Examen 1

# 420-5W5

## Consignes

* Vous avez 1h50 pour compléter l’examen.
* Toute documentation est permise.

À partir des fichiers de départ, suivre les instructions. Le style CSS ne sera pas évalué.

# Question 1 – Guard et Reactive Forms – 6 points

« Connectez-vous » avec un utilisateur existant. Pour se « connecter » il suffit d’aller à la page de login, sélectionner un utilisateur et cliquer sur Connecter. Cela assignera un utilisateur (de type CatLover) à la propriété currentUser du user service.

Lors d’un clic sur le bouton « Acheter un animal ! », si l’utilisateur préfère les chiens (la propriété prefercat de la classe CatLover a la valeur false), il sera redirigé à la page d’achat de chiens à l’aide d’un Guard.

Faire la validation du formulaire d’achat qui se trouve dans le fichier contact.componant.

Le nom complet de l’utilisateur est requis et si l’utilisateur choisi de se faire livrer l’animal à la maison, il devra entrer son adresse et son courriel.

Les validations à ajouter :

* Nom -> Requis
* Courriel -> Valider l’adresse courriel
* Courriel et Adresse -> Obligatoires si on choisit la livraison

# Question 2 – Tests unitaires – 8 points

Faire le ou les tests unitaires requis pour avoir une couverture de 100% sur la méthode Move du CatsService.

Les tests doivent tous être réussis et les asserts doivent être valide, de plus vous devez valider les messages des exceptions.

Vous devez utiliser une InMemoryDatabase pour la réalisation des tests unitaires.

# Question 3 – Polling et animations – 4 points

Il y a 3 animations de présentes dans les fichiers de départ (bounce, shake et flip). Faites jouer en boucle bounce et shake (bounce, puis shake, puis bounce de nouveau, etc.). Vous pouvez le faire soit avec Angular ou en CSS.

Faites une 2e animation qui fera de suite les animations shake, flip et bounce une seule fois.

Toutes les animations se déclenchent avec un intervalle de **2 secondes**. Les animations peuvent être faites **soit** en Angular **OU** en CSS Le début des animations se fera à l’aide d’un clic sur un bouton.