

PREMIER LOGICIEL

Type:	PROJET
Formations:	Ynov Informatique
Promotions:	Bachelor 1
UF:	Développement Logiciel et Base de données

1. CADRE DU PROJET

Ce projet permet l'évaluation des compétences acquises grâce aux modules de l'UF « Développement Logiciels » et de « Base de données ». Pour ce faire, ce projet devra être réalisé en groupe de 2.

Vous pouvez soumettre un projet personnel dont le contenu et les fonctionnalités devront respecter des conditions décrites dans la partie « Projet personnel ». Ce projet devra être validé par l'établissement.

Si vous n'avez pas d'idée de projet, vous avez le choix parmi une liste de projets proposés dans la partie « Projets au choix ».

Un bonus sera apporté aux projets personnels et aux groupes qui se challengent en proposant des fonctionnalités plus poussées.

Vous êtes totalement libre quant aux choix technologiques. Nous vous conseillons d'utiliser les langages de programmations et les outils vus avec vos intervenants mais acceptons toute technologie de Développement logiciel. Ex : C++, Java, C#, Python, NodeJS + Electron...

Seul l'aspect fonctionnel sera pris en compte et non l'aspect graphique.

Date de début : 12 / 11 / 2019

Date de rendu : 13 / 02 / 2020

2. INTRODUCTION

Nous avons essayé de respecter les demandes d'Yvov, Qui était de produire un brick shooter. Malheureusement nous n'avons pas avancé comme nous l'aurions souhaité mais nous avons quand même bien avancé. et nous avons à rendre à présenter.

3. LANGAGE UTILISÉES

HTML →

```
Brick Breaker BETA > index.html > ...
1  <!DOCTYPE html>
2  <html lang="en">
3
4  <head>
5      <meta charset="UTF-8">
6      <title> Brick Breaker </title>
7      <link rel="stylesheet" href="http://fonts.googleapis.com/css?family=Germania+One">
8      <link rel="stylesheet" href="style.css">
9  </head>
10
11
12 <body>
13     <div class="sound">
14         
15     </div>
16
17     <div id="gameover">
18         
19         
20         <div id="restart"> Nouvelle Partie 🎮 </div>
21     </div>
22
23     <canvas id="breakout" width="480" height="640"></canvas>
24
25     <script src="javascript/modules/components.js"></script>
26     <script src="javascript/modules/script.js"></script>
27
28 </body>
29
30 </html>
```

JAVASCRIPT →

```
Brick Breaker BETA > javascript > modules > scriptjs > shootBrickCollision
1 //-----SÉLECTION DE L'ÉLÉMENT CANVAS-----//
2 const cvs = document.getElementById("breakout");
3 const ctx = cvs.getContext("2d");
4
5 //-----AJOUT DES BORDURES AU CANVAS-----//
6 cvs.style.border = "2px solid rgba(37, 204, 247,0.8)";
7
8 //-----DESSIN DES LIGNES DANS LE CANVAS-----//
9 ctx.lineWidth = 2;
10
11 //-----VARIABLES ET CONSTANTES DU JEU-----//
12 const PADDLE_WIDTH = 100;
13 const PADDLE_MARGIN_BOTTOM = 50;
14 const PADDLE_HEIGHT = 20;
15 const BALL_RADIUS = 8;
16 let LIFE = 3; // le joueur possède 3 vies
17 let SCORE = 0;
18 const SCORE_UNIT = 10;
19 let LEVEL = 1;
20 const MAX_LEVEL = 3;
21 let GAME_OVER = false;
22 let leftArrow = false;
23 let rightArrow = false;
24 let upPressed = false;
25 let shootTable = [];
26 let idShoot = 0;
27 let cdShoot = 20;
28
29
30 let statPaddle = {
31   vitesseTir: 0,
32   vitesseBase: 0,
33   autres: 0
34 };
```

CSS →

```
Brick Breaker BETA > style.css > body
1 body {
2   background: #88, 78, 78);
3   text-align: center;
4   background-image: url(img/wallpaper.jpg);
5   background-size: cover;
6 }
7
8 canvas {
9   background: #61, 61, 61);
10  margin: auto 0;
11 }
12
13 * {
14   font-family: "Germania One";
15 }
16
17 #sound {
18   width: 30px;
19   height: 30px;
20   cursor: pointer;
21   position: absolute;
22   top: 15px;
23   left: 945px;
24 }
25
26 #gameover {
27   position: absolute;
28   margin-right: 500px;
29   margin-left: 440px;
30   width: 485px;
31   height: 645px;
32   background: rgba(0, 0, 0, 0.5);
33   display: none;
34 }
```

PYTHON →

The screenshot shows a Python IDE with three tabs: `test_client_alerts.py`, `test_feedback.py`, and `best_match.py`. The `test_feedback.py` tab is active, displaying the following code:

```
import unittest
from lxml import etree

from ebay.feedback import *

#WARNING: YOU WILL BE PLAY'ING WITH PRODUCTION EBAY.COM, SINCE THIS API IS NOT SUPPORTED IN SANDBOX

categoryId = ["id1", "id2"]
dateRangeFrom = "date"
dateRangeTo = "date"
dateRangeEventType = "range type"
encoding = "XML"
shippingCostType = "Plane"
shippingDestinationType = "home"
shippingService = ["USPS"]
shipToCountry = ["USA", "CAN"]
transactionKey = [{"itemId": "123", "transactionId": "72"}, {"itemId": "33", "transactionId": "21"}]

class TestFeedbackApi(unittest.TestCase):
    def test_createDSRSummaryByCategory(self):
        result = createDSRSummaryByCategory(categoryId=categoryId, \
                                           dateRangeFrom=dateRangeFrom, \
                                           dateRangeTo=dateRangeTo, \
                                           dateRangeEventType=dateRangeEventType, \
                                           encoding=encoding)

        root = etree.fromstring(result)
        ack = root.find("ack").text
        self.assertEqual(ack, "Success")

    def test_createDSRSummaryByPeriod(self):
        result = createDSRSummaryByPeriod(dateRangeFrom=dateRangeFrom, \
                                           dateRangeTo=dateRangeTo, \
                                           dateRangeEventType=dateRangeEventType, \
                                           encoding=encoding)

        root = etree.fromstring(result)
        ack = root.find("http://www.ebay.com/marketplace/services/ack").text
        self.assertEqual(ack, "Success")

    def test_createDSRSummaryByShippingDetail(self):
        result = createDSRSummaryByShippingDetail(dateRangeFrom=dateRangeFrom, \
                                                  dateRangeTo=dateRangeTo, \
                                                  dateRangeEventType=dateRangeEventType, \
                                                  encoding=encoding)
```

The left sidebar shows a file explorer with the following structure:

- /Users/utkarsh/dev/python
 - [+] Django-1.3
 - [+] python-ebay
 - [+] config
 - [+] ebay
 - [+] examples
 - [+] tests
 - (o) test_best_match.py
 - (o) test_client_alerts.py
 - (o) test_feedback.py
 - (o) test_finding.py
 - (o) test_merchandising.py
 - (o) README.md
 - (o) setup.cfg
 - (o) setup.py
 - [+] python-noca
 - [+] scripts
 - [+] stat
 - [+] yos-social-python

The bottom status bar indicates: `W-1 test_feedback.py shippingDestinationType` and `-- test_feedback.py Top of 2.9k (14,32) Git:master (Python yas AC pair)`.

SQL →

```
WHEN session THEN 1
ELSE 0
END AS is_mars
, C.protocol_type
, C.auth_scheme
, S.nt_user_name
, S.login_name
, C.connect_time
, C.last_read
, C.last_write
, login_seconds =
CASE
    WHEN C.last_read > C.last_write THEN datediff(second, C.connect_time, C.last_read)
    WHEN C.last_read < C.last_write THEN datediff(second, C.connect_time, C.last_write)
    ELSE datediff(second, C.connect_time, C.last_write)
END
, S.[host_name]
, S.[program_name]
, S.is_user_process
, C.parent_connection_id
, C.most_recent_sql_handle
, SI.text
FROM sys.dm_exec_connections AS C
LEFT JOIN sys.dm_exec_sessions AS S
ON C.most_recent_session_id = S.session_id
```

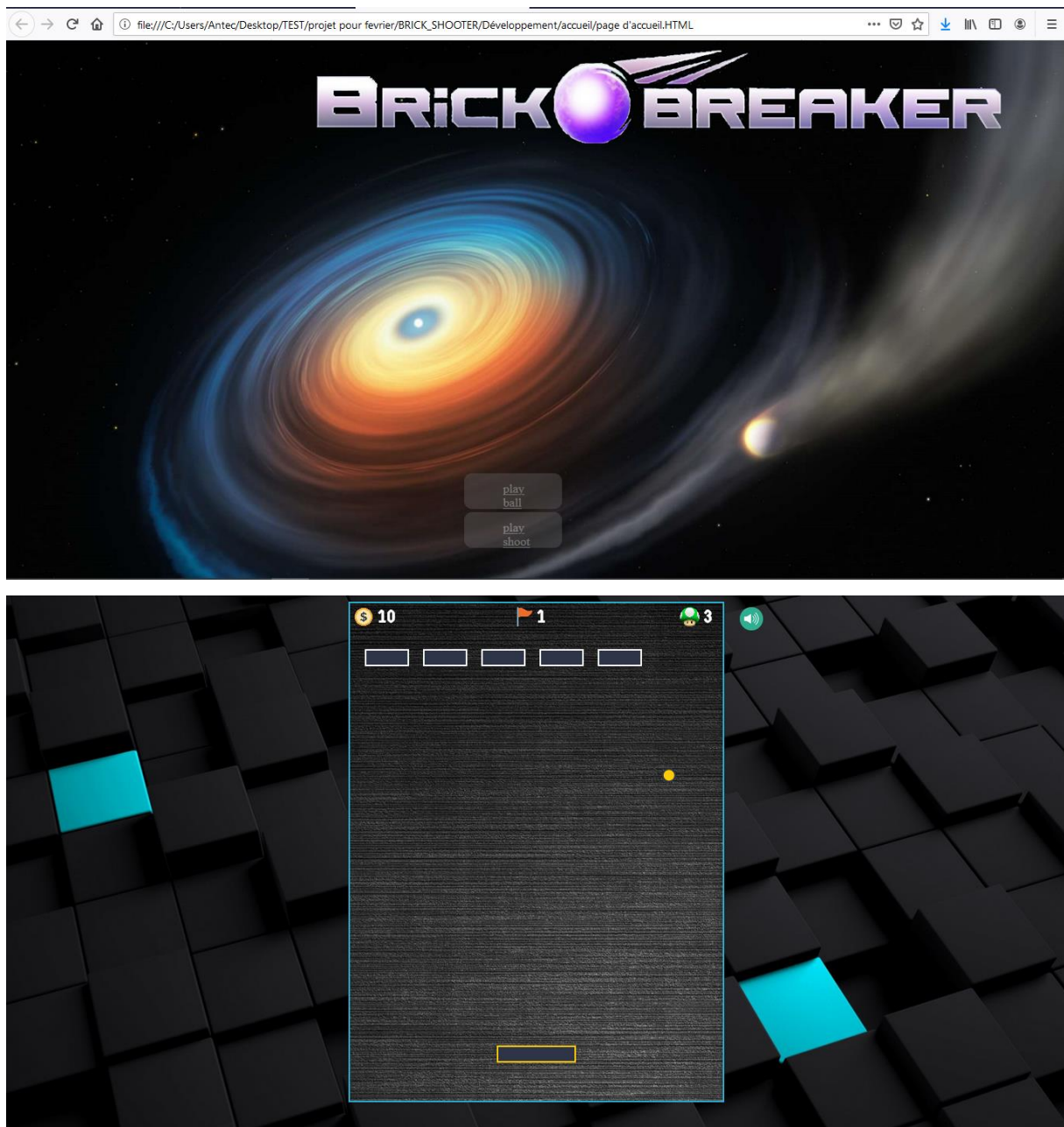
4. RÉPARTITION DES TACHES

Nous avons essayé d'établir un plan mais n'ayant aucune maîtrise de ce genre de méthode de travail, nous avons commencé très tardivement ce qui nous a pénaliser.

5. PROBLEME RENCONTRÉS

Nous avons eu beaucoup de mal avec l'organisation et nous avons dû nous auto-former sur certain langage que nous ne connaissons même pas, malgré tout nous avons essayer d'avancer et de mener à bien le projet et voilà le résultat que nous avons réussis à fournir.

6. PRODUCTION FINALE



7. CONCLUSION

Nous en avons donc conclu que ce projet a été pour nous très compliquer de par notre niveau en développement ainsi qu'en organisation, nous avons tout de même un peu progresser. Nous retenons beaucoup de ce premier projet qui nous a permis de nous rendre compte de nos plus grosses lacunes, nous allons donc travailler afin de nous améliorer et de mieux réussir notre prochain projet.