

# 3J S2 (Framework Javascript)

## Sommaire

[Coachs](#)

[Présentation du projet](#)

[Fonctionnalités principales /15](#)

[Fonctionnalités bonus /5](#)

[Contraintes par matière](#)

[Rendus attendus](#)

[Notation Matière & Challenge](#)

[Matières](#)

[Challenge](#)

[Barème sur la note de suivi de projet du challenge](#)

[Organisation des soutenances](#)

[Dates clés du challenges](#)

---

## Coachs

Matière	Coachs
Javascript From Scratch	Karl MARQUES BERNARDO
Conception WEB - Figma	Jérémy SERVAL

---

## Présentation du projet

L'application a pour objectif de fournir aux utilisateurs une expérience interactive pour les Jeux Olympiques de 2024, en mettant en avant les meilleurs endroits (spots) depuis lesquels ils peuvent observer les événements sportifs en direct. Elle offre une carte interactive avec des informations détaillées sur les lieux des événements, les sports programmés, et permet également la recherche filtrée et d'autres fonctionnalités bonus.

## Fonctionnalités principales /15

1. **Carte interactive** : L'application dispose d'une carte interactive qui permet aux utilisateurs de visualiser les lieux des événements olympiques, y compris la Seine, le Stade de France et d'autres sites. Les emplacements des événements sont marqués sur la carte pour une meilleure compréhension de la géographie olympique.
2. **Meilleurs spots** : Chaque lieu d'événement est associé à des recommandations sur les meilleurs endroits pour observer l'événement, tels que les ponts, les balcons ou d'autres points de vue privilégiés.
3. **Listing des événements sportifs** : Les utilisateurs peuvent accéder à une liste complète des événements sportifs prévus pour les JO 2024, avec des informations sur les sports, les dates et les lieux.

4. **Détail d'un spot** : Lorsqu'un utilisateur sélectionne un spot sur la carte, il peut accéder à des informations détaillées sur cet endroit, y compris des photos, des descriptions, et des informations pratiques comme les heures d'affluence et les installations disponibles.
5. **Recherche filtrée** : Les utilisateurs peuvent effectuer des recherches filtrées pour trouver des événements en fonction du type de sport, du type de spot (pont, balcon, etc.) et de la date de l'événement.

## Fonctionnalités bonus /5

1. **Scraping live de données** : L'application peut recueillir en temps réel des informations autour d'un événement, telles que les résultats en direct, les commentaires des spectateurs et les actualités connexes.
2. **Synchronisation du scroll et des frames** : L'application peut offrir une expérience fluide en synchronisant le défilement de la page avec les mises à jour en temps réel, garantissant ainsi que les utilisateurs restent informés pendant qu'ils naviguent.
3. **Géolocalisation de l'utilisateur** : L'application peut utiliser la géolocalisation de l'utilisateur pour lui montrer les spots à proximité, en recommandant les meilleurs endroits en fonction de sa position actuelle.
4. **Interaction avec des APIs externes** : L'application peut interagir avec des API externes, comme Google Maps, pour fournir des itinéraires vers les spots et d'autres informations géographiques pertinentes.
5. **Service Worker pour des notifications bonus** : Un service worker peut être utilisé pour envoyer des notifications aux utilisateurs concernant les mises à jour des événements, les changements de programme ou d'autres informations importantes.

## Contraintes par matière

- ▼ Javascript From Scratch
  - Voir annexe pour plus de détails
- ▼ Conception WEB - Figma
  - Responsive mobile et desktop

## Rendus attendus

- ▼ Repository (github)
  - Vous devez TOUS commit sur votre repository** (*commits obligatoirement auto-signés*)
  - Un README.md
    - noms de chacun et vos comptes github associés (pseudo)
    - qui a fait quoi (listing des fonctionnalités du projet)
    - etc...
- ▼ Mise en production

Votre projet doit être obligatoirement mis en production pour le valider, le jour de la soutenance et ce durant 2 semaines au moins. Cette mise en production peut être sur n'importe quel type de serveur (VPS / dédié / heroku / raspberry / etc).

#### ▼ Javascript From Scratch

- Code-source de l'application (rédhibitoire)
- Dossier `.git` avec l'ensemble de l'historique des modifications sur le projet (rédhibitoire, points négatifs si participation déséquilibrée des membres du groupe)
- Ensemble sous une archive au format **ZIP sur MyGES** (points négatifs pour tout autre format)

#### ▼ Conception WEB - Figma

## Notation Matière & Challenge

### Matières

- **Contrôle continue** : Réalisé pendant le cours
- **Partiel** : Analyse technique sur le rendu du challenge

### Challenge

- **Contrôle continue** : Suivi de projet sur les différentes dates de coaching
- **Partiel** : Soutenance du challenge (rendu global)

### Barème sur la note de suivi de projet du challenge

Pour chaque session de coaching, le barème ci-dessous est à remplir pour chaque équipe par l'un des coachs. La note de suivi est une note de groupe.

#### ▼ Barème des suivis par groupe /20

Compétence à évaluer	Echec (0 pt)	Médiocre (1 pt)	Passable (2 pts)	Bien (3 pts)	Excellent (4 pt)
Présentation du projet (pitch rapide à l'oral du projet)					
Qualité du travail produit					
Respect du niveau de l'avancement du projet demandé					
Organisation du groupe (attribution des tâches / etc)					
Cohésion du groupe					

---

## Organisation des soutenances

Pour soutenir votre projet, un ordre de passage sera réalisé, vous aurez 30 minutes par groupe découpées comme suit :

- 20 minutes de présentation
- 10 minutes de questions/réponses

Comment présenter votre projet :

- Présentation rapide de votre concept (à l'oral, 30 secondes)
- Présentation des grandes fonctionnalités du projet (2 minutes max)
- Démonstration de votre projet à travers les différents parcours utilisateurs

**Attention :** Aucune démonstration de code n'est demandée. Tenue professionnelle obligatoire. Projet lancé et prêt à être présenté (code source et maquette ouvert en fond pour les questions/réponses).

---

## Dates clés du challenges

### Dates

Aa Noms des coachs présents	📅 Date	📌 Type
<u>Karl</u>	@2 janvier 2024	Coaching
<u>Jeremy</u>	@28 novembre 2023	Coaching
<u>Karl</u>	@4 octobre 2023	Lancement
<u>Karl / Jeremy</u>	@5 janvier 2024	Soutenance
<u>Jeremy</u>	@3 janvier 2024	Coaching