Application Suivi Formation

Afin d'améliorer le suivi de la formation et favoriser le partage de connaissances, nous nous proposons de réaliser une application dédiée à la formation en cours.

L'application se compose de plusieurs sections :

Accueil

L'accueil de l'application, un dashboard dédié à l'utilisateur connecté et recoupant les informations principales des différentes sections disponibles.

Posts

Stagiaires et formateur peuvent créer différents types de posts: une URL simple, un extrait de code annoté (un snippet) ou un article. Un article comporte un titre, est rédigé en markdown et peut contenir des images.

Chaque post peut être commenté, et chaque commentaire peut avoir un ou des commentaires à son tour.

Les différents types de posts et leurs propriétés sont représentés dans le diagramme de classe ci-dessous.

Les posts peuvent avoir 0, 1 ou plusieurs tags, Un tag est une simple chaine de

charactères, par exemple "css" ou "symfony", et peuvent être définis à volonté par l'auteur du post. Un post peut aussi référencer une séance de la formation. Afin de sélectionner une

Un post peut aussi référencer une séance de la formation. Afin de sélectionner une séance, l'utilisateur aura a sa disposition une liste de sélection déroulante. Pour la maquette, utiliser les codes séances [SEA-001, SEA-002, SEA-003, ...]

Pour l'éditeur du contenu d'un article, on se propose d'utiliser un champ de saisie de texte multiligne, avec une barre d'outil proposant les fonctionnalités suivantes :

[titre, sous-titre, gras, italique, souligné, ajout d'un lien, ajout d'une image]

Le champ de recherche pour les posts doit présenter une liste d'autocomplétion, regroupant les résultats retrouvés par titre, auteur ou tag séparés de façon explicite.

Profil

Chaque utilisateur possède sa propre page de profil. Il peut accéder à celle des autres utilisateurs et modifier ses propres informations. Un utilisateur est la classe User dans le diagramme ci-dessous. Dans son profil, il peut éditer son nom et prénom, son email, son numéro de téléphone, son avatar

Un formateur ou administateur accédant à une page de profil peut attribuer ou

enlever des rôles à un utilisateur. Il peut aussi supprimer l'utilisateur, ou son avatar.

Formation

L'ensemble des séances de la formation est listée par module et par séquence dans le sommaire de la formation.

Pour chaque séance le formateur peut rédiger du contenu en markdown, et ajouter des liens vers des sites externes ou des documents tiers (ex: pdf).

Les posts et réalisations liés à une séance sont aussi visibles et accessibles depuis la page de visualisation de celle-ci.

Une carte de progression est aussi disponible, où les stagiaires peuvent marquer

leur avancement dans les séances de la formation.

ainsi que son nom d'utilisateur sur Discord.

Réalisations

La section réalisations de l'application a pour but de simplifier l'organisation des fichiers de développement et leur lien avec les séances de la formation.

Chaque stagiaire peut créer une nouvelle réalisation, qui fera le lien entre ses fichiers locaux et le reste de l'application. Une réalisation peut être liée avec une séquence, peut être visible par l'ensemble des stagiaires et peut être commentée par le formateur de façon privée.

Activités

Certaines actions dans l'applications génèrent une activité. Créer un post, ajouter un commentaire, créer une réalisation, ... sont des exemples d'activités.

La section activités permet un tracé historique de ces événements générés par les utilisateurs de l'application.

Travail à effectuer

Notes Globales

Limitez vous aux sections **Login**, **Profil** et **Posts** dans vos réalisations. Considérez toutefois la navigation principale dans votre mise en page générale (les pages des autres sections doivent être accessibles par un lien).

La navigation principale est accessible depuis toutes les pages. Elle doit pouvoir amener l'utilisateur aux diverses sections de l'application, et comportera un lien direct vers la conversation temps-réel Discord utilisée par l'équipe.

L'application est vouée à être utilisée sur ordinateur, vous travaillerez donc dans une démarche Desktop First. Vous utiliserez toutefois le responsive design afin d'adapter l'affichage à la taille de fenêtre disponible.

Le soin apporté à l'accessibilité du site sera apprécié: Contrastes suffisants, espacement des éléments, taille des éléments interactifs, attributs `alt` des images, navigation au clavier, ...

1 - Réaliser la maquette de l'application

Pensez à la page de profil vue par un formateur ou administrateur.

Faites au moins une vue avec une recherche de posts en cours et son autocomplétion.

Portez une attention particulière au système de filtrage par type de post, et créez au moins une maquette pour l'édition de chaque type disponible. Un système de commentaires soigné sera aussi apprécié.

Réfléchissez à l'utilisation de composants type Bootstrap dès la réalisation de la maquette.

Réalisez votre maquette de manière itérative; commencez par les différents états dans une définition grossière, puis affiner vos éléments au fur et à mesure de votre travail.

Enfin, créer une prévisualisation "dynamique" de votre maquette faisant passer d'écran en écran pourra vous aidera à juger l'ergonomie de votre application, et saura satisfaire notre P.O. tout en confirmant sa confiance en notre démarche.

2 - Implémenter votre maquette en HTML et CSS

Utilisez les technologies du Web statique, HTML et CSS, afin d'implémenter la maquette que vous avez réalisée.

Vous pourrez utiliser un framework CSS comme Bootstrap afin de vous aider. Vous pouvez aussi choisir d'utiliser du SASS pour vos feuilles de style, assurez-vous de pouvoir les compiler si vous faites ce choix.

Il est fortement recommandé d'utiliser une architecture SPA fournie avec Pages et Components afin d'éviter la duplication de votre code HTML.

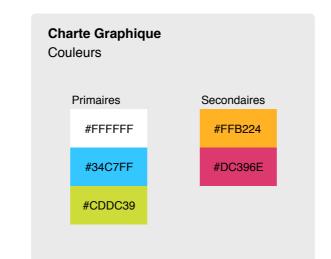


Diagramme de Classes

