A16 : Les interfaces pour les utilisateurs, les jeux et les commentaires sont implémentées

A17 : Les fonctionnalités de gestion pour l'administrateur sont implémentées

A18 : Les fonctionnalités de gestion des utilisateurs sont implémentées

A19 : Les fonctionnalités de gestion des jeux, commentaires sont implémentées

A20 : La fonctionnalité de calcul de la moyenne des notes est implémentée