

Projet de développement Web

Dans le cadre de l'évaluation finale du cours de projet de développement web, il vous sera proposé différents projets. Un cahier des charges sera établi pour chacun de ceux-ci, il précisera les différents aspects tels que :

- La navigation et fonctionnalités
- Les technologies et méthodologies à mettre en œuvre
- Le niveau d'exigence du travail

Pour rappel, voici un extrait de la note d'intentions pédagogiques qui déterminera votre cote finale.

Capacités terminales

Pour atteindre le seuil de réussite, l'étudiant sera capable :

au départ d'un cahier des charges proposé par le chargé de cours, face au matériel et au logiciel adéquat et face à une structure informatique opérationnelle connectée à Internet, disposant des logiciels appropriés et de la documentation nécessaire, en utilisant le vocabulaire technique et l'orthographe adéquate, et en respectant les normes et standards en vigueur,

- ◆ de créer et d'exploiter des scripts clients basés sur des classes prédéfinies ;
- ◆ de créer et d'exploiter ses propres classes ;
- ◆ de créer et d'exploiter des scripts basés sur une bibliothèque tierce ;
- ◆ d'envoyer des informations venant du client vers le serveur et de les traiter ;
- ◆ de générer un ensemble de pages web contenant un système de navigation et un contenu dynamiques intégrant formulaires et résultats.

Pour la détermination du degré de maîtrise, il sera tenu compte des critères suivants:

- ◆ les techniques de programmation utilisées,
- ◆ le degré de pertinence des commentaires dans le code,
- ◆ la lisibilité du code,
- ◆ le niveau de fiabilité des tests,
- ◆ le degré d'autonomie atteint.

Pour chacun des projets

Il sera défini précisément :

- Les enchainements d'écrans
- Les fonctionnalités
 - Gestion client : Recherche ; ajout ; modification
 - Authentification Login/Password
- Le comportement attendu dans un écran : Vérification de validité des formulaires côté client et côté serveur. L'utilisation d'AJAX dans ce cadre sera spécifiquement précisée.
- La description des fichiers de base de données ainsi que le fichier MySQLWorkbench correspondant.

Les technologies à utiliser :

- Php, MySQL, Javascript (Jquery), AJAX, HTML5 et CSS3

Le développement devra s'effectuer avec un IDE : Netbeans, Eclipse ou Sublime Text

Le code produit au final devra être valide W3C

La liste des projets

Ces projets ont tous un point en commun. La sécurité y est minimum, il y a deux niveaux de droits à mettre en place avec : un administrateur et des utilisateurs.

Location de livres (groupe de 2)

Il s'agit d'une location de livres reprenant la liste des emprunteurs, la liste des livres.

L'emprunteur devra s'authentifier dès l'arrivée du site, consulter la liste des livres disponibles et ensuite pouvoir effectuer une location.

Il doit être possible de :

- S'authentifier
- Gérer les personnes (uniquement admin)
- Gérer les livres (Ajout et modification)
- Gérer les locations et retours

Vente de livres (groupe de 2)

L'employé doit d'abord s'authentifier. Il devra avoir accès à la liste des livres pour effectuer une vente.

Il doit être possible de :

- S'authentifier
- Gérer les employés (uniquement admin)
- Gérer les livres
- Effectuer une vente

Vente de voitures (groupe de 2)

L'employé doit d'abord s'authentifier. Il devra avoir accès à la liste des voitures pour effectuer une vente.

Il doit être possible de :

- S'authentifier
- Gérer les employés (uniquement admin)
- Gérer les voitures
- Effectuer une vente

Gestion de stock

Il s'agit d'une gestion de stock basée sur la DB de Northwind. Un groupe de deux personnes se chargera des achats, le second s'occupera des ventes. L'authentification sera commune pour les deux groupes.

Achats (groupe de 2)

La partie achat concerne les entrées dans le stock. Il doit être possible de :

- Gérer les fournisseurs (uniquement admin)
- Gérer les articles
- Effectuer une réception de commande en alimentant le stock

Ventes (groupe de 2)

Cette partie consistera gérer les employés, les clients et créer une commande.

Il doit être possible de :

- Gérer les employés (uniquement admin)
- Gérer les clients
- Gérer la livraison d'une commande (adresse de livraison, livreur)
- Gérer la réception d'une commande (spécifier la date de réception dans une commande)

Réparation de matériel (groupe de 2)

L'employé devra d'abord s'authentifier, il devra lui être possible de créer un article à réparer, mais aussi de pouvoir indiquer le statut final d'un article (réparé ou pas)

Il doit être possible de :

- Gérer les employés
- Gérer les articles
- Marquer le statut final d'un article

Location de voitures (groupe de 2)

L'employé doit d'abord s'authentifier. Il devra avoir accès à la liste des voitures pour effectuer une location ou un retour de location.

Il doit être possible de :

- S'authentifier
- Gérer les employés (uniquement admin)
- Gérer les voitures
- Effectuer une location
- Effectuer un retour de location

Réseau social (groupe de 2)

Un utilisateur doit d'abord s'authentifier pour visualiser son fil d'actualité. Il pourra ensuite ajouter un message dans le fil d'actualité. Il sera aussi disponible la recherche et l'ajout d'amis

Il doit être possible de :

- S'authentifier
- Visualiser le fil d'actualité
- Ajouter un message au fil d'actualité
- Ajouter un ami (recherche + demande d'ajout)

Achat de posters grands formats (groupe de 2)

Un utilisateur va pouvoir s'authentifier, rechercher après un poster et effectuer un achat.

Il doit être possible de :

- S'authentifier
- Ajouter un poster (admin)
- Gérer les utilisateurs (admin)
- Rechercher un poster
- Ajouter un poster dans son panier
- Valider son panier