

**ÉDITION  
2022**





# Les trucs à savoir

- Déroulement
  - démarrage : 8h30, amphi
  - code freeze : 19h
  - résultats et remise des prix : vendredi 11/03 à 12h30
- Salles 17, 100, 101, 102, 103, 104, 105 et 127
- Envoyez votre salle par mail (contrôle de présence et soutien) à [pierre-andre.guenego@univ-lorraine.fr](mailto:pierre-andre.guenego@univ-lorraine.fr)



# Le rendu

- **Une application Web**
  - déposée et opérationnelle sur un site
  - accessible à partir du lien déclaré
- **Un dépôt sur Arche**
  - archive contenant le code ou lien vers dépôt git public
  - la page décrivant le projet
    - fonctionnalités réalisées (reprendre les numéros)
    - explications et données nécessaires pour le test
- **Conseil : utiliser eduroam et réseau câblé**



# Les règles

- Par équipes de 5
- Droit d'utiliser librairies/framework
  - offrant des fonctions de base (jQuery, ...)
  - à condition que vous les maîtrisiez
  - au moins 50% de production personnelle (si utilisation de solutions toutes faites)
- Freeze à 19h
  - toute modification de code après sera disqualifiante



# Les critères et les prix

- Application opérationnelle et fiable
  - Qualité de l'interface
    - ergonomie, fluidité, esthétique
  - Qualité technique, sécurité
  - Richesse fonctionnelle, originalité
- 
- Prix « MVC Master » de l'appli web qui marche
  - Prix « jQuery Rookie » de la jolie interface



# La remise des prix

- Vendredi **12h30** amphis Chabriol et Botté
- 2 équipes lauréates font une présentation de 3 min max
- ⇒ **À préparer :**
  - une idée de comment présenter rapidement l'application
  - une démonstration bien rodée (sur poste IUT)
  - avec intervention de tous les membres de l'équipe
  - sur un site en ligne bien accessible

**ÉDITION  
2022**

**LE  
SUJET**





# Contenu du sujet

- **Un descriptif général**
- **Des fonctionnalités détaillées**
- **Une base de données de départ**
  - **structure**
  - **données**
- **Quelques ressources**
  - **quelques fichiers d'image**
  - **la charte graphique de l'association « Atelier 17.91 »**





# Le sujet

- Développement d'application web « Custombox »
- **Objectif** : gérer la composition et la commande de box personnalisées
- **Le sujet** : réaliser une application Web permettant de choisir le contenu des box (sous contrainte de poids) et de générer un QR-code permettant au destinataire de la box d'émettre un avis sur les produits reçus



# Fonctionnalités attendues

- **Noyau de l'application**
  - Affichage et navigation dans le catalogue
  - Création et modification des box personnalisées
  - Création et affichage de la liste des commandes
- **Fonctionnalités avancées**
  - Génération de QR codes et des avis
  - Gestion des produits
  - Gestion des comptes utilisateurs



# Ressources de départ

- Quelques tables
  - structures
  - données
    - produits
    - ateliers
    - box
- Des fichiers image
- La charte graphique de l'association « Atelier 17.91 »



# Les conseils

- Travailler de façon agile et incrémentale
- À partir de la liste des fonctionnalités détaillées
  - les classer par priorité,
  - définir et mettre en place l'infrastructure : BD et connexion, MVC, affichage, structure HTML
  - prendre la 1ère, coder, vérifier qu'elle fonctionne
  - l'installer sur le serveur (webetu ou autre...)
  - passer à la suivante
  - répéter **jusqu'à 18h30**



# Questions ?