Énoncé

À partir des sources du répertoire https://github.com/Nicolas-Chourot/API-Server-4.5, ajoutez à l'application Web ImagesManager les fonctionnalités suivantes :

- Ajouter les icônes commande : connexion/déconnexion, modification de profil
- Dialogue de création de compte : (voir exemples plus loin)
 - Nom d'usager
 - Courriel
 - Mot de passe / confirmation
 - Contrôle de saisie de l'avatar
 - Bouton Enregistrer
 - Bouton Annuler
- Dialogue de saisie du code de vérification de courriel à la suite d'enregistrement du compte.
- Dialogue de modification de profil : idem au dialogue de création de compte avec en plus un bouton de retrait du compte suivi d'un dialogue confirmation lorsque cliqué.
- Indiquer dans l'interface l'avatar de l'usager connecté ainsi que son nom d'usager.
- Pour chaque image, afficher l'avatar de l'usager créateur. Son survol dévoilera son nom.
- Lors de la création/modification d'image permettre le partage.
- Indiquer pour chaque image partagée un indicateur (voir exemple)
- Les usagers pourront voir leurs images ainsi que celles des autres qui auront été partagées.
- Ajouter une icône qui commandera le tri ascendant/descendant de date des images
- Ajouter un filtre d'images par usager via un liste déroulante énumérant tous les usagers qui ont créé au moins une image. Elle devra être de la forme suivante : Toutes les images, Mes images, usager X, usager Y, usager Z, etc.
- Ajouter un champ de recherche par mots-clés insensibles à la casse (recherche dans titre et description) pour filtrer les images. Ce champ devra se comporter comme un contrôle html datalist peuplée par les mots-clés déjà utilisés. Utilisez localstorage du fureteur pour les stocker.
- Seules les images créées par l'usager connecté sont accessibles en écriture.
- Les images en lecture seule ne devront pas être accompagnées des icones de commande modifier et effacer.
- Un clic sur l'image devra faire apparaître dialogue montrant les informations suivantes (dans l'ordre de votre choix):
 - o Titre
 - Description
 - o L'image (un clic ouvrira un nouvel onglet qui présente l'image en taille originale)
 - o Date de création
 - o L'avatar et nom du créateur
 - o **Bouton fermer**
- Un clic sur l'icône de l'application fera apparaître un dialogue « à propos » exposant les noms des équipiers

Note importante : Vous pouvez utiliser des bibliothèques différentes pour les éléments d'interface usager que celles exposées dans les exemples de clients présentés dans ce cours

Structure de données

Usager:

Id int
Name string
Email (key) string
Password string
Created int

VerifyCode string (code de 6 chiffres ou la constante verified)

AvatarGUID string

Image:

Id int
Title string
Description string
Shared boolean
Date int
GUID string
UserId int

Critères de qualité

- Fonctionnement sans faille
- Respect des spécifications fonctionnelles et d'interface utilisateur
- Requêtes AJAX adéquates (Bearer token, querystring, etc.)
- Interface utilisateur claire, efficace, adaptative, en français sans cul-de-sac
- Validation des données des formulaires (méthodes de votre choix)
- Utilisation de « local storage » (« se souvenir de moi », jeton d'authentification, mots-clés déjà utilisées, etc.)
- Données bien peuplées (3 usagers, 10 images par usagers dont 5 partagées)
- Hébergement du serveur et le client sur Glitch (Attention! limite 200 mo)

Remise 12 décembre avant minuit, rencontre d'évaluations le 13 et 16 décembre si nécessaire

- Liens vers les sources hébergées dans GitHub, serveur et client sur Glitch
- Note secrète de votre équipier
- Démonstration de 10 minutes (avec deux fureteurs pour le rafraîchissement partiel périodique)
 - Création d'usager
 - Vérification de courriel
 - Ajout/modification/retrait d'images
 - o Constat de l'effacement des images d'un usager qui vient d'être désinscrit
 - o « Code review » du serveur
- Qualité des réponses aux diverses questions techniques qui vous seront posées sur votre serveur et votre client lors de la rencontre d'évaluation

Note: Une grille horaire votre sera transmise pour la rencontre d'évaluation.

Interface – Usager non connecté



- Accès aux images en lecture seule
- Accès au login
- Accès à la création de compte (qui conduira à la vérification de courriel)

Validations:

- Nom d'usager requis
- Courriel requis et de format courriel
- Mot de passe requis comportant au moins 6 caractères
- Confirmation du mot de passe requis et identique au mot de passe
- Avatar requis

Vérification de courriel :

Si le code correspond, l'usager sera connecté







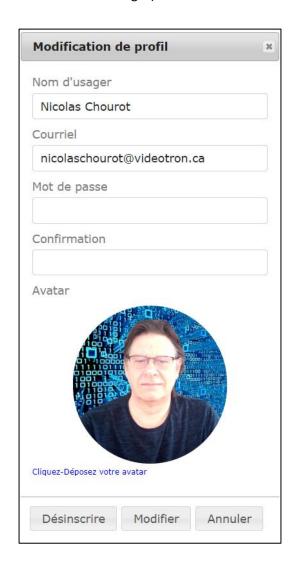
Interface – Usager connecté

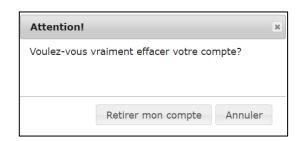


- Affichage de l'avatar et le nom de l'usager connecté
- Accès à ses images en écriture et en lecture seule pour les autres images
- Accès à la déconnexion
- Accès à la modification du profil

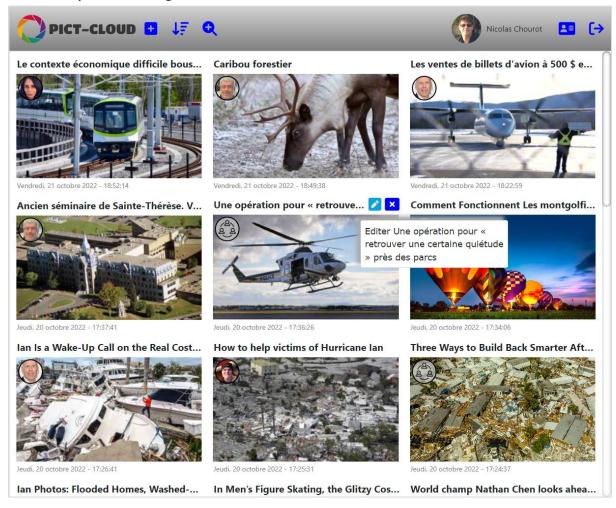
Validations:

- Nom d'usager requis
- Courriel requis et de format courriel (un changement enclenchera la vérification)
- Si le mot de passe est vide, pas de changement de mot de passe
- Confirmation du mot de passe requise si ce dernier est non vide
- Vérification de courriel si l'adresse de courriel a été changée
- Accès au retrait du compte d'usager avec confirmation (aura pour conséquence d'effacer toutes ses images)



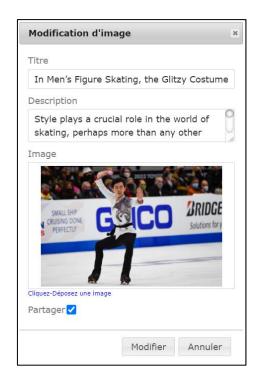


Interface répertoire d'images



Indicateur de partage pour les images de l'usager connecté:

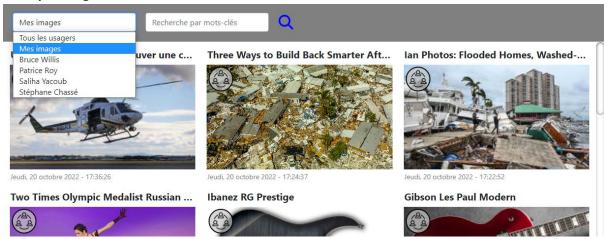




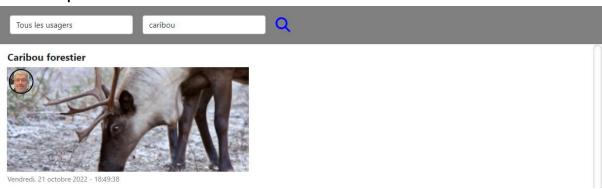
Faire apparaître la barre de recherche



Filtre par usager



Recherche par mots-clés



Peut contenir plusieurs mots-clés



Grandes étapes à suivre (votre présence en laboratoire augmentera grandement votre réussite)

- Énumérez et vérifier avec Postman toutes les requêtes suivantes :
 - Création d'un usager (sans avatar)
 - Validation de courriel
 - Login / Logout
 - Modification d'un usager
- Ajouter l'interface utilisateur les commandes suivantes (icônes, dialogues, etc.):
 - Login (utilisez localstorage pour l'option « se souvenir de moi »)
 - Création de compte
 - Modification de compte
 - Logout
- Ajouter les fonctions javascripts de requêtes AJAX de gestion de compte utilisateur
- Tester la gestion de compte utilisateur à travers l'interface du client
- Protocole entourant la modification de compte utilisateur :
 - Si le mot de passe est vide, pas de changement de mot de passe
 - Si l'adresse de courriel est changée, il faut enclencher la vérification de courriel
- Complétez la structure de données des images, ajoutez :
 - UserId (le créateur de l'image)
 - Shared (indicateur de partage)
- Ajouter la liaison de l'image avec les données de l'usager créateur sans imagesRepository
- Ajouter la limitation d'accès en écriture des images en fonction de l'usager connecté.
- Renforcez du côté serveur l'authentification pour les écritures des données images
- Empêchez côté serveur la modification d'une image par un usager différent de son créateur
- Modifier l'interface du dialogue de création/modification d'image pour supporter le partage d'image
- Assurez-vous que le retrait d'un usager efface toutes ses images côté serveur.
- Modifier l'interface du répertoire des images pour qu'un clic sur une image fasse apparaître un dialogue qui présente en détails ses informations
- Ajouter le support du paramètre « keywords=key1 key2 key3 ... » dans la méthode getAll(...)
 de imagesRepository. Les images qui contiennent tous les mots-clés dans leurs titres ou dans leurs descriptions seront sélectionnées.
- Ajouter une commande dans l'interface pour trier les images en ordre scendant/descendant de date de création
- Ajouter une commande dans l'interface pour faire apparaître une barre de recherche qui contient les éléments suivants :
 - Liste déroulante contenant la liste des usagers qui ont créé au moins une image
 - Champ de recherche par mots-clés (recherche dans le titre et dans la description)
 - o Une commande pour lancer la recherche
- Ajouter la réponse au clic sur le logo de l'application pour afficher le « à propos » qui dévoile les noms des équipiers
- Héberger sur Glitch le serveur et le client et tester à nouveau
- Déposez dans la boîte de remise avant le 13 décembre un fichier html qui affiche les noms des équipiers et les hyperliens vers les sources sur GitHub et les liens sur Glitch. Un dépôt par équipe.
- Déposez individuellement une note secrète de votre équipier en fonction de sa contribution (commentez au besoin).