

Rapport mini projet - Programmation web

Fonctionnalités développées :

- Personnage et ennemi attaquent en simultané
 - Partie du traitement réalisé en Java avec Spring Boot. Un appel Ajax est effectué lors de l'attaque.
 - Gestion de l'esquive.
- Affronter l'ennemi suivant qu'il est KO.
 - Pour passer à l'adversaire suivant, un appel Ajax est réalisé.
 - Un message est affiché lorsque l'ennemi est KO.
 - Le bouton pour passer à l'adversaire suivant apparaît lorsque l'ennemi est KO.
 - S'il n'y a plus d'ennemi à affronter un message est affiché.
- Quand le personnage est KO, le nombre d'ennemis tués en étant vivant est affiché.
 - Un message est affiché lorsque le personnage est KO.
- Navigation fluide entre les différentes pages présentables. Majoritairement géré en Javascript pour éviter des rechargements de page.
- La possibilité d'afficher les caractéristiques du personnage et l'adversaire.
- La mise à jour en temps réel des points de vie du personnage et de l'ennemi directement visible sur la barre de navigation.
- La possibilité de changer de personnage à tout moment. La liste des personnages est identique aux anciens TP.

Le design a été réalisé à l'aide du framework CSS Materialize. C'est la première fois que j'utilise ce Framework. Ce TP m'a permis de le découvrir et de le manipuler.

La gestion du code source a été réalisée avec GIT pour le développement. Malgré le fait que j'étais seul, ça m'a été utile pour développer de façon organisée et sereine mes fonctionnalités.

Le projet a été développé à l'aide de l'IDE IntelliJ IDEA. Très pratique puisqu'il s'agit d'un IDE très puissant et pratique avec une multitude d'extensions téléchargeable facilement.

Je me suis aidé de l'extension Sonar Lint sur IntelliJ afin de détecter les mauvaises pratiques. Grâce à ça, j'ai pu corriger la majorité des mauvaises pratiques dans mon code. SonarLint permet de détecter les mauvaises pratiques, prévenir des failles de sécurité éventuellement liées à une mauvaise pratique.

Je n'ai pas forcément l'habitude de faire du web mais je suis tout de même content du résultat que j'ai réussi à obtenir. Je trouve ça motivant pour la suite.