

Pokématch

Description

Cette application permet d'afficher le Pokémon fétiche d'un utilisateur qui a saisi son nom et son prénom dans le formulaire prévu à cet effet.

Pour cela, au démarrage de l'application, plusieurs requêtes sont envoyées à l'API PokéAPI afin de construire le Pokédex.

Les informations saisies par l'utilisateur sont tout d'abord traitées afin de vérifier qu'elles sont conformes avec ce qui est attendu.

En cas d'erreur, la saisie est conservée, et des suggestions sont affichées.

Le hashcode du nom et prénom de l'utilisateur est ensuite utilisé pour rechercher le Pokémon dont le hashcode est le plus proche de ce résultat.

Une fois ce Pokémon trouvé, son image et son nom sont affichés sur la page du formulaire.

La première fois qu'un Pokémon est désigné comme Pokémon fétiche d'un utilisateur, son image est téléchargée depuis l'API, puis stockée en mémoire. Les prochaines fois que ce Pokémon sera choisi, il ne sera pas la peine de re-télécharger son image.

Un historique a été mis en place dont la taille peut être configurée via le fichier properties.

Il est également possible via le fichier de configuration de l'application de faire varier l'API que l'on souhaite questionner.

Le Pokédex ainsi que l'historique sont partagés entre tous les utilisateurs, tandis que le Pokémon fétish est propre à la session.

Améliorations

Les requêtes émises par l'application à l'api REST sont parallélisées.

Annexe

Je certifie que tout le code présent dans mon mini-projet Pokématch a bien été écrit par moi.

Toutefois la construction de la requête GraphQL a été inspirée de la réponse de Murat :

<https://stackoverflow.com/a/70632545>

De la même manière, la façon de convertir l'image pour l'afficher dans la page HTML via Thymeleaf sans utiliser d'URL a été inspirée de cette réponse de Shessuky:

<https://stackoverflow.com/a/65848863>