

PASQUEREAU Léo

LEDUC Flavien

Groupe A1

M1 MIAGE

2020/2021

Système d'Information Réparti

Compte rendu des TPs:

Encadrants : Olivier BARAIS – Oscar Luis Vera PEREZ

1. TP 6 : HTML5 et Javascript

Ce TP nous a permis de comprendre les grandes lignes de Javascript à travers une application de dessin vectoriel. Pour réaliser cette application, nous avons développé des scripts à l'aide du patron d'architecture MVC (Model View Controller) et utilisé l'élément HTML5 Canvas. Sachant que le fichier CSS et HTML étaient fournis, il n'était pas nécessaire de les développer.

Pour réaliser ce TP, nous avons juste suivi les indications de notre encadrant ainsi que sur le sujet, cela était suffisant pour réaliser ce TP.

Pour tester notre application de dessin vectoriel, il suffit d'ouvrir le fichier « canvas.html » dans un navigateur internet. Dès lors, il est possible de dessiner une ligne en appliquant la méthode « Drag and Drop ». Pour dessiner, on clique sur la souris et on bouge le curseur tout en maintenant le clic enfoncé, une fois que la forme nous convient, on relâche le clic et la forme est dessinée.

Il est possible de faire plusieurs dessins sur un même canvas. De plus, on peut alterner entre ligne et rectangle, changer de couleur, d'épaisseur de trait.

Si l'on souhaite effacer le canvas, il suffit de rafraîchir la page.

2. TP 7 : Angular

Après avoir vu la complexité que pouvait engendrer les projets web, nous avons dans ce TP découvert le framework Angular qui permet de faciliter la création d'applications web, et de fluidifier l'expérience utilisateur grâce aux « Single Page Application ». C'est un système qui évite les chargements de différentes pages web à chaque clic. Ce framework permet une architecture de type MVC, ce qui permet une meilleure visibilité et compréhension lors du développement.

Pour avancer dans ce TP, nous avons des vidéos de notre encadrant afin d'expliquer les différentes fonctionnalités et notion d'angular comme par exemple le binding bi-directionnel ou encore les pipe.

Sur une vidéo présentant les services angular qui permettent d'utiliser des APIs, il y avait un décalage d'indice entre ce qui était retourné par l'API et ce qui était affiché. Nous avons donc jugé utile de corriger cette petite erreur.

3. TP 10 : Interface Angular pour l'application JPA

Ce TP est donc la suite de la deuxième partie du TP5, dans laquelle il nous était demandé d'implémenter une API. Malheureusement nous n'avons pas eu le temps de comprendre le fonctionnement de SwaggerUi et donc de terminer cette partie. Malgré nos solides compétences acquises en technologies angular, nous n'avons donc pas pu réaliser ce dernier TP qui repose sur la réalisation d'une API.