
Mise en Forme de Données Issues d'un Fichier à plat

Cahier des Charges

Préambule

La meilleure solution étant une solution efficace et efficiente.

Le code généré sera écrit en HTML 5, et CSS 3, il devra être valide.

Le code généré devra également être accessible.

Il vous faudra structurer et hiérarchiser l'information.

Vous ferez des choix graphiques pertinents, harmonieux

Vous définirez une charte graphique

N'hésitez pas à consulter vos enseignants.

Les attendus

L'objectif de ce projet est de mettre à profit des connaissances acquises dans différentes ressources.

Vous devrez également être capable de vous coordonner, de vous partager le travail.

Nous allons vous faire acquérir par une série de petits exercices, les connaissances nécessaires à la réalisation de l'application. Cela va également vous permettre de mieux appréhender ce que devra faire l'application finale.

Après chaque rendu, nous vous donnerons une correction à partir de laquelle vous devrez repartir, ce qui vous contraindra à vous insérer dans un code qui n'est pas le vôtre.

L'application va devoir lire et traiter des données issues de fichier à plat¹, afin de générer des pages au format HTML, il ne s'agit nullement de faire un site internet.

Le thème retenu sera celui des jeux de société.

Pour mieux comprendre ce qu'est le jeu de société, nous vous invitons à découvrir la page suivante :

<https://www.trictrac.net/jeu-de-societe/redecouvrir>

La première étape consistera à parcourir différents fichiers afin de récupérer des données et de les stocker dans des objets structurés.

Ces données structurées vous permettront de générer différentes pages au format HTML.

Nous énumérerons dans une autre partie les différentes fonctionnalités attendues.

Nous souhaitons pouvoir connaître sur un jeu son titre, sa catégorie, son(ses) auteur(s), son éditeur, sa durée, son nombre de joueur, avoir une photo de la boîte qui en plus du titre permet de mieux appréhender le thème.

¹ Une base de données orientée texte (ou base de données dans un fichier plat, de l'anglais flat file database) est un modèle de base de données (en) (généralement une table) sous la forme d'un simple fichier (formats .txt ou .ini).

Un fichier plat est un fichier texte contenant généralement un seul enregistrement par ligne¹. Il y a différentes conventions pour représenter les données. Les formats CSV et DSV permettent de séparer les champs à l'aide d'un séparateur comme la virgule ou la tabulation. Dans d'autres cas, chaque champ peut avoir une longueur fixe; les valeurs "courtes" seront complétées avec des espaces. Afin d'éviter des conflits de séparateurs il peut être nécessaire d'ajouter d'autres techniques de formatage.

Wikipedia

Cinématique

Des données vous seront fournies dans des fichiers textes (nommés **SOURCES**).

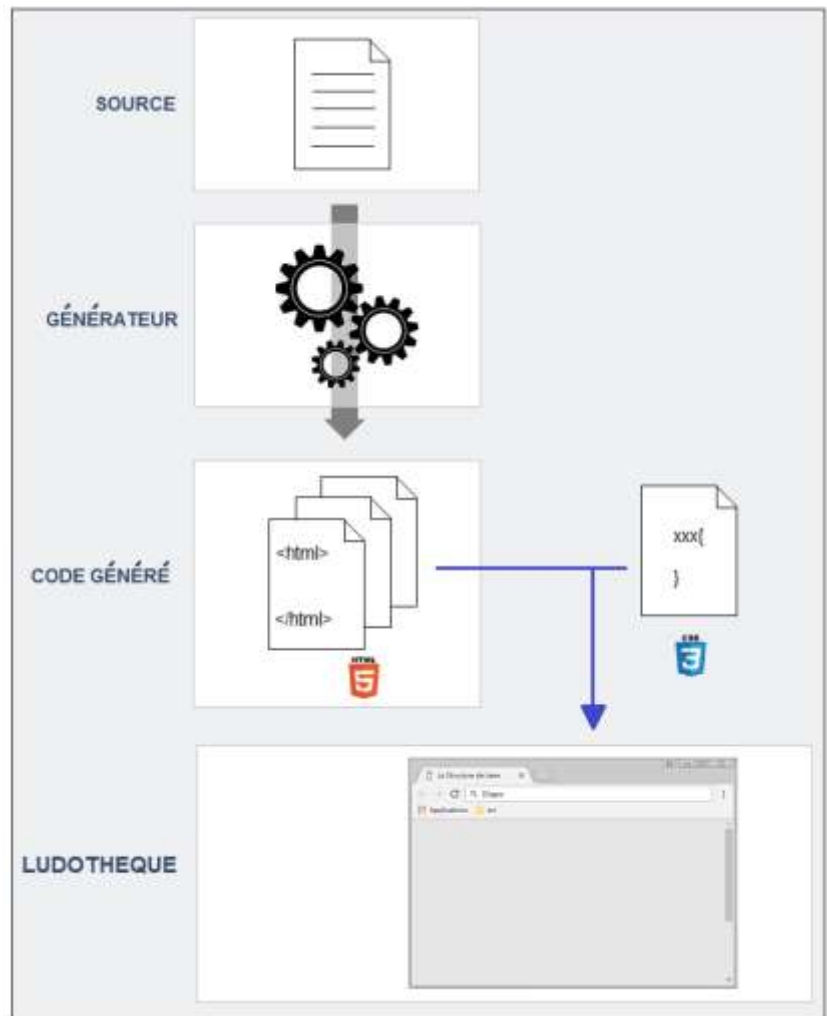
Votre application (nommé **GÉNÉRATEUR**) générera à partir de ces données

un(des) fichier(s) HTML (nommé(s) **CODE GÉNÉRÉ**)

qui associé(s) à une feuille de style

donnera

dans un navigateur la **LUDOTHEQUE**



Les Fonctionnalités et document attendu

Le générateur

Structuration de l'application générateur

L'ensemble des .java de votre application devra se trouver dans un répertoire **generateur**

Nous vous donnerons un dossier ressources que vous placerez dans ce répertoire **generateur**

Ce dossier structuré contiendra des fichiers à plat .data, ainsi qu'une banque d'images.

Vous pourrez y ajouter d'éventuelles autres ressources.

Lancement de l'application générateur

Votre application qui sera lancée à l'aide d'un Controleur qui devra prendre en paramètre d'entrée le nom d'un dossier **cible**

Ce dossier **cible** devra se trouver au même niveau que le dossier **generateur**

Il devra être structuré et contenir toutes les ressources nécessaires à la visualisation de la ludothèque, de façon totalement indépendante du dossier generateur.

Système d'exploitation

Nous effectuerons les démonstrations sur les machines de l'iut.

La Ludothèque

Vous devrez générer une page d'accueil avec l'ensemble des Auteurs et l'ensemble des Editeurs constituant notre ludothèque.

- Lorsque l'on cliquera sur un auteur cela ouvrira une nouvelle page Auteur avec l'ensemble des jeux de cet auteur.

Chaque jeu devra être numéroté de 1 à n.

Figurera en bas de page, le nombre total de jeux de cet auteur, ainsi que la durée moyenne de l'ensemble de ces jeux.

- Lorsque l'on cliquera sur un éditeur cela ouvrira une nouvelle page Editeur avec l'ensemble des jeux qui devront être regroupées en catégorie.
On trouvera le nombre total de jeux pour chaque catégorie.

Le code Généré

Le code généré sera constitué d'un ensemble de pages HTML, dans lesquelles nous trouverons que du contenu.

Toute la structuration sera prise en charge par une feuille de style.

Les pages HTML seront décomposées en divisions.

Nous vous recommandons au moins 4 divisions :

- **une division "entête"** où l'on pourra trouver par exemple le titre,
- **une division "pied de page"**, où l'on pourra trouver par exemple :
- **Une division "navigation"**, où l'on pourra trouver le fil d'Ariane.
- **Une division "article"**, où l'on trouvera le contenu propre à chaque diapositive.

La feuille de Style

Elle devra se contenter de l'essentiel, nous ne voulons pas une feuille de style à rallonge.

L'objectif est qu'un utilisateur non expérimenté puisse facilement changer les valeurs, pour adapter ces pages à ses besoins.

Une dizaine de styles devrait largement suffire.

Cette feuille de style permettra de définir la disposition des divisions ainsi que leur taille.

Les polices, tailles de police, couleurs de police des différents éléments composant la page.