



République et canton de Genève
Département de l'instruction publique, de la
formation et de la jeunesse (DIP)
**Office pour l'orientation,
la formation professionnelle et
continue**



Travail pratique individuel (TPI)
Informaticien-ne CFC
Dossier d'inscription et description du travail

Candidat : Nom : Voegeli Prénom : Yannick Classe : IDA-P4B Tel professionnel : 0786775751 Tel mobile/privé : 0786775751 E-Mail : yannick.vgl@eduge.ch	Entreprise formatrice : Société : CFPT – Ecole d'informatique Adresse : 10, Ch. Gérard de Ternier Localité : 1213 Petit-Lancy Téléphone : 022 388 87 28 Nom Formateur : Moro Arielle Tel direct : E-Mail : arielle.moro@edu.ge.ch
--	---

Titre du travail : Adoption d'animaux

Domaine :

☐ Développement d'applications ☐ Informatique d'entreprise ☐ Technique des systèmes

Durée du travail (comprise entre 70h et 90h) : 32h **Date de début souhaitée :** _____

Horaire hebdomadaire du travail : 7h30-11h40 / 12h40 -16h45

☐ lundi 12h40-16h10 ☐ mardi _____ ☐ mercredi _____ ☐ jeudi _____ ☐ vendredi _____

Lieu où se déroule le TPI si différent de l'adresse de l'employeur (adresse complète) :
Salle _____

Résumé du travail : Une application web d'un refuge pour animaux qui permet de recenser tous les animaux de ce refuge ainsi que les adoptions d'animaux effectués au sein de celui-ci.

RAPPEL : Il est interdit au candidat de prendre connaissance de l'énoncé du travail de TPI avant le début de celui-ci. L'énoncé lui sera transmis par les experts, par mail, le matin du 1^{er} jour du TPI avant 7h30.	Devoir d'examen défini. L'entreprise formatrice : Lieu : _____ Date : _____ Signature : _____
--	--

Les pages suivantes contiennent la description du projet. Le dossier sera ensuite validé par le collège des experts qui désignera un (et dans ce cas le chef expert participera à la présentation) ou deux d'entre eux pour le suivi du déroulement du travail. L'acceptation de celui-ci sera confirmée par leurs signatures sur la feuille d'évaluation du TPI.

Rappel : Tous les dossiers incomplets seront automatiquement refusés.

TPI - Cahier des charges

Ce document sera connu du candidat uniquement au commencement du TPI. Il est interdit d'en communiquer le contenu au candidat avant la date de TPI convenue.

1. Titre

Adoption d'animaux / Adopt me

2. Matériel et logiciels à disposition

- Un pc standard école, 1 écran;
- Windows 10;
- Suite bureautique Microsoft Office
- Visual studio code
- Workbench
- Server de base de données MySQL

3. Prérequis

Compétences décrites dans le plan de formation, acquises au cours de la formation, aussi bien au niveau des modules que des ateliers.

4. Descriptif complet du projet

Explication :

Descriptif exhaustif des fonctionnalités ou configurations attendues.

Le descriptif ne peut pas être sujet à interprétations.

Toutes exigences optionnelles sont proscrites.

Le projet doit répondre aux spécifications indiquées ci-dessous, tant au niveau des étapes de sa réalisation qu'au niveau de ses objectifs et de son contenu.

Planification

Analyse : env. 4h ;

Implémentation : env. 15h ;

Test : env. 4h ;

Documentation : env. 9h.

Contraintes : À la fin du premier jour de travail, vous devez impérativement envoyer par email un planning détaillé prévisionnel de l'organisation de votre projet aux experts et à l'enseignante.

Méthodologie de gestion de projet

Dans le cadre de ce travail, vous devez appliquer une méthodologie de gestion de projet. À vous de choisir la méthodologie la plus appropriée pour la réalisation de votre TPI.

Description de l'application

Vous avez été mandaté pour créer l'application web d'un refuge pour animaux qui permet de recenser tous les animaux de ce refuge ainsi que les adoptions d'animaux effectués au sein de celui-ci.

Technologie à utiliser

Créer une application web avec les outils et technologies web utilisés à l'école (WSL2, MariaDB, HTML, CSS, Bootstrap, JavaScript et PHP) tout en respectant le design pattern MVC ;

Objectifs de cet exercice

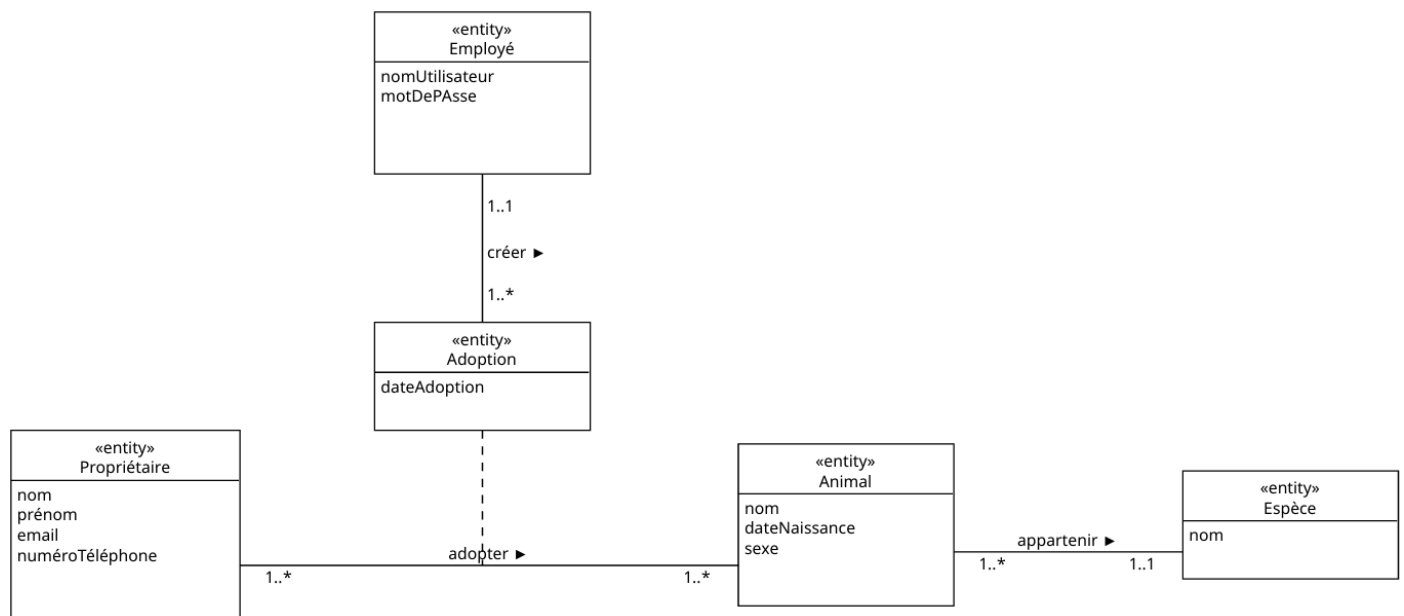
- Savoir traduire un MCD en MLD et créer un dictionnaire de données;
- Créer des scripts SQL pour créer une base de données relationnelle et insérer des données de test dans celle-ci;
- Créer une application web avec les outils et technologies web utilisés à l'école (WSL2, MariaDB, HTML, CSS, Bootstrap, JavaScript et PHP) tout en respectant le design pattern MVC;
- D'obtenir des recommandations avant le TPI en faisant un état des lieux de ce que vous avez créé lors de cet exercice.

Attention, vous aurez la possibilité ou non de créer une *API REST* dédiée à la gestion des données au sein de la base de données relationnelle que vous devrez créer, d'utiliser un framework PHP Slim ou de construire une application standard web. Cependant, dans tous les cas vous devrez respecter une structure suivant le design pattern MVC.

Description du site web

- Une fenêtre d'accueil de l'application avec un formulaire de connexion (afin que l'employé bénévole du refuge puisse s'y connecter) ;
- Une fenêtre affichant la totalité des animaux du refuge ;
 - Une fenêtre modale permettra d'ajouter un animal, de le modifier ou de le supprimer (cette fenêtre s'affiche par le biais d'un bouton sur lequel l'utilisateur peut cliquer dans la fenêtre n°2) ;
 - Une fenêtre permettant d'enregistrer l'adoption d'un animal par un propriétaire (cette fenêtre s'affiche par le biais d'un bouton sur lequel l'utilisateur peut cliquer dans la fenêtre n°2) ;
 - Une fenêtre modale permettra d'ajouter un propriétaire, de le modifier ou de le supprimer (cette fenêtre s'affiche par le biais d'un bouton sur lequel l'utilisateur peut cliquer dans la fenêtre n°2.b).
- La fenêtre n°1 peut mener à la fenêtre n°2. La fenêtre n°2 peut mener à la fenêtre n°2.a modale de gestion d'un animal (insertion, modification ou suppression) ou à la fenêtre n°2.b. La fenêtre b peut mener à la fenêtre n°2.b.i. Il est possible de se déconnecter de l'application ou de retourner à la fenêtre antérieure (ou fenêtre appelante) à tout moment.

Modèle conceptuel de la base de données



5. Livrables

Planning
 Rapport de projet
 Le code source de l'application
 Manuel utilisateur (si applicable)
 Journal de travail

6. Points techniques évalués spécifiques au projet (obligatoire)

correspondants aux points A14 à A20 du formulaire d'évaluation

A14 – Modélisation et implémentation de la base de données – 3 points maximum

La base de données a été traduite en un modèle logique de données (MLD) et est construite à l'aide du système de gestion de base de données MariaDB ou MySQL (les scripts SQL doivent être créés par le candidat).

A15 – Qualité de la structure du code – 3 points maximum

Le code de l'application web est organisé en suivant une architecture Modèle-Vue-Contrôleur (MVC).

A16 – Jeu de données de la base de données – 3 points maximum

Le jeu de données de la base de données a été créé, est réaliste et complet (il permet de tester l'entièreté des fonctionnalités de l'application).

A17 – Fenêtres de l'application – 3 points maximum

Les fenêtres de l'application correspondent aux descriptions du cahier des charges (tous les éléments mentionnés au sein des fenêtres sont présents).

A18 – Ajout, modification et suppression d'un animal – 3 points maximum

Les étapes décrites dans le cahier des charges concernant l'ajout, la modification et la suppression d'un animal sont réalisées.

A19 – Enregistrer l'adoption d'un animal par un propriétaire – 3 points maximum

Les étapes décrites dans le cahier des charges concernant l'enregistrement de l'adoption d'un animal par un propriétaire sont réalisées.

A20 – Gestion des propriétaires – 3 points maximum

Les étapes décrites dans le cahier des charges concernant la gestion des propriétaires sont réalisées.