
1 INFORMATIONS GENERALES

Lieu de travail :	ETML
Client	MMN/JMY
Dates de réalisation :	2 ^{ème} année
Charge de travail :	~24p

2 PROCÉDURE

- Tous les apprentis réalisent le projet sur la base d'un cahier des charges.
- Le cahier des charges est présenté, commenté et discuté en classe.
- Les apprentis sont entièrement responsables de la sécurité et sauvegarde de leurs données.
- En cas de problème, les apprentis avertissent leur chef de projet au plus vite.
- Les apprentis ont la possibilité d'obtenir de l'aide externe, mais ils doivent le mentionner.
- Les informations utiles à l'évaluation de ce projet sont disponibles au chapitre 7.5

3 TITRE

ReadME

4 SUJET

La société « Read4All » souhaite populariser la lecture en offrant une application mobile pour lire les ebooks nommée « ReadME ».

5 MATÉRIEL ET LOGICIEL À DISPOSITION

- PC ETML
- Accès à Internet
- Visual Studio

6 PRÉREQUIS

Modules de programmation C# (319,329,335)

7 CAHIERS DES CHARGES

7.1 Éléments obligatoires

7.1.1 Maquette de l'application

Tout commence par une phase créative où le papier et le crayon sont autorisés, même recommandés tout en étant remplaçables par une application de votre choix (figma, excalidraw, Visio, PowerPoint, ...).

Le but est d'avoir chaque écran ainsi qu'une information de navigation entre ceux-ci.

Finalement, un document numérique au format PDF sera livré (voir □).

7.1.2 Backend

- Compléter / Adapter le backend lorsque cela est nécessaire, notamment pour
- Stocker le contenu epub et la date d'insertion
- Gérer les tags

7.1.3 Liseuse

- Format supporté : epub (sans drm) jusqu'à la version 3.3
- Affichage libre (texte ou WEB ou autre)
- Mémoriser la dernière page affichée
- Reprise automatique à cette page
- Naviguer entre les pages en pressant sur des boutons

7.1.4 Gestion des livres

- Possibilité de lister les livres en triant par date d'ajout
 - Affichage de la page de couverture en miniature
- Possibilité de créer des tags
 - Qu'on peut associer aux livres
 - Par lesquels on peut filtrer les livres présentés

7.1.5 Importer les epubs

- Créer un script SQL pour importer les epubs dans la base de données dans un camps de type BLOB.

7.1.6 Tests

- **Tests manuels**
Un document PDF contenant au moins 3 scénarios de tests manuels doit être créé et passé ainsi que présent dans l'archive livrée.
- **Tests unitaires**
Au moins 3 tests unitaires valident la logique métier de l'application

7.1.7 Journal de travail

- Selon le fichier Excel « Journal-de-Travail_NomPrénom.xlsx » que vous retrouverez dans le Market-Place.
- Une ligne présente pour chaque tâche avec description de la tâche, date et temps de >= 15 minutes.

7.1.8 Versioning

- Utilisation de GIT
 - Au moins un commit par jour de travail
 - Message de commit précis
 - .gitignore pertinent (pas de binaires dans le dépôt)

7.2 Éléments optionnels

- Ajout de signets
- Possibilité de mettre en surbrillance une partie du texte (crée automatiquement un signet)
- Possibilité de changer la taille de police
- Navigation avec des gestes plutôt qu'un bouton
- Afficher la table des matières et accéder directement à un chapitre

7.3 Echantillons de livres

Un échantillon de livres au format epub vous est donné (dans le Market-Place), qu'il vous faudra importer dans votre base de données.

7.4 Livrables

- Archive au format ZIP contenant :
 - Un document PDF avec les maquettes de l'application
 - Un document PDF contenant au moins 3 scénarios de tests manuels
 - Le code source **complet** de l'application respectant les normes de codage
 - Incluant le dossier .git avec la base de donnée du dépôt
 - Une vidéo de 30 secondes qui démontre les fonctionnalités de l'application.

7.5 Évaluation

Selon le règlement pratique ETML.