

Document de conception

1. Liste des fonctionnalités	2
1.1 Création d'une partie	2
1.2 Saisie du score d'une manche	2
1.3 Sélection d'une ancienne partie	5
1.4 Détail d'une partie avec toutes ses manches	5
2. Explication sur les classes utilisées	7
3. Explication ergonomique	8

1. Liste des fonctionnalités

1.1 Création d'une partie

Pour accéder à la création d'une partie, il y a une barre de navigation avec création d'une partie.



Nous accédons à un formulaire pour créer la partie, il faut saisir les 4 noms de joueurs afin de pouvoir créer la partie et il y a des contraintes à respecter :

- Le nom du joueur doit **être supérieur à trois**
- Les **espaces, symboles spéciaux ne sont pas autorisés** pour éviter des noms vides ou des problèmes de caractères spéciaux
- Il faut entrer **les 4 joueurs**

Une fois le formulaire valide, nous pourrions ensuite accéder à la saisie d'une manche.

1.2 Saisie du score d'une manche

Nous accédons à un nouveau formulaire :

localhost:4200/create/2/manche/1

Créer la manche

Création de la manche

Selectionnez un attaquant

Type de contrat

Nombre de bout(s)

Nombre de poignée(s)

Points pts

☐ Petit au bout ? ☐ Gagné ☐ Perdu

Manche suivante Finir

L'URL a changé, nous avons :

- **create/** la création
- **2** l'id de la partie
- **manche/1** l'id de la manche de la partie 2

Dans cette page, nous devons entrer des informations afin de finir ou passer à la manche suivante, en respectant et facilitant les règles du tarot :

- Choisir **un des 4 joueurs** que nous avons entrés.
- Choisir son **type de contrat** (petite, garde, garde sans, garde contre)
- Choisir son **nombre de bouts** (Zéro, Un, Deux, Trois)
- Choisir son **nombre de poignées** (Zéro, Simple, Double, Triple)
- Entrer le **nombre de points**
- Cocher s'il y a **petit au bout** (option **non obligatoire**)
- Choisir entre **gagné** ou **perdu**

Une fois le formulaire valide, nous pouvons soit **passer à la manche suivante** ou **finir**, nous allons d'abord passer à la manche suivante.



localhost:4200/create/2/manche/2

Créer la manche

Création de la manche

Selectionnez un attaquant Pierre ▾

Type de contrat

Garde sans ▾

Nombre de bout(s)

Trois ▾

Nombre de poignée(s)

Zéro ▾

Points 50 pts

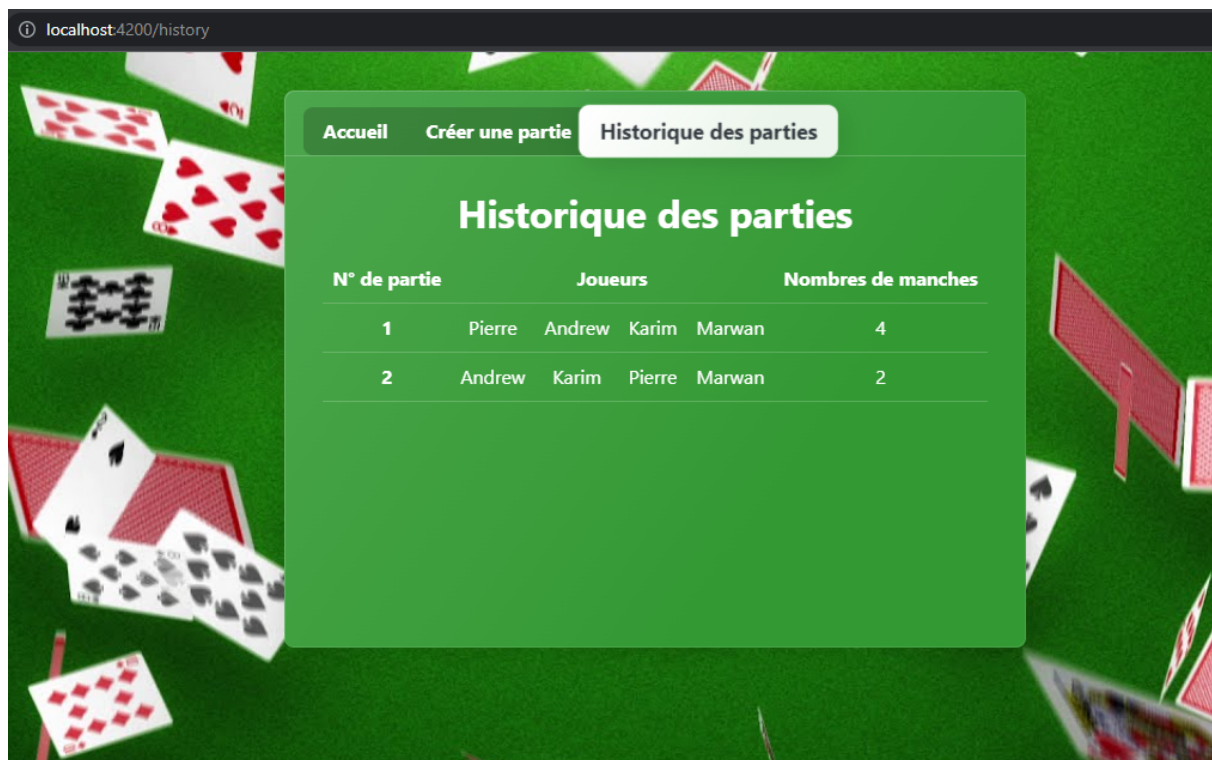
☐ Petit au bout ? ☐ Gagné ☒ Perdu

Manche suivante Finir

Nous pouvons voir dans l'URL que l'id de manche est passé de 1 à 2 et nous pouvons recommencer la procédure de création d'une manche.

Lorsque nous faisons **finir**, nous passons à la page d'**historique**.

1.3 Sélection d'une ancienne partie



La page historique affiche les parties en **succinct** avec le **numéro de partie**, les **joueurs** et le **nombre de manches**.

1.4 Détail d'une partie avec toutes ses manches

Dans la page historique des parties, lorsque que nous **passons notre souris sur la ligne de la partie** et nous **cliquons dessus**, nous passons **aux détails de la partie**.

localhost:4200/history/game/2

Accueil Créer une partie Historique des parties

Détail de la partie 2

Andrew	Karim	Pierre	Marwan
408	72	-552	72

Manches

Manche 1

Andrew	Karim	Pierre	Marwan
252	-84	-84	-84

Retour à l'historique

Nous y trouvons le numéro de la partie en en-tête, les joueurs avec leur **score total** des manches, nous pouvons voir les manches en détail avec **le score de chaque manche** et nous pouvons **défiler** pour voir les autres manches de la partie.

2. Explication sur les classes utilisées

Nous avons en tant que **component** :

- accueil
- models/partie
- partie/partie-create
- partie/partie-detail
- partie/partie-list
- partie/partie-manche

Et en **service** services/partie-service

L'accueil permet d'afficher la page lors de l'accès à localhost

Dans models/partie, nous y trouvons dans le *component* :

- La classe Manche composée d'un **id** et d'une **liste de scores**
- La classe Joueur composée d'un **id** et de son **nom**
- La classe Partie composée d'un **id**, d'une **liste de joueurs**, du **score total** et une **liste des manches**
- Les énumérations Contrat et Poignee afin de faciliter la mise en forme de la page sur le formulaire de la création de la manche

Dans partie/partie-create, ce *component* permet la **création de la partie**, la **page du formulaire**, l'**insertion de la partie** dans le **service** et permet la **redirection vers la page de la création de la manche**.

Dans partie/partie-detail, ce *component* permet de voir en **détail la partie** avec les **points des manches**, mais nous **vérifions si la partie entrée est valide et présent dans les parties du service**.

Dans partie/partie-list, ce *component* permet de voir la **liste des parties du service**.

Dans partie/partie-manche, ce *component* permet de **créer la manche avec le formulaire**, une fois le formulaire entrée valide, les **calculs sont effectués en fonction du formulaire**, nous **mettons à jour la partie créée** en **ajoutant la manche avec le service**.

Dans le **service** services/partie-service, nous y trouvons la **partie principale du projet**, ce service permet d'**enregistrer les parties dans un stockage local**, **ajouter une manche à une nouvelle partie**, **obtenir les parties** ou **une partie en fonction d'un id**.

3. Explication ergonomique

La plupart des pages html utilisent ***ngFor** afin d'**éviter les répétitions de balises** et rendre les **pages plus dynamiques**, c'est pourquoi le projet utilise des **énumérations Contrat et Poignee** dans le but d'**éviter d'écrire en brut les options**.

Cependant, il y a un cas d'affichage des bouts pour `partie-manche.component.html`, j'ai essayé de faire également un enum avec le type de bout en clé et son nombre de points en valeur et lorsque j'ai mis :

```
<option *ngFor="let bout of bouts|keyvalue"  
[ngValue]="bout.value">{{bout.key}}</option>
```

Où bouts était une variable readonly, l'affichage de la sélection affichait tous, les clés et les valeurs, donc j'ai laissé en brut, car cela ne fonctionnait pas comme je le voulais.