

AEC TECHNIQUES DE DÉVELOPPEMENT WEB NWE.00

420-SU-OQ– Développement d'applications web transactionnelles I

TP FINAL

DATE DE PRÉSENTATION : 10 Décembre 2024, 16h30

DATE DE REMISE : 19 Décembre 2024, 16h30

POINTAGE TOTAL : 40

PONDÉRATION : 40 % de la note finale

PROFESSEUR (E) : Mohamed Ben Ghachem

COMPÉTENCE(S) complète(s) ou partielle(s) :

00SU EFFECTUER LE DÉVELOPPEMENT D'APPLICATIONS WEB TRANSACTIONNELLE

MATÉRIEL PERMIS :

(Livres, outils, logiciels, accès Internet, etc.)

Internet, VSCode, WAMP, Moodle

CONSIGNES GÉNÉRALES

- Cette épreuve finale doit être complétée individuellement.
- Vous aurez du temps en classe pour travailler sur votre épreuve finale, mais devrez également passer du temps en dehors du cours pour terminer ce projet synthèse.
- Comme stipulé dans votre plan de cours, en cas de retard dans la remise de votre travail final, une pénalité de 10 % par jour sera appliquée à votre note finale, et ce jusqu'à concurrence de 2 jours de retard. Après ce délai, la note de zéro sera attribuée à votre travail.
- Comme mentionné dans le plan de cours, la qualité de la langue sera évaluée dans cette évaluation. 0.5 % par faute seront retranchés de votre note finale, jusqu'à concurrence de 10 %.
- Vous avez le droit d'utiliser vos notes de cours, et le matériel disponible sur la page Moodle du cours ainsi que toute page Internet jugée pertinente.
- Vous n'avez pas le droit de faire rédiger ou de faire traduire votre texte par l'intelligence artificielle.
- Toute personne qui contrevient à la « Politique sur le plagiat et l'intégrité intellectuelle » sera pénalisée, comme mentionné dans cette dernière. Les sanctions pourront aller de la réprimande à la note de zéro. S'il y a récidive, l'étudiant pourrait être renvoyé du Collège. Tous les étudiants peuvent prendre connaissance de cette politique sur Colnet.

Jeu de la roulette simplifié

1. Description



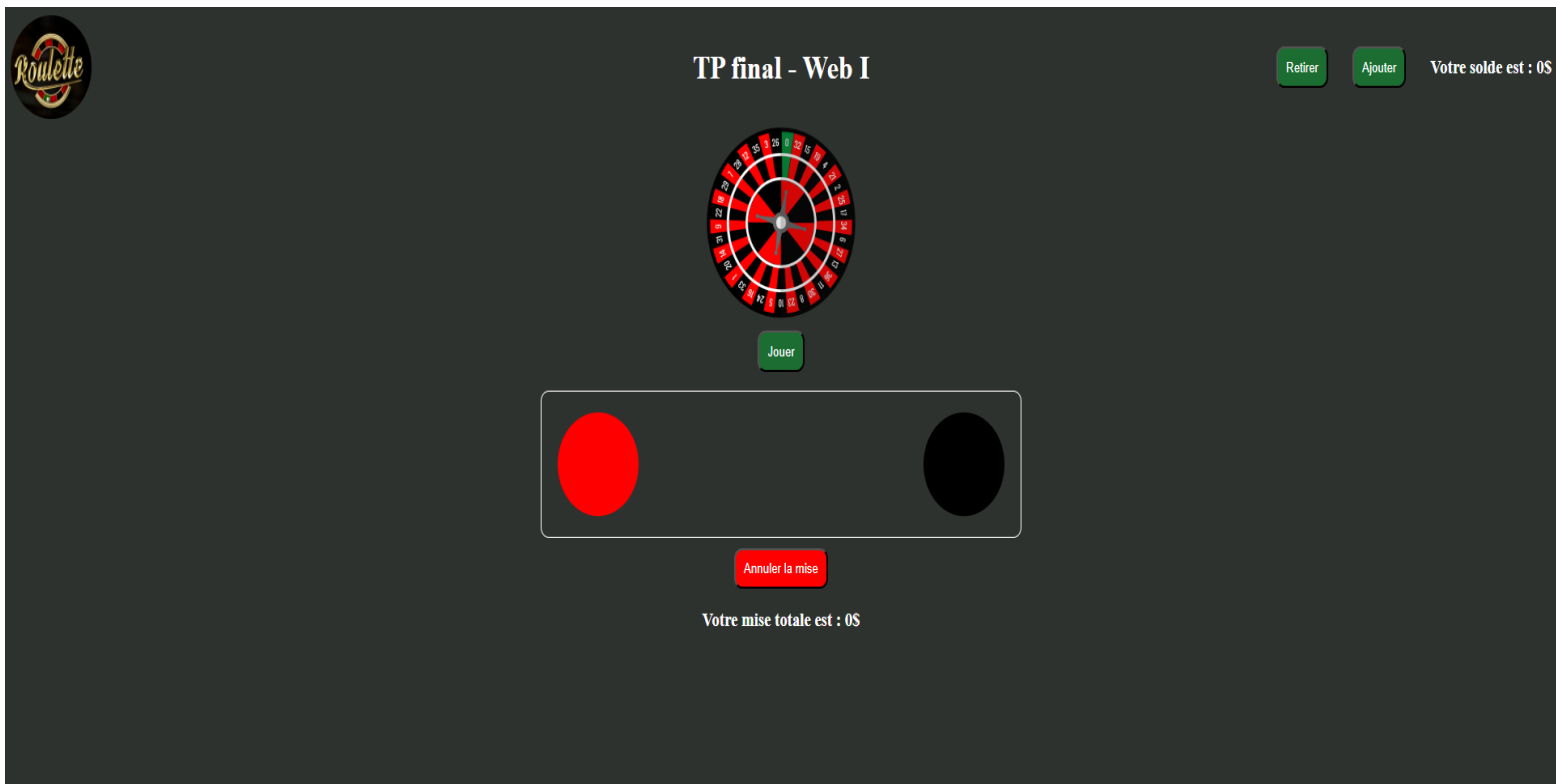
La roulette est composée de 37 chiffres, allant de 0 à 36. Pour simplifier le travail, nous allons supposer que les chiffres pairs sont rouges et les chiffres impairs sont noirs. Le chiffre 0 est vert.

Le but du jeu consiste à miser sur une couleur (rouge ou noir). Une fois la mise placée, un numéro est tiré au hasard entre 0 et 36. Si la couleur du numéro tiré est la même que la couleur choisie, alors le joueur double sa mise, sinon il perd sa mise. Si le numéro 0 est tiré au hasard, alors le joueur perd sa mise.

Example :

Le solde du joueur est 100 dollars. Le joueur décide de miser 20 dollars sur le rouge. Le chiffre tiré est 11 qui est noir (car il est impair). Alors le joueur perd ses 20 dollars et son solde devient 80 dollars. Ensuite, le joueur décide de miser 30 dollars sur le noir et le chiffre tiré est noir, alors le joueur gagne et double sa mise. Son solde devient alors 110 dollars.

2. Page attendue



- Le bouton Ajouter permet d'ajouter de l'argent dans le solde. Le nouveau solde doit s'afficher dynamiquement.
- Le bouton Retirer permet de retirer de l'argent du solde. Le montant du retrait doit être inférieur ou égal au solde du compte.
- Le clic sur le cercle rouge (ou noir) permet de placer une mise sur la couleur rouge (ou noire). L'utilisateur ne peut pas miser en même temps sur le rouge et le noir. Le montant de la mise doit être inférieur ou égal au solde du compte. Le montant de la mise doit s'afficher dynamiquement.
- Le bouton Annuler la mise permet d'annuler la mise.
- Le bouton Jouer permet de faire patienter l'utilisateur pendant 3 secondes. Ensuite un chiffre entre 0 et 36 est tiré au hasard et l'issue du jeu (gain ou perte) doit être connue.

3. Fonctionnement du site

La vidéo présentée ci-dessous permet d'expliquer le fonctionnement du site.

<https://www.youtube.com/watch?v=UzrQcAb55Us>

4. Pondération

Évaluation		Éléments de compétence
Code HTML	/15 pts	<ul style="list-style-type: none"> • Analyser le projet de développement de l'application. • Préparer l'environnement de développement informatique. • Contrôler la qualité de l'application. • Rédiger la documentation.
Code CSS	/5 pts	
Code Javascript	/25 pts	
• Ajouter	/5 pts	
• Retirer	/5 pts	
• Jouer	/5 pts	
• Miser	/5 pts	
• Annuler la mise	/5 pts	
	/40 pts	

5. Remise

Le TP doit être envoyé via un dossier .zip (**TPFinal_prenom_nom**), par courriel outlook (mobenghachem@osullivan-quebec.qc.ca), au plus tard le 19 décembre à 16h30. Il faut envoyer un courriel par équipe.