TITRE PROFESSIONNEL

Concepteur(trice) Développeur(euse) d'Applications

Niveau 6

 J.O. du :
 03/05/2018

 Date de l'épreuve :
 12/05/2022

 Durée de l'épreuve :
 2 heures

Compétences évaluées

Activité-type 1 Concevoir et développer des composants d'interface utilisateur

en intégrant les recommandations de sécurité

Activité-type 2 Concevoir et développer des composants d'interface utilisateur

en intégrant les recommandations de sécurité

Activité-type 3 Concevoir et développer des composants d'interface utilisateur

en intégrant les recommandations de sécurité

Compétences:

- 1. Maquetter une application
- 2. Réaliser une interface utilisateur de type desktop
- 3. Développer des composants d'accès aux donnés
- 4. Développer la partie front-end d'une interface utilisateur web
- 5. Développer la partie back-end d'une interface utilisateur web

Les évaluations passées en cours de formation ont été mises en œuvre en référence aux critères issus des référentiels du titre professionnel, pour les sessions d'examen « Titre », « CCP » et « CCS » telles que prévues par l'arrêté relatif aux conditions de délivrance du titre professionnel CDA du ministère chargé de l'emploi.

CONTEXTE DE L'EXAMEN

A l'aide de Vue.js, développer la partie frontend d'une interface utilisateur.

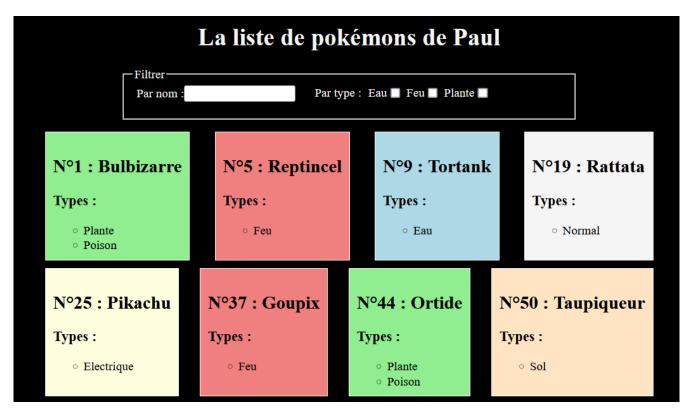
Les données à manipuler sont disponibles à cette adresse : https://paul-bourgeoi5.github.io/data/pokemons.json

CONSIGNES

Vous êtes en charge de la réalisation de l'interface utilisateur dont le but est d'afficher une liste de pokémons choisis par un ancien maître de la ligue Pokémon en personne (seulement sur la version saphir et Y mais ça compte).

INTERFACE

Les données sont disponibles à l'adresse : https://paul-bourgeoi5.github.io/data/pokemons.json II faudra que ces données soient affichées dans un tableau HTML ou alors à l'aide d'une flexbox ou d'une grid CSS. En ajoutant du style CSS, les données ressembleront à ceci :



Ici, il y a eu utilisation d'une flexbox.

Un pokémon a un numéro pour l'identifier, un nom et une liste de types.

COULEURS DES POKEMONS

La couleur des cadres des pokémons dépend du premier type de ce pokémon. Par exemple un fond vert pour un pokémon de type plante.

Les couleurs utilisées ici sont :

plante => lightgreen ; feu => lightcoral ; eau => lightblue ; électrique => litghtyellow ; normal => whitesmoke ; sol => bisque ; combat => lightpink ; vol => lightskyeblue ; roche => gainsboro ; poison => mediumslateblue.

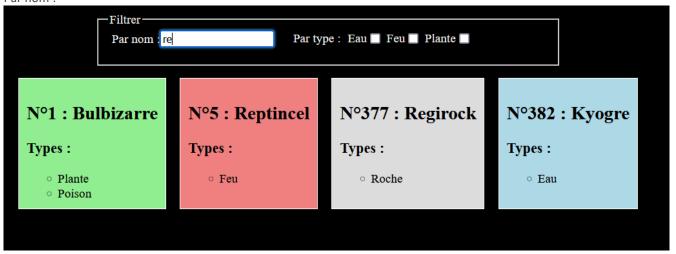
POKEMON SURVOLE

Le survole d'un pokémon avec le curseur doit pouvoir changer les couleurs du cadre et la couleur du texte



FILTRES

Il est possible de filtrer les pokémons de trois façon : par noms, par types ou bien par nom et par types. Par nom :



Par types et nom:



Vous remarquerez qu'on ne peut trier les pokémons que par les types eau, feu et plante. Il suffit qu'un pokémon est l'un de ces types pour apparaître dans la liste.

Si aucun nom et aucun type n'ont été indiqués, alors aucun filtre n'est appliqué.

SUPPRESSION D'UN POKEMON

En cliquant sur le cadre d'un pokémon, on supprime le pokémon de la liste. Les pokémons supprimés ne sont plus disponibles tant que la page n'est pas rechargée.

BONUS

Pour ceux qui le désirent, il vous sera demander d'ajouter un élément dans l'interface permettant de trier la liste affichée dans l'ordre alphabétique des noms de pokémons. En intéragissant à nouveau avec cet élément, on afficherait de nouveau l'ordre par identifiant.



--- FIN DU DOCUMENT ---