
1 INFORMATIONS GENERALES

Apprenti :	Nom:	Prénom :
Lieu de travail :	ETML / VENNES / 1010 LAUSANNE	
Chef de projet :	Nom:	Prénom:
Dates de réalisation :	Du mercredi 29.01.2025 au mercredi 12.03.2025	
Horaire de travail :	5 périodes par semaine le mercredi, 6 semaines de travail, 1 de vacances	
Temps total :	30 périodes	

2 PROCÉDURE

- Tous les apprentis réalisent le projet sur la base d'un cahier des charges.
- Le cahier des charges est présenté, commenté et discuté en classe.
- Les apprentis sont entièrement responsables de la sécurité et sauvegarde de leurs données.
- En cas de problèmes graves, les apprentis avertissent le client au plus vite.
- Les apprentis ont la possibilité d'obtenir de l'aide externe, mais ils doivent le mentionner.
- Les informations utiles à l'évaluation de ce projet sont disponibles au chapitre 8.

3 TITRE

Flashcards

4 SUJET

Application Web Flashcards en JS avec le framework AdonisJS.

5 MATÉRIEL ET LOGICIEL À DISPOSITION

- Un PC ETML
- Accès à Internet
- Visual Studio Code
- Node.js
- Git et github

6 PRÉREQUIS

Solides bases en javascript après le projet Snake du trimestre précédent

7 CAHIER DES CHARGES

7.1 Objectif pédagogique

L'objectif pédagogique de cette pratique est d'atteindre les niveaux de connaissance et/ou application des principaux composants d'AdonisJS.

Il ne vous sera pas demandé d'expliquer votre code en détail, mais juste de créer une application fonctionnelle.

La conséquence de ce qui précède, c'est que le recours à l'intelligence artificielle dans le cadre de cette pratique est autorisé sans restriction.

7.2 Objectif produit

Le but est de réaliser Flashcards, une application Web destinée à des étudiants qui veulent apprendre une matière d'une manière ludique : vocabulaire, mathématique, histoire...

Une flashcard est une carte servant à acquérir des connaissances. Elle a une question d'un côté et une réponse de l'autre. Pour s'exercer avec, l'étudiant passe les cartes d'un deck en revue: il consulte le côté question, énonce une réponse avant de la vérifier en retournant la carte.

Les flashcards sont regroupées par thème en paquets (« decks »).

Chaque utilisateur qui s'authentifie sur Flashcards peut créer des decks (et donc des cartes).

7.3 Déroulement

L'analyse fonctionnelle de l'application FlashCards a déjà été entièrement réalisé pour vous. Elle est décomposée en une série de missions que vous allez gérer à travers l'environnement [World of FlashCards](#).

Chaque mission réussie, vous rapportera des points d'expérience (px). Le cumul des px fera monter votre niveau.

Votre objectif : au minimum le niveau 12 !

7.4 Technologies Utilisées

AdonisJS : AdonisJS est un framework backend Node.js moderne, opinionated et basé sur TypeScript. Il s'inspire de Laravel (PHP) en adoptant une approche structurée et pragmatique pour le développement web, avec un accent sur la productivité des développeurs.

npm est inclus avec l'installation de Node.js. Cela signifie que lorsque vous installez **Node.js** sur votre machine, **npm** est automatiquement installé en même temps.

ECMAScript Modules (ESM)

Le projet est structuré en utilisant la syntaxe ESM, permettant d'importer et d'exporter des fonctions et des variables entre les différents fichiers JavaScript. Cela permet de séparer les différentes responsabilités du code et de maintenir une structure propre et modulaire.

7.5 Démarrage

Node.js : Assurez-vous que Node.js est installé sur votre machine grâce à l'option '-v'.

```
~: node -v
v23.5.0
~: npm -v
10.9.2
```

Référez-vous aux documents reçus durant les premières semaines du module (application des surnoms des profs) pour créer une nouvelle application Adonis.

Depuis le dossier contenant vos repos Git locaux (habituellement :
C:\utilisateurs\p...\Documents\Github), lancez la commande :

```
npm init adonisjs@latest flashcards -- --db=mysql
```

Validez l'installation en démarrant le serveur de développement, exécutez :

```
npm run dev
```

Le projet sera servi localement à l'adresse <http://localhost:3333/>.

Contrôle de version :

Quand votre serveur fonctionne, créez un repo Git dans le dossier flashcard avec :

```
~/Documents/Github: cd flashcards/  
~/Documents/Github/flashcards: git init -b main  
Dépôt Git vide initialisé dans /Users/Xavier/Documents/Github/flashcards/.git/
```

Ajoutez ce repo dans Github Desktop. Publiez-le sur votre compte, en privé, puis invitez votre enseignant (en lui donnant le droit « write »)

8 Évaluation

Les critères d'évaluation de la pratique habituels s'appliquent, de la manière suivante :

Critère	Evaluation
Rythme de travail. Rapidité, Efficacité	Niveau atteint : >= 12 → A >= 15 → LA
Conscience professionnelle, qualité du travail	Capacité à expliquer clairement ce qui a été fait dans deux ou trois commits choisis. Il ne s'agit pas d'expliquer le code en détail, mais quels sont les composants et concepts du framework qui sont impliqués et pourquoi. Revue du code par l'enseignant. Attention à bien suivre les conventions de codage ETML
Connaissances professionnelles des techniques enseignées	Résultat du test
Processus de travail	Journal de travail
Expression orale et écrite, technique de présentation	Non évalué
Approche écologique et économique	Non évalué
Aptitude au travail en équipe et communication	Observation et appréciation de l'enseignant
Autonomie, Attitude face au travail et Faculté d'apprendre	Observation et appréciation de l'enseignant

Signature de l'élève : Antoine Fabre