# INFORMATIONS GENERALES

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Apprenti : | Nom: | Prénom : |
| Lieu de travail : | ETML / SEBEILLON 12 / 1004 LAUSANNE | |
| Chef de projet : | Nom : GCR | Prénom: - |
| Semaines 12 à 21 Du mercredi 23.03.2022 au vendredi 25.05.2022 | |
| Dates de réalisation : | 9 périodes par semaine, 7 semaines (moins les jours fériés !) | |
| Horaire de travail : | 63 périodes environ | |
| Temps total : |  | |

# PROCÉDURE

* Tous les apprentis réalisent le projet sur la base d'un cahier des charges.
* Le cahier des charges est présenté, commenté et discuté.
* Les apprentis sont entièrement responsables de la sécurité de leurs données.
* En cas de problèmes graves, 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.
* Une auto-évaluation est demandée à chaque apprenti.
* Ce projet est réalisé par des groupes de 4 apprentis (éventuellement un groupe de 3).
* En cas d'imprévu, le temps total doit être géré par l'apprenti.
* Chaque apprenti travaille sur tous les aspects du projet (code, documentation, etc)

# TITRE

Site d’e-commerce de jeux vidéos.

# SUJET

|  |
| --- |
| Mise en place d’un site pouvant gérer des jeux vidéos avec vente de ces derniers. |

# MATÉRIEL ET LOGICIEL À DISPOSITION

|  |
| --- |
| * Microsoft Windows 7 * Vs Code * Serveur local * Navigateurs Web * Accès à Internet |

# PRÉREQUIS

|  |
| --- |
| Module 101, 431,104, 302, 403, 404, 226A, 226B et 214 |

# CAHIER DES CHARGES

## **Objectif et portée du projet (objectifs SMART)**

|  |
| --- |
| Ce projet vise à mettre en œuvre les connaissances apprises dans les modules 133 et 151, qui se déroulent en parallèle au projet.  Au final, l’application réalisée devra être exploitable et livrable. Dès lors, on attend un rendu professionnel et un soin particulier dans la documentation du projet. |

## **Maquette graphique**

|  |
| --- |
| Utilisation du Framework Tailwind |
| Le graphisme doit respecter les concepts appris durant votre formation.  Utilisation du MVC avec laravel.  Utilisation de Git et Github.  Méthodologie SCRUM.  Tests Unitaires.  Utilisation de l’intégration continue.  Déploiement de l’application sur Heroku en mode production. |

## **Ecoconception Web**

|  |
| --- |
| Votre application comprendra au moins un point d'écoconception Web. Il devra être argumenté lors de l'auto-évaluation finale. |

## **Fonctionnalités requises (du point de vue du client)**

|  |
| --- |
| Le site web / application aura les pages suivantes :   * Une page d’accueil affichant les jeux les plus vendus et dernières sorties (tout sera en fonction de ce qui se trouve en DB) * Une page comprenant la liste des jeux (accès tout public) * Une page d’ajout d’un jeux (accès administrateur) * Une page d’information sur nous et un moyen de contact. (accès tout public) * Un panier avec les jeux ajoutés avant la confirmation de la commande. * Création d’un compte client * Modification et suppression d’un jeu |

## **Détails des vues**

|  |
| --- |
| Ce site web permet de visualiser des jeux stockés dans une base de données, de pouvoir en ajouter et en supprimer ou les modifiés.  Un jeu est représenté par diverses informations, comme :   * Titre * Catégorie * Prix * Description * Développeur * Date de sortie   **Vue liste**  Sur la page de la liste des jeux, il doit être possible de visualiser le titre et le prix. Pour chaque jeu, il est possible de cliquer sur le titre et de voir les détails du jeu.  **Vue détail**  Les infos générales seront visibles depuis la page détails par tous.  **Vue panier**  La possibilité d’acheter sera disponible uniquement lorsque l’on est connecté. |

## **Travail à réaliser par les apprentis dans le cadre de ce projet**

Les parties suivantes doivent figurer dans le rapport[[1]](#footnote-1) du projet :

* Introduction

Comprend une brève explication du projet (½ page)[[2]](#footnote-2)

* Analyse

Contiendra une analyse quant à la réalisation et à la mise en page du HTML (1 page)

Contiendra une analyse de de la base de données à réaliser (MCD, MLD, MPD) (1 page)

Contiendra une analyse de la structure du code qui sera effectuée (Schéma UML, découpe du code …) (2 pages)

* Réalisation

Comprend une explication sur la gestion des images (1 page)

Comprend une explication sur le point d’eco-conception (1/2 page)

Comprend une explication sur l’ajout d’une jeux(1 page)

Comprend une explication sur le système d’achat (1 page)

* Test

Comprend une explication des tests réalisés (Unit Test) (1 page)

* Conclusion

Comprend une conclusion générale sur le projet (½ page)

Comprend une conclusion personnelle sur le projet (½ page)

Comprend une critique constructive sur la planification du projet (½ page)

* Webographie / Bibliographique / Glossaire

Concernant la méthode de projet, elle devra être annexée au rapport et sera imposée par le chef de projet.

Pour la partie pratique, il sera rendu terminé à 100% au plus tard à la fin de l’antépénultième séquence. Néanmoins, les échéances suivantes doivent être respectées durant le projet :

|  |
| --- |
| * Démonstration de l'avancement de l'application :   Echéance 🡺 Séquence 4   * Démonstration de l'avancement de l'application et **auto-évaluation** intermédiaire :   Echéance 🡺 Séquence 8   * Démonstration de l'avancement de l'application:   Echéance 🡺 Séquence 12 |

Une présentation et l'auto-évaluation finale doivent être rendues à l'enseignant au début du cours de l’avant-dernière séquence. Les présentations commencent à ce moment.

Règle pour la présentation :

* + 15 minutes de présentation

## **Si le temps le permet**

Attention : cette rubrique est facultative, elle ne va pas influencer la note finale du projet.

|  |
| --- |
| Ajout d'une recherche pour retrouver un jeu.  Mise en place de la vue smartphone avec Tailwind.  Sur le côté de la page, on peut y trouver une liste de filtre (page liste des jeux).  Ajout d’un système de paiement (mastercard) fiable et sécurisé.  Ajout de l’historique des commandes.  Liste de souhaits.  Mode clair/sombre.  Ajouter un système d’avis (compte utilisateur). |

# VALIDATION

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | Lu et approuvé le : | Signature : |
| Candidat : | 23.03.2022 |  |
| Candidat : | 23.03.2022 |  |
| Candidat : | 23.03.2022 |  |
| Candidat : |  |  |
| Chef de Projet : |  |  |

1. La documentation est écrite en police Century Gothic et avec une taille de 11. Les titres des différentes parties sont écrits en police Century Gothic et avec une taille de 14. Les sous-titres sont écrits en police Century Gothic et avec une taille de 12. Les notes de bas de page seront utilisées à bon escient. Toutes les sources seront citées. [↑](#footnote-ref-1)
2. Le nombre de page en () est le minimum à effectuer. [↑](#footnote-ref-2)