

SCIC
T.E.T.R.I.S.

Formation développeur.se web

Gestion d'une collection de jeux vidéo associative

Cahier des Charges

- Afin de gérer au mieux sa collection de jeux vidéo, la célèbre association de jeux vidéo de la Côte-d'Azur « Die and Retry » fait appel à vous.
- Ses principaux besoins sont simples :
 - Pouvoir chercher un titre parmi tous les titres possédés
 - Pouvoir ajouter un nouveau titre
 - Pouvoir supprimer un titre (avec confirmation avant suppression)
 - Pouvoir modifier les informations de n'importe quel titre déjà en base de données

Cahier des Charges

- La bonne nouvelle c'est que votre client dispose déjà d'une **base de données** contenant ses titres à ce jour !
- La moins bonne nouvelle, c'est que celle-ci va **devoir évoluer** pour prendre en compte deux autres besoins secondaires :
 - L'identification par login/password
 - L'ajout de références uniques

Cahier des Charges

- **Nouvelle fonctionnalité : Identification par login/password**
 - L'association aimerait pouvoir sécuriser l'accès à cette page en ajoutant un accès par login et mot de passe
 - A vous de modifier le schéma de la base de données afin d'y ajouter des utilisateurs qui seront autorisés à se connecter, et à mettre en place le système de connexion avec gestion de session
 - **La création de nouveaux utilisateurs depuis l'interface web n'est pas demandée (c'est un bonus)**

Cahier des Charges

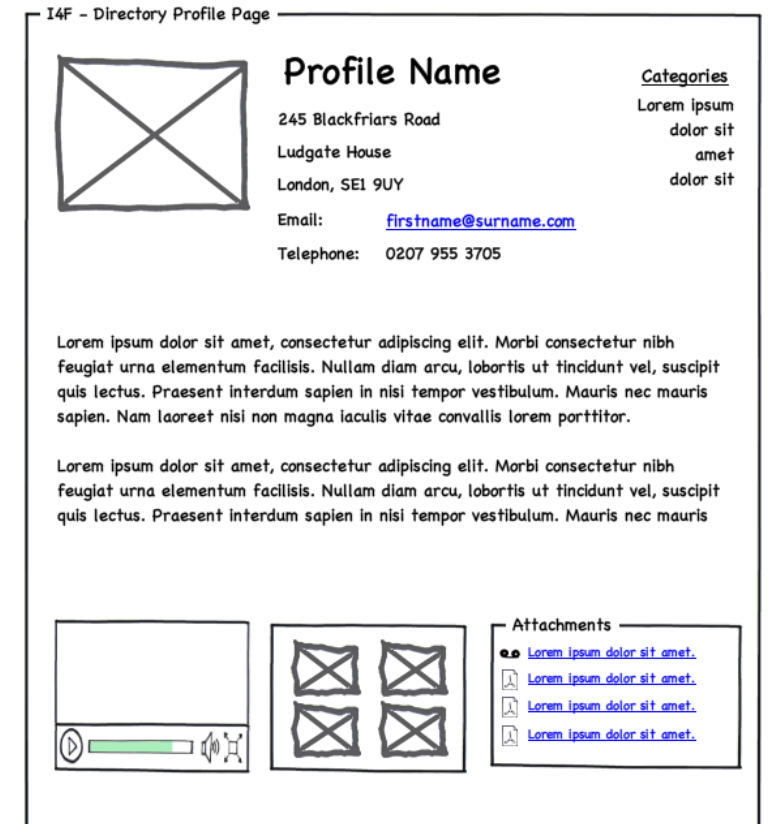
- **Nouvelle fonctionnalité : Ajout des références :**
 - 3 lettres correspondant à la plateforme (NES, SNE, SMD, PS1, ...) : à vous de définir la liste complète
 - Puis 3 chiffres commençant à 001 et s'incrémentant de 1 pour chaque jeu différent possédé par l'association, par ordre alphabétique pour chaque plateforme (Attention : deux titres identiques sur une MÊME PLATEFORME = même code)
 - Et enfin une lettre majuscule, commençant par A puis avançant pour différencier les différents exemplaires d'un même titre.
- Exemple : L'association possède Super Mario Bros, Super Mario Bros 2 en double et Super Mario Bros 3 sur NES. Leurs codes seront :
 - NES001A, NES002A, NES002B, NES003A

Charte graphique

- Vous êtes libres quant aux choix graphiques, votre client attend de vous que vous laissiez votre créativité s'exprimer !
- Alors faites-vous plaisir et profitez-en !

Travail à réaliser

- Le client vous laisse une totale liberté de création du moment que vous arrivez au résultat souhaité !
- A partir de l'inventaire de ses besoins vous devrez :
 1. Définir la charte graphique. Choisir les couleurs et un logo, ainsi qu'une police d'écriture lisible.
 2. Créer la maquette des différentes pages web. Vous choisirez un outil pour créer des wireframes et/ou des mockups détaillés (penser responsive)
 3. Réaliser l'intégration des maquettes
 4. Effectuer tout le travail en backend pour assurer la connexion avec la base de données ainsi que les traitements nécessaires (utilisation de frameworks autorisée)



created with Balsamiq Mockups - www.balsamiq.com

Compétences développées

1. Développer la partie front-end d'une application web ou web mobile en intégrant les recommandations de sécurité
 - ✓ Maquetter une application.
 - ✓ Réaliser une interface utilisateur web statique et adaptable.
 - ✓ Développer une interface utilisateur web dynamique.
 - Réaliser une interface utilisateur avec une solution de gestion de contenu ou e-commerce.
2. Développer la partie back-end d'une application web ou web mobile en intégrant les recommandations de sécurité
 - Créer une base de données.
 - ✓ Développer les composants d'accès aux données.
 - ✓ Développer la partie back-end d'une application web ou web mobile.
 - Elaborer et mettre en œuvre des composants dans une application de gestion de contenu ou e-commerce.

Contraintes

- Vous êtes désormais des experts Opquast ! La qualité web n'est plus une option ! On compte sur vous pour mettre en œuvre un maximum de bonnes pratiques 😊
- Votre travail sera également *responsive*, et pensé *mobile first*
- La page sera testée sous les différents navigateurs du moment, et votre code devra être conforme aux recommandations W3C