



Web

Projet Framework 1

Staff 42 staff@42.fr

Résumé: Ce document est le sujet du projet Framework 1 de 42. Le but de ce projet est de continuer à vous familiariser avec l'utilisation du framework que vous avez choisi. Pour cela, vous allez repartir de la base de votre projet Framework 0.

Table des matières

I	Préambule	2
II	Sujet	3
II.1	Internationalisation	3
II.2	Forum	3
II.3	Tickets	3
III	Rendu	4
IV	Consignes	5

Chapitre I

Préambule

Monopoly est le jeu où l'on achète, loue et vend des propriétés de façon à accroître ses richesses - le joueur le plus riche étant le vainqueur. En partant de la case départ, déplacez votre pion sur le plateau de jeu suivant votre résultat au lancer de dés. Quand vous arrivez sur une case qui n'appartient encore à personne, vous pouvez l'acheter à la banque. Si vous décidez de ne pas l'acheter, la propriété sera proposée aux enchères et reviendra au plus offrant. Les joueurs qui sont propriétaires perçoivent des loyers de la part des adversaires s'arrêtant sur leur terrain. La construction des maisons et hôtels augmente considérablement le loyer que vous pouvez percevoir pour vos propriétés ; aussi, il est conseillé de construire dans un maximum de sites. Si vous avez besoin davantage d'argent, la banque peut vous en prêter par la biais d'hypothèque sur vos propriétés. Vous devez toujours vous plier aux instructions données par les cartes caisse de communauté et chance. Parfois, vous serez envoyé en prison.

Chapitre II

Sujet

II.1 Internationalisation

Comme première feature, sur votre page d'accueil, vous devez pouvoir choisir la langue de votre site. Tout le site sera traduit dans la langue sélectionnée. Pensez à utiliser la puissance de votre framework. Quand vous vous déconnectez de votre site, il doit enregistrer la langue choisie pour une prochaine connexion.

II.2 Forum

Vous devez implémenter un forum à l'image de celui qui est à présent sur l'(ancien) intra. Voici les principales règles à respecter.

- **Catégories** : Vous devez pouvoir ajouter / modifier / supprimer des catégories.
- **Sous-catégories** : Même consigne que pour les catégories.
- **Threads** : Les threads peuvent appartenir à une catégorie ou à une sous-catégorie. Vous devez pouvoir répondre dans un thread et commenter une réponse.

II.3 Tickets

Cette partie consiste à mettre en place un gestionnaire de tickets afin de résoudre les éventuels problèmes utilisateurs.

- **Création de tickets** : Tous les utilisateurs peuvent créer un ticket.
- **Spool de tickets** : Les tickets créés arrivent dans le spool, seuls les admins y ont accès. C'est ici que les admins peuvent répondre ou attribuer les tickets à un autre admin.
- **État d'un ticket** : Le ticket peut être ouvert ou fermé. Une fois fermé, il peut être réouvert par celui qui l'a créé ou un admin.

Chapitre III

Rendu

- Vous devez rendre à la racine de votre dépôt le dossier complet de votre framework.
- Pour la correction, vous devez uniquement cloner le dépôt dans le dossier pointé par le virtualhost de votre serveur web.
- Seul le contenu présent dans votre dépôt sera évalué en soutenance.
- Tout fichier inutile au projet sera pénalisé.

Chapitre IV

Consignes

Les consignes suivantes seront présentes dans le barème de soutenance. Soyez très attentifs lors de l'application de ces dernières car elles seront sanctionnées par un 0 sans appel.

- Pour ce projet, vous avez le droit d'utiliser tous les langages que vous souhaitez.
- Les templates `HTML` sont autorisés.
- Ce projet ne sera corrigé que par des humains.
- Vous devez gérer les erreurs de manière sensible (ex : pas d'injection SQL possible).
- L'arborescence de votre projet est indispensable, vous devez suivre la logique de votre framework.
- Tout ce qui n'est pas explicitement autorisé est interdit.
- Pour toute question, merci de passer par le forum.

Bon courage à tous !