

DUPUY Rémy

LP MI – AW

Rapport du projet de l'éditeur de héros
WEB-INFO7 : Applications client riche (Angular)

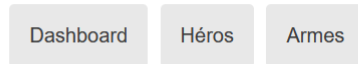
Version minimale du projet

Sommaire

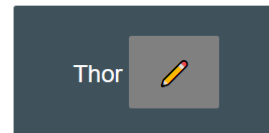
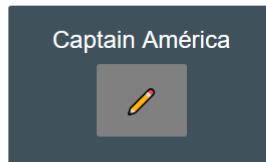
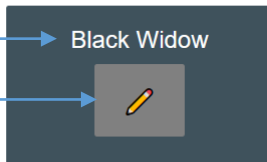
Fonctionnalité 1 : Accéder au Dashboard.....	3
Fonctionnalité 2 : Lister les héros.....	4
Fonctionnalité 3 : Afficher la page de détails d'un héros.....	5
Fonctionnalité 4 : Afficher la page d'édition d'un héros avec répartition des compétences	6
Fonctionnalité 5 : Trier les héros	8
Fonctionnalité 6 : Lister les armes.....	9
Fonctionnalité 7 : Afficher la page de détails d'une arme	10
Fonctionnalité 8 : Afficher la page d'édition d'une arme avec répartition des compétences	11
Fonctionnalité 9 : Lier une arme à un héros.....	13
Fonctionnalité 10 : Supprimer un héros / une arme.....	15
Fonctionnalité Annexe : Afficher des messages	16
Vidéo de présentation de l'application	17
Lien de l'application déployée sur Transit.....	17

Fonctionnalité 1 : Accéder au Dashboard

Sur la page du Dashboard de l'application (accueil), il est possible de visualiser les héros les plus « marquants ». Il s'agit de la liste des trois premiers héros trouvés en base de données (Firebase).



Top des Héros : 💪



Pour chaque héros :

- Un clic sur le nom du héros (plus globalement sur la partie bleue de la carte du héros) redirige l'utilisateur vers la page de détails de celui-ci (voir fonctionnalité 3).
- Un clic sur le logo du crayon (plus globalement sur la partie grise de la carte du héros) redirige l'utilisateur vers la page d'édition du héros (voir fonctionnalité 4).

Au sein du Dashboard est également présente une barre de recherche de héros :

Rechercher un héros

Hulk

Lorsque l'utilisateur inscrit le nom d'un héros qui existe en base de données, un lien menant vers la page de détails du héros recherché s'affiche.

Détails du héros : HULK

id: zX0WraxKFWCqEI6IHg5d

Nom: Hulk

Attaque: 10 points

Esquive: 2 points

Dégâts: 18 points

PV: 10 points

Fonctionnalité 2 : Lister les héros

Au sein de la barre de navigation, un clic sur le bouton ‘Héros’ provoque une redirection vers la page principale des héros.



Cette page est agencée de la façon suivante :

- Nous disposons d’un bouton d’ajout d’un nouveau héros. On entre son nom dans la barre prévue à cet effet. Une fois le nouveau héros ajouté, une redirection automatique a lieu vers sa page d’édition.
- Plusieurs petits boutons bleus qui se suivent les uns à côté des autres. Chaque bouton représente un tri à appliquer sur les héros affichés.
- Un tableau contenant la liste de tous les héros déjà insérés en base de données. Un clic sur le nom d’un héros nous redirige vers sa page de détails (fonctionnalité 3). Un clic sur le bouton ‘Editer’ nous renvoie vers la page de modification du héros, avec répartition de ses points de compétences (fonctionnalité 4). Enfin, un clic sur le bouton en forme de croix supprime le héros.

Les héros



Nom du nouveau héros:

Ajouter un héros

Les tris se font dans l'ordre croissant :

Aucun tri Trier par nom Trier par points d'attaque Trier par points d'esquive Trier par points de dégâts Trier par PV

Nom	Actions
Black Widow	Editer x
Captain América	Editer x
Thor	Editer x
América Shavez	Editer x
Captain Marvel	Editer x
Black Panther	Editer x
Iron Man	Editer x

Fonctionnalité 3 : Afficher la page de détails d'un héros

Une page de détails d'un héros se présente très simplement comme ceci :

Details du héro : BLACK WIDOW

id: BN2imDnaqYx3euhNFpLr

Nom: Black Widow

Attaque: 10 points

Esquive: 3 points

Dégats: 3 points

PV: 5 points

[<-- Revenir à la page des héros](#)

L'id, le nom du héros et ses caractéristiques (attaque, esquive, dégâts, PV) sont affichés. Un bouton permet de revenir à la page précédente.

Fonctionnalité 4 : Afficher la page d'édition d'un héros avec répartition des compétences

Une page d'édition d'un héros se présente comme ceci :

Modification du héros : Black Widow

Point d'attaque : 10

Point d'esquive : 3

Point de dégâts : 3

Pv : 5

Arme : Aucune

En cours de sélection : Aucune

Black Widow

Points d'attaque du héros:

-

+

Points d'esquive du héros:

-

+

Points de dégâts du héros:

-

+

PV du héros:

-

+

Choisir une arme :

Aucune arme ▾

Nombre de points restant à répartir : 19 /40

Enregistrer

L'utilisateur dispose de plusieurs champs pour éditer chaque caractéristique du héros (attaque, esquive, dégâts, PV). Il utilise directement les boutons '+' et '-' pour ajouter ou retirer un point.

Une base de 40 points (ou moins) est à répartir sur l'ensemble des caractéristiques. Le nombre de points restant à répartir est affiché en base de page, avec un code couleur (vert : il reste des points à répartir, rouge : dépassement). Le bouton d'enregistrement permet de mettre à jour le héros, si toutes les contraintes ont bien été respectées.

En cas de dépassement (plus de 40 points répartis), le bouton d'enregistrement est retiré de la page. Il devient alors impossible d'enregistrer les modifications réalisées, car la contrainte de répartition n'est pas respectée.

Message d'erreur affiché :

Nombre de points restant à répartir : -1 /40

Vous avez réparti trop de points ! La limite est de 40.

Aucune caractéristique ne peut être en dessous d'1 point, la décrémentation de points est bloquée lorsque l'utilisateur arrive à 1 point.

Fonctionnalité 5 : Trier les héros

Sur la page principale des héros, il est également possible d'effectuer des tris sur les caractéristiques des héros en cliquant sur les boutons dédiés à chaque filtre.

Nous disposons de 5 filtres :

- 1 filtre pour trier les héros par ordre alphabétique.
- 4 filtres dédiés aux caractéristiques des héros (tri par ordre croissant : le premier héros affiché dans le tableau dispose de la caractéristique la plus basse).

Un clic sur le bouton 'Aucun tri' affiche la liste des héros dans leur ordre « naturel » de sortie lorsque l'on interroge la base de données sans aucun filtre particulier.

Les tris se font dans l'ordre croissant :

Aucun tri	Trier par nom	Trier par points d'attaque	Trier par points d'esquive	Trier par points de dégats	Trier par PV
Nom					Actions
Black Widow					Editer <input type="checkbox"/>
Captain América					Editer <input type="checkbox"/>

Prenons un exemple, un tri par nom affiche le tableau de cette manière :

Les tris se font dans l'ordre croissant :

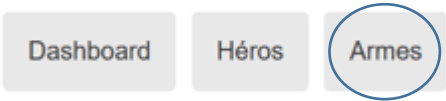
Aucun tri	Trier par nom	Trier par points d'attaque	Trier par points d'esquive	Trier par points de dégats	Trier par PV
Nom					Actions
América Shavez					Editer <input type="checkbox"/>
Black Panther					Editer <input type="checkbox"/>
Black Widow					Editer <input type="checkbox"/>

Ici, '*América Shavez*' est affichée la première, suivi de '*Black Panther*'. Le tri par ordre alphabétique a bien été effectué.

Chaque fois que la page se réactualise, le tri est réinitialisé.

Fonctionnalité 6 : Lister les armes


Au sein de la barre de navigation, un clic sur le bouton ‘Armes’ provoque une redirection vers la page principale des armes.



Cette page est agencée de la façon suivante :

- Nous disposons d’un bouton d’ajout d’une nouvelle arme. On entre son nom dans la barre prévue à cet effet. Une fois la nouvelle arme ajoutée, une redirection automatique a lieu vers sa page d’édition.
- Plusieurs petits boutons bleus qui se suivent les uns à côté des autres. Chaque bouton représente un tri à appliquer sur les armes affichées.
- Un tableau contenant la liste de toutes les armes déjà insérées en base de données. Un clic sur le nom d’une arme nous redirige vers sa page de détails (fonctionnalité 7). Un clic sur le bouton ‘Editer’ nous renvoie vers la page de modification de l’arme, avec répartition de ses points de compétences (fonctionnalité 8). Enfin, un clic sur le bouton en forme de croix supprime l’arme.

Les Armes ✂



Nom de la nouvelle arme :

Ajouter une arme

Les tris se font dans l'ordre croissant :

Aucun tri

Trier par nom

Trier par points d'attaque

Trier par points d'esquive

Trier par points de dégats

Trier par PV

Nom	Actions
Vortex	<div>Editer</div> <div>X</div>
Bouclier en vibranium	<div>Editer</div> <div>X</div>
Pistolet mitrailleur	<div>Editer</div> <div>X</div>
Marteau de Thor	<div>Editer</div> <div>X</div>

Tableau des armes

Fonctionnalité 7 : Afficher la page de détails d'une arme

Une page de détails d'une arme se présente très simplement comme ceci :

Details de l'arme : VORTEX

id: JiC4YF6IECutjJ20GL6z

Nom: Vortex

Attaque: 5 points

Esquive: -5 points

Dégats: 0 points

PV: 0 points

[<-- Revenir à la page des armes](#)

L'id, le nom de l'arme et ses caractéristiques (attaque, esquive, dégâts, PV) sont affichées. Un bouton permet de revenir à la page précédente.

Fonctionnalité 8 : Afficher la page d'édition d'une arme avec répartition des compétences

Une page d'édition d'une arme se présente comme ceci :

Modification de l'arme : Vortex

Point d'attaque : 5

Point d'esquive : -5

Point de dégâts : 0

Pv : 0

Nom de l'arme:

Points d'attaque de l'arme:

-

+

Points d'esquive de l'arme:

-

+

Points de dégâts de l'arme:

-

+

PV de l'arme:

-

+

Somme de l'ensemble des points réparti (doit être égale à 0) : 0

Enregistrer

<-- Revenir à la page des armes

L'utilisateur dispose de plusieurs champs pour éditer chaque caractéristique de l'arme (attaque, esquive, dégâts, PV). Il utilise directement les boutons '+' et '-' pour ajouter ou retirer un point.

La somme des points sur l'ensemble des caractéristiques doit être égale à 0. Le nombre de points déjà répartis est affiché en base de page, avec un code couleur (**vert** : la somme est égale à 0, **rouge** : trop ou pas assez de points). Le bouton d'enregistrement permet de mettre à jour l'arme, si toutes les contraintes ont bien été respectées.

En cas de non-respect de la contrainte (somme des points différente de 0), le bouton d'enregistrement est retiré de la page. Il devient alors impossible d'enregistrer les modifications réalisées, car la contrainte de répartition n'est pas respectée.

Message d'erreur affiché :

Somme de l'ensemble des points réparti (doit être égale à 0) : 1

La répartition des points est inégale ! La somme totale doit être égale à 0 !

Aucune caractéristique ne peut être en dessous de -5 points et au-dessus de 5 points, la décrémentation ou l'incrémementation de points est bloquée lorsque l'utilisateur arrive à ces limites de points.

Fonctionnalité 9 : Lier une arme à un héros

Il est possible d'associer une arme à un héros. Pour cela, il est nécessaire d'aller sur la page d'édition du héros que l'on souhaite modifier (voir fonctionnalité 4).

Prenons l'exemple de « **Black Widow** » :

Black Widow

Points d'attaque du héros:

-

10

+

Points d'esquive du héros:

-

3

+

Points de dégâts du héros:

-

3

+

PV du héros:

-

22

+

Choisir une arme :

Aucune arme

Nombre de points restant à répartir : 2 /40

Enregistrer

Une liste déroulante contenant l'ensemble des armes disponibles est présente.

Dans un premier temps, l'utilisateur choisit l'arme qu'il souhaite associer. Dans cet exemple, on choisit le « **Marteau de Thor** ».

Aucune arme

Aucune arme

Vortex

Bouclier en vibranium

Pistolet mitrailleur

Marteau de Thor

Dans le cas où l'association d'une arme ne pose pas de problème (contrainte des caractéristiques toujours supérieures ou égales à 1 point), le bouton enregistrer s'affiche correctement et il est possible d'effectuer l'association.

Choisir une arme :

Marteau de Thor

Nombre de points restant à répartir : 2 /40

Enregistrer

Point d'attaque : 10

Point d'esquive : 3

Point de dégâts : 3

Pv : 22

Arme : Aucune

En cours de sélection : Marteau de Thor

Néanmoins, une association d'une arme à un héros n'est pas toujours possible. Prenons l'exemple de l'arme « **Vortex** » qui dispose notamment de -5 points d'esquive comme caractéristique.

Points d'esquive du héros:

-

+

Points de dégâts du héros:

-

+

PV du héros:

-

+

Choisir une arme :

Vortex

Nombre de points restant à répartir : 0 /40

Impossible de joindre cette arme en raison du non respect de la contrainte des points !

Dans ce cas précis, l'association (et l'enregistrement) est impossible. Notre héros dispose seulement de 5 points d'esquive et un « malus » de -5 points d'esquive viendra s'appliquer si on lui ajoute l'arme « **Vortex** ». C'est une entrave à la contrainte des points. Pour rappel, une caractéristique ne peut pas être inférieure à 1 point.

Pour résoudre ce problème, il suffit de modifier la répartition des points de notre héros :

Nom du héros:

Black Widow

Points d'attaque du héros:

-

+

+5

Points d'esquive du héros:

-

+

-5

Points de dégâts du héros:

-

+

PV du héros:

-

+

Choisir une arme :

Vortex

Les caractéristiques de l'arme associée s'affichent à côté de chaque champ. La répartition totale du nombre de points ne change pas.

Notre arme est maintenant associée à notre héros. Cependant, si l'on change à nouveau la répartition des points et que l'on souhaite à nouveau enregistrer, un blocage à lieu et un message d'erreur s'affiche.

Dans cet exemple, il n'est pas possible de baisser les points d'esquive du héros, sachant que l'arme « **Vortex** » lui est associée et que le « malus » de -5 points d'esquive reste effectif.

Points d'esquive du héros:

-

5

+

-5

Points de dégats du héros:

-

3

+

PV du héros:

-

22

+

Choisir une arme :

Vortex

Nombre de points restant à répartir : 1 /40

Impossible de joindre cette arme en raison du non respect de la contrainte des points !

Erreur : Ce héros ne peut pas avoir cette arme car l'une des caractéristiques est inférieure à 1.

Fonctionnalité 10 : Supprimer un héros / une arme

Sur la page principale des héros (voir fonctionnalité 2) et sur celle des armes (voir fonctionnalité 6), l'utilisateur peut très facilement supprimer une entité en cliquant sur la croix, à côté du bouton d'édition présente dans le tableau.

Exemple : on supprimer l'arme « **Vortex** »

Les tris se font dans l'ordre croissant :

Aucun tri		Trier par nom	Trier par points d'attaque	Trier par points d'esquive	Trier par points de dégats	Trier par PV
Nom						Actions
Vortex						Editer 
Bouclier en vibranium						Editer  supprimer l'arme

Exemple : on supprimer le héros « **Hulk** »


Hulk	Editer 
------	--

Tableau des héros

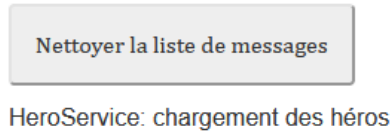
supprimer le héros

Fonctionnalité Annexe : Afficher des messages

Lors de la navigation sur l'application, des messages peuvent s'afficher en bas de page. Il est possible de nettoyer la liste des messages s'ils deviennent trop nombreux.

Exemple : en arrivant sur la page principale des héros (voir fonctionnalité 2), un message nous indique que le service ***HeroService*** a effectué le chargement des héros (requête à Firebase).

Messages



Exemple : en sélectionnant une arme dans la liste déroulante, on appelle le service ***WeaponService*** qui effectue une requête pour récupérer l'arme « ***Vortex*** ». Cela permet ensuite d'effectuer des vérifications (sur les contraintes) en amont.

Choisir une arme :

Vortex ▼

Nombre de points restant à répartir : 0 /40

Enregistrer

<-- Revenir à la page des héros

Messages

Nettoyer la liste de messages

WeaponService: chargement de l'arme avec l'id : JiC4YF6IECutjJ20GL6z

Vidéo de présentation de l'application

La vidéo est disponible publiquement sur YouTube :

<https://www.youtube.com/watch?v=t3smrqMDxmY>

Lien de l'application déployée sur Transit

Lien vers l'application disponible publiquement sur le serveur Transit de l'IUT :

<http://www-etu-info.iut2.upmf-grenoble.fr/~dupuyrem/info7/dashboard>