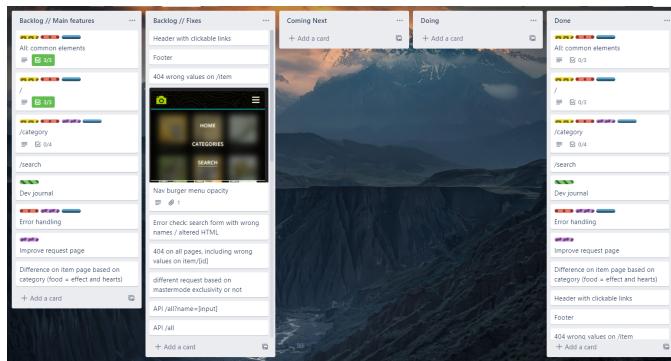


Journal - Groupie Tracker

Journal d'organisation et de suivi du projet Groupie Tracker, mené par Marianne Corbel (B1 Info).

Gestion de projet

- Utilisation de [Trello](#) pour l'organisation et le suivi des éléments à réaliser



Lundi 06/03



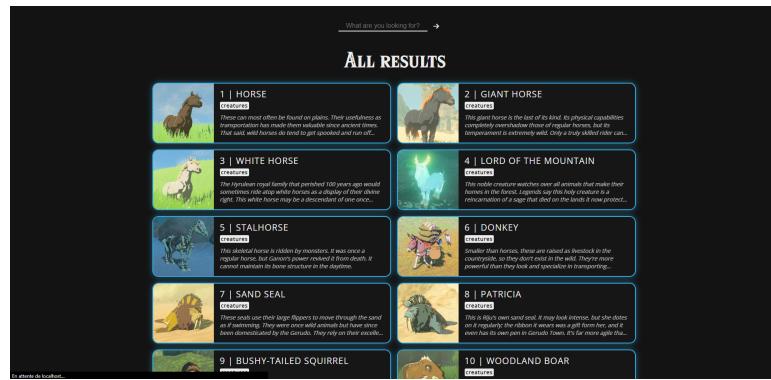
Projet lancé à 13h45 !

▼ Après-midi :

- Choix de l'API ([Hyrule Compendium API](#))
- Familiarisation avec l'API, premières requêtes de test
- Création du repo GitHub, arborescence de base d'un projet Go.

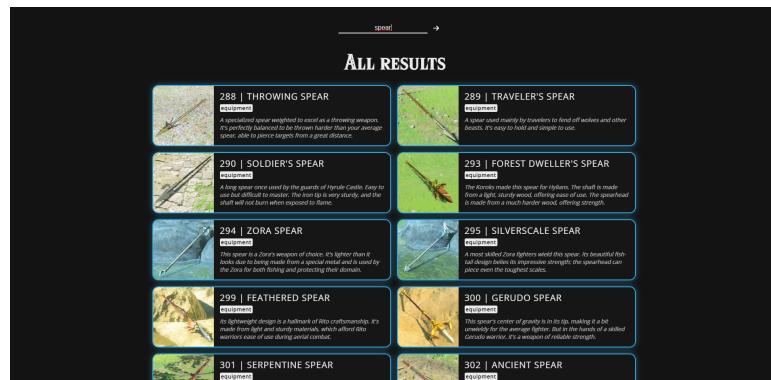
Mardi 07/03

▼ Matin :



- Création des cartes pour les items renvoyés par l'API.
- Traitement d'une requête basique en go (structs, fonctions d'appels à l'API)
- Affichage des résultats de la requête (endpoint `/all`) avec les templates go.

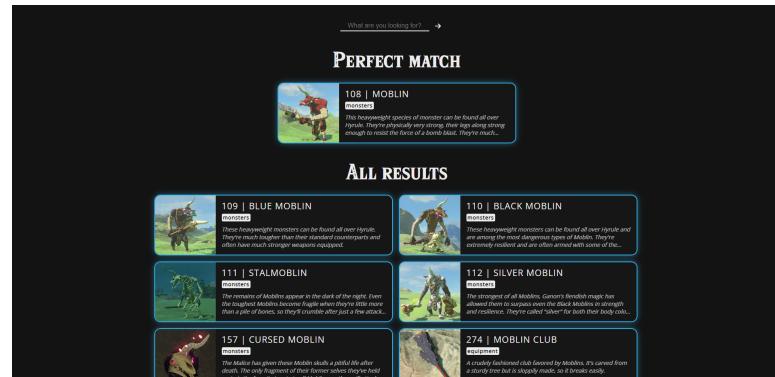
▼ Après-midi (13h45 - 17h45) :



- Puisque toutes les requêtes ne renvoient pas la même structure `json`, création des fonctions permettant "d'aplatir" les différents niveaux.
- Création d'un système de recherche par nom
- Création d'un fichier `.json` au lancement du serveur (fallback de l'endpoint `/all`) pour réduire le temps de

traitement des recherches)

▼ Soir (20h30 - 21h30) :



- Différentiation: "perfect match" si un item porte exactement le nom entré par l'utilisateur, "all results" pour les autres.

Jeudi 09/03

▼ Après-midi (16h30 - 19h30 // 22h30 - 00h30) :



- Tentative de design proche du compendium in-game de Zelda Breath of the Wild pour la page des catégories
- Pas encore de responsive ni de gestion de l'affichage par catégorie.

Samedi 11/03

▼ Après-midi (15h00 - 18h00) :



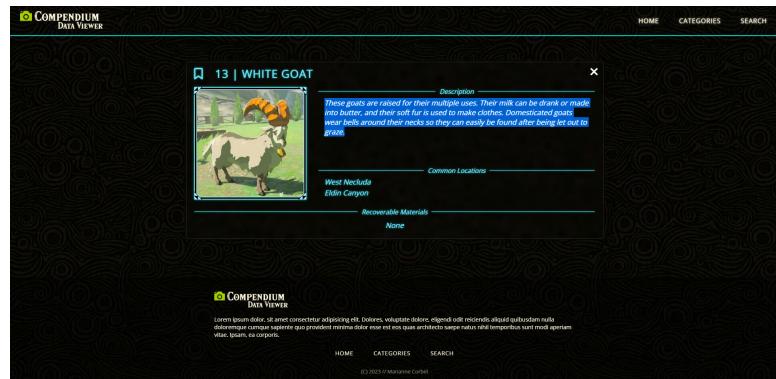
- Design de la navbar pour petits écrans (petit logo, burger menu), entièrement responsive.
- Footer entièrement fait (responsive inclus).
- Refonte de l'arborescence des fichiers, premier rangement du CSS

▼ Soir (23h30 - 01h00) :

- Requêtes de la page catégories, prémisses de pagination, pas responsive.

Lundi 13/03

▼ Matin (8h30 - 12h30) :



- Création de la page "item", passage au routage gorilla/mux pour gérer les url dynamiques pour les items.

▼ Après-midi (13h45 - 17h45) :

- Responsive de la page "item".
- Responsive de la page "categories".

Mardi 14/03

▼ Après-midi (13h45 - 17h45) :

- Changements mineurs de CSS sur toutes les pages, fix de bugs visuels.
- Réorganisation et refonte des fichiers go-template pour en simplifier l'utilisation.
- Création de requêtes JS vers le serveur et génération des templates en réponse.
- Début des fonctions liées au tri (json pour simplifier le tri par région).

▼ Soir (21h30 - 23h00) :

- Création de fonctions de tri par nom, région, type d'item et mode de jeu (page "recherche")

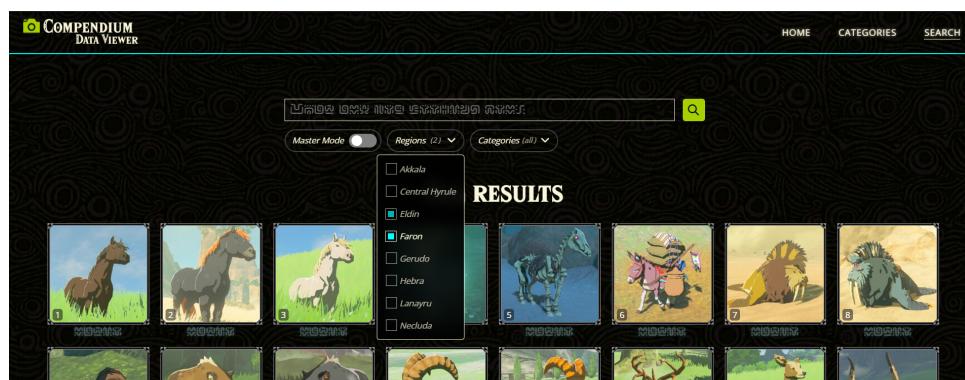
Mercredi 15/03

▼ Midi (13h00 - 14h15) :

- Liaison formulaire HTML / fonction de tri Golang.
- Création d'un second fichier `.json` au lancement du serveur, relatif au second mode de jeu (fallback de l'endpoint `/mastermode/all` pour réduire le temps de traitement des recherches)

Jeudi 16/03

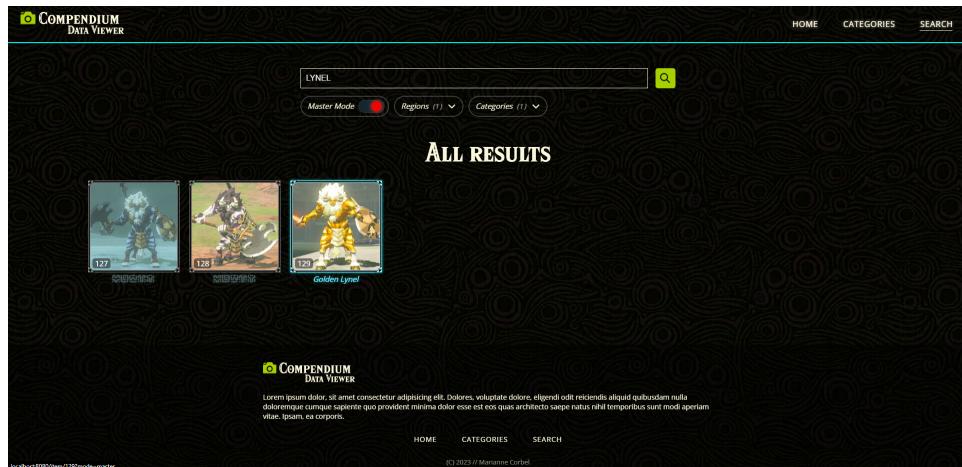
▼ Matin (10h30 - 14h00) :



- Design et responsive de la page "recherche".

Vendredi 17/03

▼ Matin (9h00 - 12h00) :



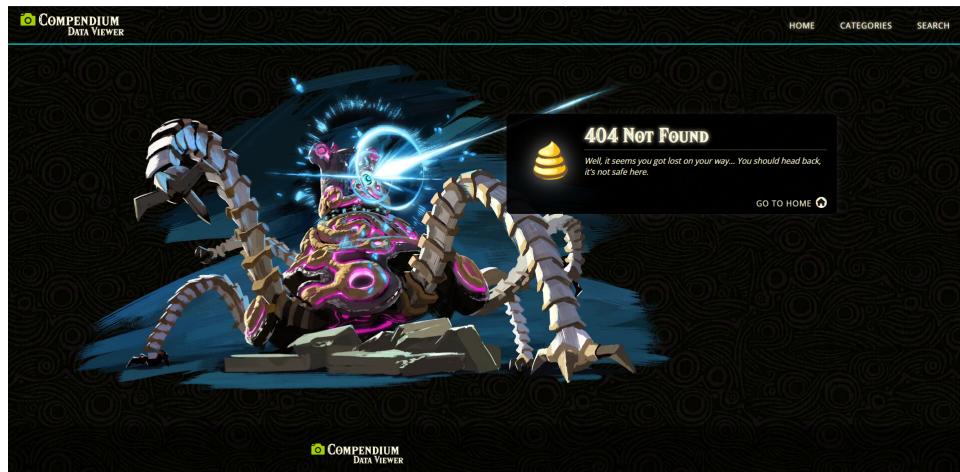
- Gestion des ID / mastermode ID sur la page “recherche”, redirection vers la page “item” correcte (superposition des ID normal mode / mastermode).
- Bug fix sur la génération de la requête `master_mode/all`.
- Rangement des fichiers JS et CSS

▼ Après midi (13h00 - 18h00) :

- Ajout d'une fonction intégrée aux templates pour remplir les ID (1 → 001)
- Images “placeholder” lors du chargement des vraies images des cartes
- Fonction de fermeture des dropdowns (filtres) en cliquant en dehors du menu.

Samedi 18/03

▼ Matin (11h00 - 14h00) :



- Design et responsive de la page 404, corrections mineures de CSS, remplissage du lorem du footer.

▼ Après-midi (16h00 - 21h00) :

- Ajout du fichier README.md
- Rangement et factorisation de tous les fichiers [.go](#)
- Fix des problèmes liés aux filtres ([js](#) et [go](#))
- Error check de tous les fichiers [go](#).

Samedi 18/03

▼ Matin (11h00 - 14h00) :

Welcome to the Compendium Data Viewer, a tool that will help you visualize each and every entry of the bestiary from the game The Legend of Zelda: Breath of the Wild - directly on your computer or smartphone screen!

This website uses Aarav Borthakur's Hyrule Compendium API as its main source of data. It stores the data of the 394 entries of the compendium, which are all the monsters, equipment, treasures, creatures and materials that you can find on the vast continent of Hyrule.

How to use the API

As the API doesn't require any key or token to send responses, a simple HTTP GET request suffices to receive data.

For example, here's the request that has generated the card above!

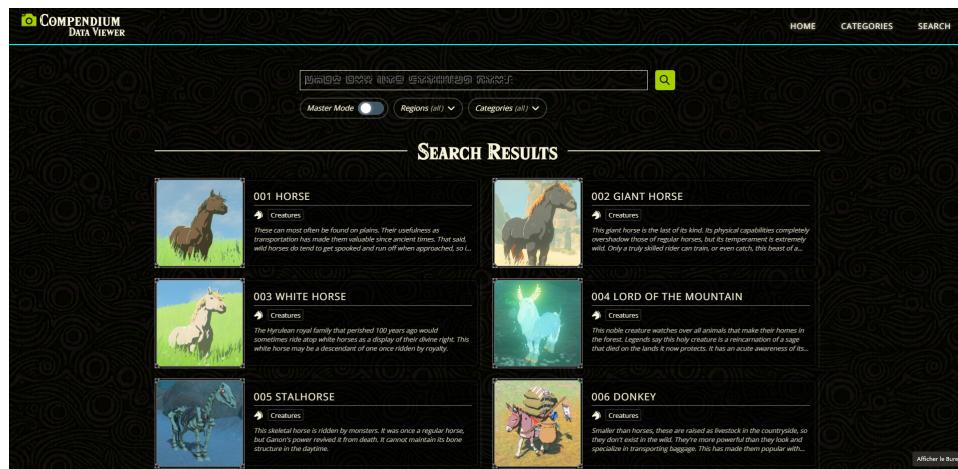
```
GET https://botw-compendium.herokuapp.com/api/v2/entry/8
```

And here is what the API sent us back:

```
[
  "data": {
    "category": "creatures",
    "common_locations": [
      "Gerudo Desert"
    ],
    "description": "This is Riju's own sand seal. It may look intense, but she does on it regularly; the ribbon it wears was a gift from her, and it even has its own pen in Gerudo Town. It's far more agile than any other sand seal and far more outgoing. An ever-reliable partner to Riju, Patricio is always ready to take off through the desert at a moment's notice.",
    "drops": {}
  }
]
```

- Réalisation de la page index (+ changement dynamique des éléments de la page index `/` à l'aide de requêtes ajax).

▼ Après-midi (16h00 - 21h00) :



- Refonte des cartes pour une des deux pages de recherche (oubli de la consigne mentionnant des descriptions sur les cartes)
- BEAUCOUP de détails de CSS, sur toutes les pages
- Petit template “no result” en cas d’absence de résultat sur la page `/search`.