« Day 5 »

La semaine dernière, nous avons utilisé la commande twig path et sécuriser nos pages. Nous approchons de notre rendu final !

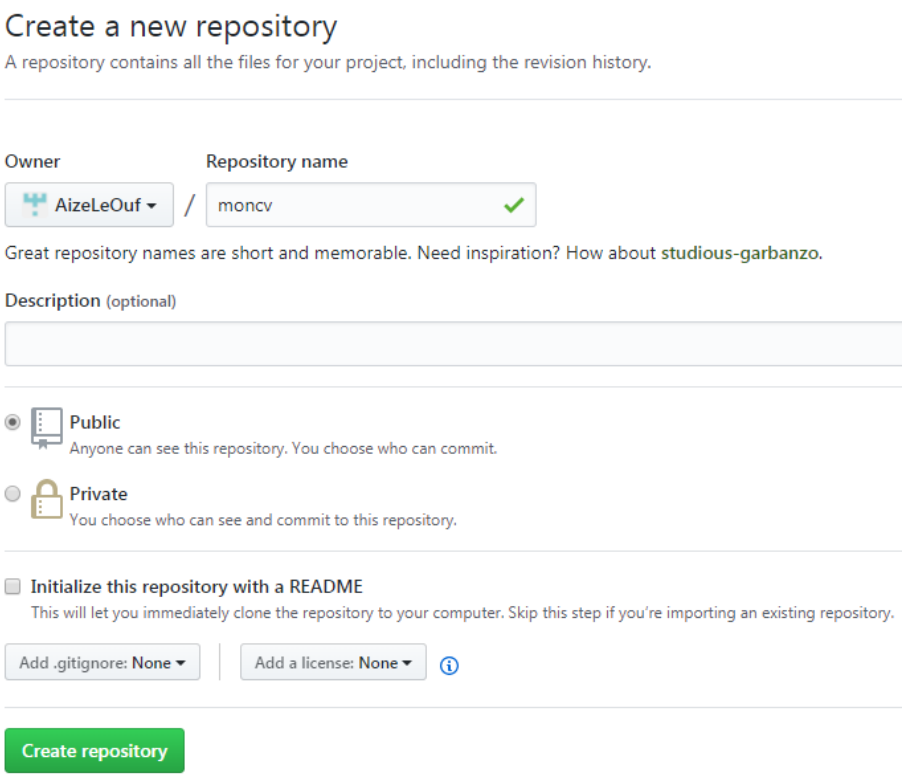
Aujourd'hui, deux aspects seront abordés **Github** et le **checkstyle**.

Github

Github.com est site web permettant de stocker les sources de projet Open-Source gratuitement avec la technologie de versionning GIT.

Aller https://github.com/ et créer un compte.

Ensuite vous devez créer un nouveau repository :



Pour terminer il vous faut « commit » vos sources sur le serveur en utilisant la procédure suivante :

```
git init
git add -A
git commit -m "initial commit"
git remote add origin https://github.com/AizeLeOuf/moncv.git
git push -u origin master
```

Maintenant à chaque fois que vous avez un code fonctionnel sur une fonctionnalité précise il faudra effectuer la commande « git add –A && git commit –m 'Mon message' && git push » pour transmettre votre fonctionnalité au serveur.

Comme tout développeur, il est conseillé d'avoir une petite feuille de triche git ☺

Par exemple http://files.zeroturnaround.com/pdf/zt_git_cheat_sheet.pdf

Dès la section suivante vous pouvez mettre en application tout cela. On va corriger tout le checkstyle de votre projet et le soumettre sous github.

Checkstyle

Le **Checkstyle** peut être utilisé dans les projets de développement informatiques afin d'assurer un niveau bien défini de qualité de code source. En effet, programmer ne se résume pas à écrire un code source qui puisse être compilé et donc correct vis-à-vis du langage. Encore faut-il que le code source soit lisible et convenablement commenté. Cela permet notamment à un autre développeur de modifier le code existant ou au même développeur de s'y retrouver lorsqu'il reprend son propre code longtemps après.

De même, s'il respecte un certain nombre de conventions et de bonnes pratiques, le code produit par divers développeurs s'assemble de façon plus cohérente.

Les vérifications de Checkstyle portent essentiellement sur la forme et ne permettent en rien de dire qu'un programme est correct ou complet.

En pratique, il est très fastidieux de respecter l'ensemble de toutes les contraintes de style que l'on peut imposer au travers de checkstyle. Ces contraintes peuvent par ailleurs nuire à la dynamique des étapes de programmation. Il s'agit donc de déterminer, selon le type du développement et la qualité que l'on attend, quel doit être le niveau de vérification.

Source https://fr.wikipedia.org/wiki/Checkstyle

Ainsi dans un premier temps, nous allons installer PHP CodeSniffer

https://github.com/djoos/Symfony-coding-standard

Pour cela dans votre console, comme indiqué dans le README :

```
composer require --dev escapestudios/symfony2-coding-standard:3.x-dev
vendor/bin/phpcs --config-set installed_paths vendor/escapestudios/symfony2-
coding-standard
vendor/bin/phpcs –i
vendor/bin/phpcs /path/to/code
```

A vous de jouer maintenant pour comprendre les erreurs et les corriger !

On peut trouver des outils pour nous aider un peu…

https://symfony.com/doc/current/contributing/code/standards.html

http://cs.sensiolabs.org/

Par exemple PHP CS Fixer pour l'installer

```
wget http://cs.sensiolabs.org/download/php-cs-fixer-v2.phar -O php-cs-
fixer
```

```
chmod a+x php-cs-fixer

mv php-cs-fixer /usr/local/bin/php-cs-fixer
```

Pour l'utiliser

```
php php-cs-fixer.phar fix /path/to/dir --verbose --show-
progress=estimating
```

Lisez bien la doc sur http://cs.sensiolabs.org/ pour ajuster vos paramètres au mieux, notamment la directive « rules »…

La section « bonus » (qui sera la première partie du dernier jour…)

Et les tests dans tout ça ?

Partons sur un framework comme https://codeception.com/

Suivez la procédure pour installer Codeception.

https://codeception.com/for/symfony

Ensuite il existe plusieurs types de tests :

L'objectif est de réaliser un test unitaire et un test fonctionnel.

Pour un test unitaire nous pouvons créer un objet de notre modèle et vérifier les accesseurs get et set.

Pour un test fonctionnel nous pouvons vérifier qu'un administrateur pour s'authentifier et éditer une section