

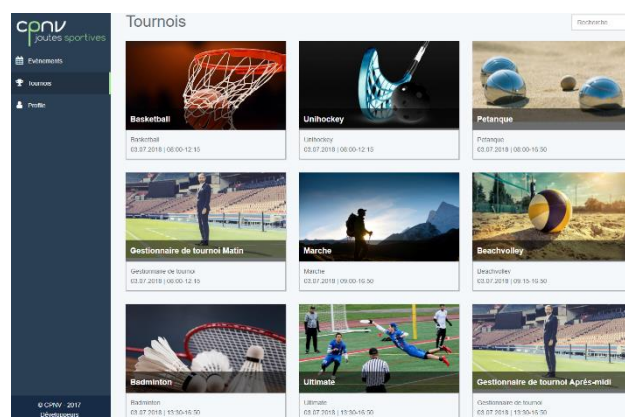


Contexte

Dans le cadre du Module d'Application Web 1.2 de la formation de Technicien ES en développement d'application, il a été demandé de contribuer à un projet existant, soit l'application de gestion des joutes du CPNV. Les classes de CFC ayant pour obligation de participer aux joutes en tant que joueur ou aide.

Cette application a donc pour but de faciliter le travail des enseignants chargés de diriger les joutes en informatisant et en automatisant la gestion de tournoi des joutes sportives de fin d'année du CPNV. Les participants peuvent utiliser les identifiants habituels du CPNV pour s'y connecter, choisir leur rôle dans les joutes et créer des équipes ou les rejoindre grâce à une section dédié.

Technologies



Résultat

L'inscription à un tournoi fonctionne et a été utilisée lors des joutes de 2018. C'est la première fois qu'elle est déployée en production depuis sa création. L'authentification SAML2 permet de facilement s'identifier dans l'application et pourra permettre d'envoyer des mails automatiquement pour rappeler les élèves qui auraient oubliés de s'inscrire.

Pour les développeurs, une connexion « Hors-ligne » leur permet de tester le projet sans avoir besoin de s'identifier auprès de SAML. Une page de profil a été ajoutée afin de grandement simplifier l'inscription des élèves. Les options à disposition des administrateurs quand ils créent ou inspectent un tournoi ont aussi été étoffées, leur permettant de créer des équipes, définir des limites sur les tournois ainsi qu'une heure de fin pour ces derniers.