





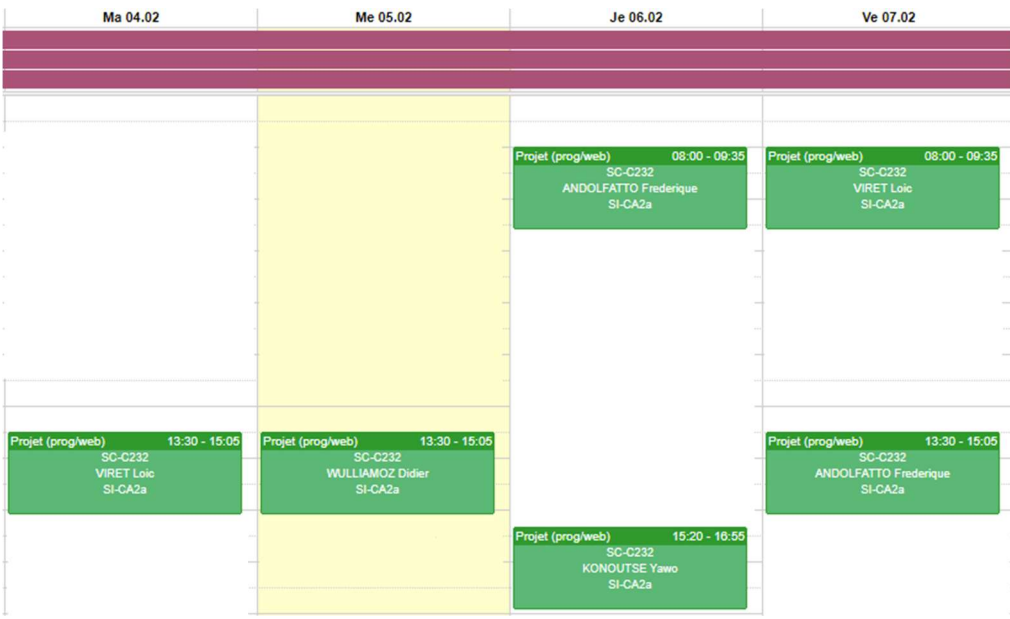


1 INFORMATIONS GENERALES

Candidat	Nom : CODURI	Prénom : Luca
	 Luca.coduri@cpnv.ch	 079 835 60 66
Lieu de travail :	CPNV	
Orientation :	<input type="checkbox"/> 88601 Développement d'applications <input checked="" type="checkbox"/> 88602 Informatique d'entreprise <input type="checkbox"/> 88603 Technique des systèmes	
Chef de projet	Nom : VIRET	Prénom : Loic
	 loic.viret@cpnv.ch	
Expert 1	Nom : ANDOLFATTO	Prénom : Frédérique
	 frederique.andolfatto@cpnv.ch	
Période de réalisation :	Du 04.02.2020 au 03.04.2020	
Horaire de travail :		
Nombre d'heures :	72 heures	
Planning (en H ou %)	Analyse : 15%	
	Implémentation : 30%	
	Test : 20%	
	Documentations : 15%	

2 PROCÉDURE

- Le candidat réalise un travail en partie personnel sur la base d'un cahier des charges reçu le 1er jour.
- Le cahier des charges est approuvé par les deux experts. Il est en outre présenté, commenté et discuté avec le candidat. Par sa signature, le candidat accepte le travail proposé.
- Le candidat a connaissance de la feuille d'évaluation avant de débiter le travail.
- Le candidat est entièrement responsable de la sécurité de ses données.
- En cas de problèmes graves, le candidat avertit au plus vite les deux experts et son CdP.
- Le candidat a la possibilité d'obtenir de l'aide, mais doit le mentionner dans son dossier.
- A la fin du délai imparti pour la réalisation du TPI, le candidat doit transmettre par courrier électronique le dossier de projet aux deux experts et au chef de projet. En parallèle, une copie papier du rapport doit être fournie sans délai en trois exemplaires (L'un des deux experts peut demander à ne recevoir que la version électronique du dossier). Cette dernière doit être en tout point identique à la version électronique.

3 TITRE

Gestionnaire de jeux de société

4 MATÉRIEL ET LOGICIEL À DISPOSITION

Physique

- Un PC tournant sous Win10
- Réseau intranet et internet du CPNV

Logiciel et Framework

- Visual Studio Code
- Angular
- GitHub pour le suivi et la planification des tâches
- Suite office de Microsoft pour la rédaction de la documentation, de graphiques
- Microsoft Visio pour la réalisation de diagrammes
- Postman
- Adobe Xd (Permet de créer des maquettes)
- GitHub pour gérer les différentes versions du code produit

Outils collaboratifs

- API publique fournissant des informations sur des jeux de société
- GitHub pour livrer et partager le code produit
- GitHub pour lister et suivre les bugs (issues)
- Visual Studio Live Share
- moodle.cpnv.ch pour accéder aux exercices et à la théorie à maîtriser pour réaliser ce projet

5 PRÉREQUIS

Connaissance en JavaScript
Connaissance en TypeScript
Connaissance de la syntaxe d'Angular
Connaissance de la création d'un API avec NodeJS

6 DESCRIPTIF DU PROJET

6.1 Généralités

Il s'agit d'une Application web implémentant le Framework Angular. Ce projet a pour objectifs :

- De nous (la classe) familiariser avec les différentes étapes nécessaires lors du TPI.
- D'évaluer mon niveau dans l'utilisation du Framework Angular.
- De créer un gestionnaire de jeux de société.

Une API sera réalisée à l'aide de NodeJS qui servira lors de la création de compte, connexion, vote etc. Cette API sera réalisée en collaboration avec Monsieur Bastian Chollet. Cette décision a été prise car nous réalisons le même projet mais avec des Framework différent.

6.2 Fonctionnalités minimales

Cette application web devra contenir au minimum ces fonctionnalités :

Au tant qu'utilisateur anonyme :

- Il est possible de faire des recherches à l'aide d'une barre de recherche pour avoirs des détails à propos d'un ou plusieurs jeux de société.
- Il est possible de pouvoir accéder à un vote sans inscription et de voter. Il sera possible de voter uniquement une fois, l'IP de l'utilisateur sera stocké afin de l'empêcher de voter une deuxième fois.
- Il est possible de s'inscrire via une page d'inscription en fournissant un login et un mode passe.
- Il est possible de se connecter à l'aide de l'identifiant et le mot de passe indiqué durant l'inscription.

Au tant qu'utilisateur enregistré :

Note : Un utilisateur enregistré possède tous les avantages d'un utilisateur anonyme.

- Il est possible d'ajouter des jeux de société dans sa collection.
- Lors de l'ajout d'un jeu dans sa collection, un formulaire pourra être pré rempli avec les données d'un jeu choisi à l'aide barre de recherche. Ces données ajouté automatiquement sont modifiable.
- Il est possible de retirer des jeux de sa collection.
- Il est possible d'ajouter et de modifier des données aux jeux ajoutés dans la collection.
- Il est possible de retrouver les jeux mis en favoris sur une page dédiée.

- Il est possible de créer un vote contenant des jeux de société que l'utilisateur aura choisi.

Au tant qu'administrateur :

Note : Un administrateur possède tous les avantages d'un utilisateur enregistré.

- Il est possible de supprimer des comptes utilisateur.

Généralité :

- Il sera possible de voter seulement une fois. L'id du compte ou l'IP lors d'un vote anonyme sera enregistré.
- Une base de données sera utilisée pour la persistance des données.
- Les informations des jeux de société seront récupérées à l'aide d'une API gratuite.

7 LIVRABLES

Le candidat est responsable de livrer à son chef de projet et aux deux experts :

- Une planification initiale
- Un rapport de projet
- Un journal de travail
- Une documentation utilisateur
- Une documentation administrateur
- Le code source via GitHub

8 POINTS TECHNIQUES ÉVALUÉS SPÉCIFIQUES AU PROJET

La grille d'évaluation définit les critères généraux selon lesquels le travail du candidat sera évalué (documentation, journal de travail, respect des normes, qualité, ...).

En plus de cela, le travail sera évalué sur les 7 points spécifiques suivants (Point A14 à A20) :

1. *Respect de conventions de nommage*
2. *Architecture du code (SOC, POO, fonctions, ...)*
3. *Au moins un test unitaire est implémenté, à jour et pertinent*
4. *L'acquisition de nouvelles connaissances autour des technologies utilisées est clairement identifiable dans le rapport*
5. *L'interface devra être ergonomique afin d'être agréable pour l'utilisateur, les choix devront être argumentés dans le rapport*
6. *La navigation devra être intuitive et respecter la règle du minimum de clics*
7. *La gestion des droits devra être faite en sorte que seul l'administrateur voie la gestion des utilisateurs*

9 VALIDATION

	Lu et approuvé le :	Signature :
Candidat :		
Expert n°1 :		
Expert n° 2 :		
Chef de projet :		