

[← My path](#) APPROVED PROJECT

# Développez de A à Z le site communautaire SnowTricks

PROJECT BRIEF

COURSES

RESOURCES

ASSESSMENT

 120 hours

Last updated on Tuesday, February 15, 2022

## Contexte

Jimmy Sweat est un entrepreneur ambitieux passionné de snowboard. Son objectif est la création d'un site collaboratif pour faire connaître ce sport auprès du grand public et aider à l'apprentissage des figures (tricks).

Il souhaite capitaliser sur du contenu apporté par les internautes afin de développer un contenu riche et suscitant l'intérêt des utilisateurs du site. Par la suite, Jimmy souhaite développer un business de mise en relation avec les marques de snowboard grâce au trafic que le contenu aura généré.

Pour ce projet, nous allons nous concentrer sur la création technique du site pour Jimmy.



Votre mission : créer un site communautaire pour apprendre les figures de snowboard

## Description du besoin

Vous êtes chargé de développer le site répondant aux besoins de Jimmy. Vous devez ainsi implémenter les fonctionnalités suivantes :

- un annuaire des figures de snowboard. Vous pouvez vous inspirer de la [liste des figures](#) sur Wikipédia. Contentez-vous d'intégrer 10 figures, le reste sera saisi par les internautes ;

- la gestion des figures (création, modification, consultation) ;
- un espace de discussion commun à toutes les figures.

Pour implémenter ces fonctionnalités, vous devez créer les pages suivantes :

- la page d'accueil où figurera la liste des figures ;
- la page de création d'une nouvelle figure ;
- la page de modification d'une figure ;
- la page de présentation d'une figure (contenant l'espace de discussion commun autour d'une figure).

L'ensemble des spécifications détaillées pour les pages à développer est accessible ici : [Spécifications détaillées](#).

Si vous souhaitez héberger le projet en ligne, notre partenaire 1&1 IONOS offre 2 mois d'hébergement gratuit aux étudiants pour toute souscription à un pack d'hébergement (**plus d'infos**).

## Nota bene

Il faut que les URL de page permettent une compréhension rapide de ce que la page représente et que le référencement naturel soit facilité.

L'utilisation de bundles tiers est interdite sauf pour les données initiales. Vous utiliserez les compétences acquises jusqu'ici ainsi que la documentation officielle afin de remplir les objectifs donnés.

Le design du site web est laissé complètement libre, attention cependant à respecter [les wireframes fournis](#) pour le gabarit de vos pages. Néanmoins, il faudra que le site soit consultable aussi bien sur un ordinateur que sur mobile (téléphone mobile, tablette, phablette...).

En premier lieu, il vous faudra écrire l'ensemble des issues/tickets afin de découper votre travail méthodiquement et de vous assurer que l'ensemble du besoin client soit bien compris avec votre mentor. Les tickets/issues seront écrits dans un repository GitHub que vous aurez créé au préalable.

L'ensemble des figures de snowboard doivent être présentes à l'initialisation de l'application web. Vous utiliserez un bundle externe pour charger ces données.

## De l'aide pour aborder le projet étape par étape

Afin de fluidifier votre avancement voici une proposition de manière de travailler :

- **Étape 1** - Prenez connaissance entièrement de l'énoncé et des spécifications détaillées.
- **Étape 2** - Produisez les diagrammes UML (modèle de données, classes, séquences, uses cases).
- **Étape 3** - Créez le repository [GitHub](#) pour le projet.
- **Étape 4** - Créez l'ensemble des issues sur le repository GitHub ([https://github.com/username/nom\\_du\\_repo/issues/new](https://github.com/username/nom_du_repo/issues/new)).
- **Étape 5** - Faites les estimations de l'ensemble de vos issues.
- **Étape 6** - Entamez le développement de l'application et proposez des pull requests pour chacune des fonctionnalités/issues.
- **Étape 7** - Faites relire votre code à votre mentor (code proposé dans la ou les pull requests), et une fois validée(s), mergez la ou les pull requests dans la branche principale. (Cette relecture servira à

valider votre implémentation des bonnes pratiques et la cohérence de votre code. La validation se fera en continu durant les sessions.)

- **Étape 8** - Effectuez une démonstration de l'ensemble de l'application.
- **Étape 9** - Préparez l'ensemble de vos livrables et soumettez-les sur la plateforme.

Prenez le temps de valider chaque étape avec votre mentor afin de vous assurer que vous avancez dans la bonne direction. 🤖

## Livrables

- Un lien vers l'ensemble du projet (fichiers PHP/HTML/JS/CSS...) sur un repository GitHub
- L'ensemble des diagrammes demandés (modèles de données, classes, use cases, séquentiels)
- Les issues sur le repository GitHub
- Les instructions pour installer le projet (dans un fichier README à la racine du projet)
- Jeu de données initiales avec l'ensemble des figures de snowboard
- Lien vers les analyses [SensioLabsInsight](#), [Codacy](#) ou [Codeclimate](#) (via une médaille dans le README, par exemple).

Pour faciliter votre passage au jury, déposez sur la plateforme, dans un dossier nommé "P6\_nom\_prenom", tous les livrables du projet. Chaque livrable doit être nommé avec le numéro du projet et selon l'ordre dans lequel il apparaît, par exemple "P6\_01\_projet", "P6\_02\_diagrammes", et ainsi de suite.

## Soutenance

Il vous sera demandé de présenter le projet en soutenance. Il vous est demandé de vous mettre en situation réelle. L'évaluateur jouera le rôle de Jimmy Sweat, votre client.

Voici, sous forme d'étapes, comment devrait se dérouler la soutenance :

Étapes	Temps à pas
<p>Étape 1 : <b><u>Présentation du contexte du projet, analyse du besoin &amp; organisation du projet</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• <b>Présentation du contexte du projet</b> : il s'agit de rappeler le contexte du projet dans le cadre du parcours que vous suivez.</li><li>• <b>Analyse du besoin</b> : vous choisirez l'une des fonctionnalités développées et il vous faudra présenter les schémas UML correspondants (diagrammes d'utilisation, de classes et de séquence, modèle de données).</li><li>• <b>Organisation du projet</b> : vous explicitez la méthodologie adoptée, l'organisation de votre travail (découpage en tâches, priorisation, les estimations...).</li></ul>	~ 10 minutes
<p>Étape 2 : <b><u>Démonstration de l'application</u></b></p> <p>Il s'agit de présenter l'ensemble des fonctionnalités de l'application.</p>	~ 5 minutes
<p>Étape 3 : <b><u>Exécution</u></b></p> <p>Vous présenterez le projet du point de vue technique cette fois-ci. Il s'agit de :</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• le versioning avec Git ;</li></ul>	~ 5 minutes

- l'architecture de l'application (où sont les fichiers, et à quoi ils servent) ;
- les librairies qu'il a été choisi de mettre en place (installation avec Composer) ;
- montrer une pull request avec des commentaires qui ont pu être faits sur le code ;
- les outils utilisés pour garantir la mise en place de bonnes pratiques ;
- une analyse SensioLabsInsight et les correctifs apportés.

**Étape 4 : Questions-Réponses**

~ 10 minutes

Une session de questions-réponses autour de ce que vous aurez exposé sera à mener.

**Total****30 minutes**  
**maximum**

## Skills



Prendre en main le framework Symfony



Développer une application proposant les fonctionnalités attendues par le client



Gérer une base de données MySQL ou NoSQL avec Doctrine



Organiser son code pour garantir la lisibilité et la maintenabilité



Prendre en main le moteur de templating Twig



Respecter les bonnes pratiques de développement en vigueur



Sélectionner les langages de programmation adaptés pour le développement de l'application

[OPENCLASSROOMS](#)[OPPORTUNITIES](#)[SUPPORT](#)

FOR BUSINESS



MORE



 English 

