



KickOff

Assigné

 Nabil LAMKIDAM
créé : 18/02/24

FR 

"KickOff" est une application mobile développée avec React Native Expo qui permet aux utilisateurs de visualiser les matchs de football en direct. Les utilisateurs peuvent suivre leurs équipes et joueurs préférés, obtenir des mises à jour en temps réel sur les scores des matchs et consulter les statistiques détaillées des joueurs. L'application offre une expérience complète aux passionnés de football pour rester connectés avec l'action des matchs les plus récents

Référentiels

Compétences transversales

[2023] Concepteur-riche développeur-se d'applications

Ressource(s)

 API

 postman

Contexte du projet

Écran 1: Matches

Description: Affiche une liste des matchs de football.

Fonctionnalités: Affichage de tous les matchs. Filtrage des matchs par "Tous les matchs" ou "Matches en direct". Sauvegarde d'un match avec toutes les informations dans.** l'écran des favoris. **_

Composants: Deux boutons de filtrage : "Tous les matchs" et "Matches en direct". Liste des matchs.

Navigation: Par défaut, affiche tous les matchs. En sélectionnant "Matches en direct", affiche uniquement les matchs en direct.

** Écran 2: Détails du Match**

Description: Affiche des informations détaillées sur un match sélectionné (équipes, date, heure, ligues, saison, tour, etc.).

Fonctionnalités: Option pour revenir à l'écran des matchs.

Composants: Détails du match. Bouton pour retourner à _**l'écran des matchs. **_Accessible depuis l'écran des matchs en sélectionnant un match spécifique.

** Écran 3: Joueurs**

Description: Affiche une liste de tous les joueurs avec leur photo et leur nom complet.

Fonctionnalités: Affichage de tous les joueurs avec leur photo et leur nom complet. Possibilité de rechercher un joueur par son nom. Composants: Champ de recherche pour rechercher un joueur par son nom. Liste des joueurs avec leur photo et leur nom complet.

Navigation: En cliquant sur un joueur de la liste, l'utilisateur est redirigé vers.** l'écran de détails du joueur.**_

** Écran 4: Détails du Joueur**

Description: Affiche des informations détaillées sur un joueur sélectionné.

Fonctionnalités: Affichage des détails du joueur tels que sa taille, son poids, sa date de naissance, son pays, etc. Option pour revenir à l'écran des joueurs.

Composants: Détails du joueur (taille, poids, date de naissance, pays, etc.). Bouton pour retourner à l'écran des joueurs.

Navigation: Accessible depuis l'écran des joueurs en sélectionnant un joueur spécifique.

-Les tests de cette application sont réalisés avec Jest et Jest-Expo. Au moins deux composants sont soumis à des tests .

-Pour gérer l'état de votre application, l'utilisation de Redux est obligatoire.

-dockeriser application

Voici l'API du match. Pour y accéder, veuillez créer un compte et obtenir un jeton d'accès:

postman:https://postman.sportmonks.com/#e627c064-6ec2-4d82-bed6-a966e8d652f4

API :https://my.sportmonks.com/

Situation professionnelle

Besoin visé ou problème rencontré

0 compétence visée

Compétences visées

Planifier le travail à effectuer individuellement et en équipe afin d'optimiser le travail nécessaire à l'atteinte de l'objectif visé

niveau 1...



niveau 2...



niveau 3...



Contribuer au pilotage de l'organisation du travail individuel et collectif afin de faciliter la communication, la collaboration et la gestion des imprévus au sein de l'équipe

niveau 1...



niveau 2...



niveau 3...



Définir le périmètre d'un problème rencontré en adoptant une démarche inductive afin de permettre la recherche de solution

niveau 1...



niveau 2...



niveau 3...



+ 16 compétences



Modalités pédagogiques

Travail individuel
Début: 19/02/2024
Deadline: 23/02/2024 .

Modalités d'évaluation

Une durée de 45 min organisée comme suit :
10 minutes pour Démontrer le contenu et la fonctionnalité du site Web (très rapidement)
Montrez le code source et expliquez brièvement comment il fonctionne. (10 minutes)
Mise en situation (20minutes)
Code Review \ Questions culture Web (5 minutes)

Livrables

Code Source :
lien github de l'application
Toutes les sources d'application, correctement commentées et organisées.
Assurez-vous que le code soit modulaire et respecte les bonnes pratiques de codage.
Documentation Technique :
Description de l'architecture d' application .
Un guide d'installation et de configuration.
Des détails sur toute bibliothèque ou dépendance externe utilisée.

Critères de performance

a structure du projet
Le nommage des dossiers et fichiers principaux
La clarté du code
DRY principles (Do Not Repeat Yourself): éviter la répétition des fonctions
The Single Responsibility Principle (SRP): une fonction ou méthode à une seule responsabilité ou objectif
Le nommage des fonctions et des variables
La validation des entrées (données)
La gestion des erreurs (Error Handling)
La capacité de comprendre et lire la documentation