

Projet - Prototype 420-5PA 10% de la note finale
--

Ce projet se fait seul ou en équipe de deux ou trois.

Objectifs

1. Intégrer à votre projet un même modèle de données partagé par l'ensemble des projets.
2. Utiliser un même ensemble de données partagé par l'ensemble des projets.
3. À partir d'un prototype, concevoir/programmer l'infrastructure nécessaire à la réalisation du projet final.
4. À partir d'un prototype, tester l'infrastructure nécessaire à la réalisation du projet final.

Présentation de l'énoncé : 14 novembre 2018

La date de remise est le lundi 26 novembre 2018 en fin de journée.
Vous devrez remettre votre projet zippé sur LÉA.

NOTE : Afin de faciliter la correction, votre équipe devra lors d'une rencontre démontrer que votre projet respecte les critères de correction.

Intégration du modèle de données dans votre projet

1. Supprimer le fichier `data.sql`
2. Remplacer par le fichier `schema.sql`. Ce fichier contient le schéma et les données de la base de données.
3. Modifier votre fichier `application.properties` afin que les tables soient créées par le fichier `schema.sql`

```
# Configurations H2
spring.jpa.show-sql=false
spring.h2.console.enabled=true

spring.h2.console.path=/consoleBD
spring.datasource.url=jdbc:h2:mem:projetWebMobile
spring.datasource.username=monsieurPatate
spring.datasource.password=Patate123
spring.datasource.driver-class-name=org.h2.Driver

# Les tables ne seront pas créées par Hibernate, mais par le fichier schéma.sql
spring.jpa.hibernate.ddl-auto=none
spring.jpa.properties.hibernate.enable_lazy_load_no_trans=true
```

4. Basez-vous sur le fichier `entités.txt` disponible sur LÉA afin de rendre vos entités compatibles avec les tables de la base de données.
5. Un fichier `école.pdf` disponible sur LÉA montre la liste des membres au démarrage de l'application.
6. Un fichier `projetWebMobileHistoriqueEcole.txt` montre l'historique de l'école depuis sa création le 7 novembre 2015 à 9 heures du matin.

Note 1 : C'est de votre responsabilité de vérifier que les fichiers qui vous sont fournis sont exempts de bogue.

Note 2 : Si vous trouvez un bogue avec les fichiers, c'est votre devoir/responsabilité de le signaler à l'enseignant.

Note 3 : Une évaluation ne peut pas avoir lieu au même moment qu'un combat.

Description du prototype

1. Votre serveur est déployé sur 424v.cgodin.qc.ca
2. Votre application Android est déployée sur au moins deux tablettes
3. L'application Android ne contient qu'un seul écran. Cet écran est minimaliste. Aucun point sur la présentation de l'interface. Uniquement sur les fonctionnalités.
4. Liste des fonctionnalités

Session

Une liste permet de sélectionner un des 40 combattants disponibles.

Un bouton permet d'établir/terminer une session pour le combattant sélectionné dans la liste.

Lorsqu'une session est établie, des informations concernant ce combattant sont affichées. Par exemple : avatar, courriel, points, crédits, groupe, rôle.

État de la dernière commande exécuté

Une zone de texte indique l'état de la dernière commande exécutée.

OK ou UN MESSAGE DÉCRIVANT L'ERREUR

Messages

Un bouton permet d'envoyer un message privé. Le bouton est toujours actif. Le contenu du message envoyé est date + id + "privé" (id de celui qui envoie le message). Ça doit fonctionner uniquement si je suis identifié. L'autorisation et la validation doivent se faire au niveau du serveur.

Un bouton permet d'envoyer un message public. Le bouton est toujours actif. Le contenu du message envoyé est date + id + "public" (id de celui qui envoie le message). Ça doit fonctionner uniquement si je suis identifié et avec un des rôles suivants ANCIEN | SENSEI | VÉNÉRABLE. L'autorisation et la validation doivent se faire au niveau du serveur.

Une zone de texte permet d'afficher le dernier message public reçu. Connecté ou non, on doit pouvoir recevoir les messages publics envoyés par vous-mêmes et les autres combattants.

Une zone de texte permet d'afficher le dernier message privé reçu. On doit être connecté pour recevoir les messages privés envoyés par vous-mêmes et les autres combattants. L'autorisation et la validation doivent se faire au niveau du serveur.

Lieux

Un groupe de trois boutons radio (ailleurs, spectateur, attente) permet d'indiquer l'endroit où se trouve le combattant.

Trois listes ailleurs, spectateur, attente montrent tous les combattants ayant établi une session et selon le choix de leur bouton radio. Ces listes sont constamment mise à jour par des messages en provenance du serveur.

Arbitre

Une boîte de sélection indique si le combattant désire être arbitre.

Une liste montre tous les combattants qui désirent être arbitre. Cette liste est constamment mise à jour par des messages en provenance du serveur.

Combattre

Un bouton génère un combat où le combattant de la session courante est rouge et s1@dojo est blanc. Le bouton est toujours actif. Le rouge gagne. L'arbitre de ce combat est v1@dojo. Aucune faute n'est commise par l'arbitre. L'autorisation et la validation doivent se faire au niveau du serveur.

Un bouton génère un combat où le combattant de la session courante est rouge et s1@dojo est blanc. Le bouton est toujours actif. Le blanc gagne. L'arbitre de ce combat est v1@dojo. Aucune faute n'est commise par l'arbitre. L'autorisation et la validation doivent se faire au niveau du serveur.

Un bouton génère un combat où le combattant de la session courante est rouge et s1@dojo est blanc. Le bouton est toujours actif. C'est un match nul. L'arbitre de ce combat est v1@dojo. Aucune faute n'est commise par l'arbitre. L'autorisation et la validation doivent se faire au niveau du serveur.

Après chaque combat, les informations concernant le compte sont actualisées par la réception d'un message en provenance du serveur.

Arbitrer

Un bouton génère un combat où le combattant de la session courante est arbitre entre rouge v1@dojo et blanc s1@dojo. Le bouton est toujours actif. Le rouge gagne. Aucune faute n'est commise par l'arbitre. L'autorisation et la validation doivent se faire au niveau du serveur.

Un bouton génère un combat où le combattant de la session courante est arbitre entre rouge v1@dojo et blanc s1@dojo. Le bouton est toujours actif. Le rouge gagne, cependant une faute est commise par l'arbitre. L'autorisation et la validation doivent se faire au niveau du serveur.

Après chaque combat, les informations concernant le compte sont actualisées par la réception d'un message en provenance du serveur.

Examen

Un bouton génère un examen réussi pour la session courante. Le bouton est toujours actif. Le Grand Vénérable est l'évaluateur. L'examen est généré uniquement si le nombre de points et de crédit sont suffisants. L'autorisation et la validation (points et crédits) doivent se faire au niveau du serveur.

Un bouton génère un examen non réussi pour la session courante. Le bouton est toujours actif. Le Grand Vénérable est l'évaluateur. L'examen est généré uniquement si le nombre de points et de crédit sont suffisants. L'autorisation et la validation (points et crédits) doivent se faire au niveau du serveur.

Après chaque examen, les informations concernant le compte sont actualisées par la réception d'un message en provenance du serveur.

Ancienneté

Un bouton permet de changer le rôle du membre pour la session courante (NOUVEAU à ANCIEN). Le bouton est toujours actif. L'autorisation et la validation (nombre de combats en tant qu'arbitre et crédits) doivent se faire au niveau du serveur.

Après chaque changement de rôle, les informations concernant le compte sont actualisées par la réception d'un message en provenance du serveur.
