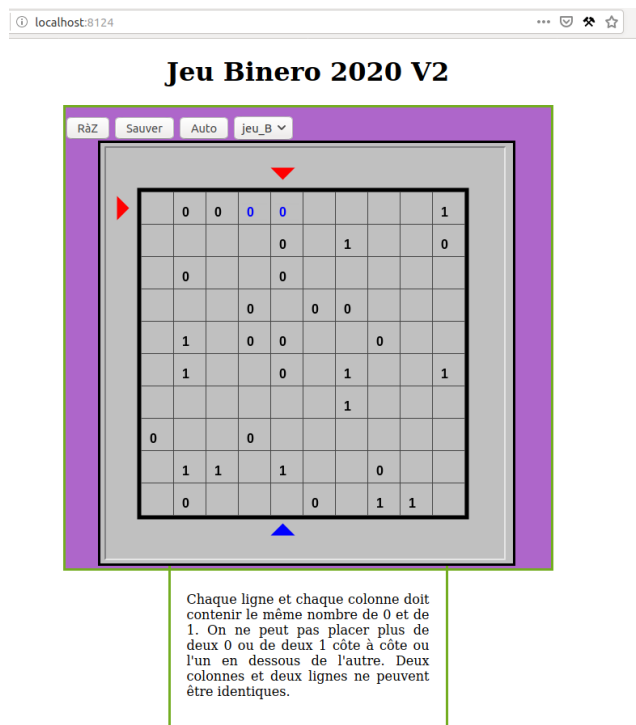


TP de mise en œuvre de PWA sur une application simple
Y. Stroppa
2020

Exemple de l'application Binero 2020

Voici l'application dans son fonctionnement initial



Objectif de cet exercice est de transformer l'application fournie en application PWA. En résumé que l'application puisse fonctionner en offline et que l'on puisse l'installer sur des médias tel que le téléphone dans l'écran d'accueil.

Veuillez télécharger le projet git à l'aide de la commande

https://github.com/ystroppa/PSB_M2_projet

Commande :

Une fois le projet descendu, veuillez installer les dépendances de Node.js et exécutez l'application afin de vérifier qu'elle fonctionne bien sur votre poste. On cherchera où est paramétré le port d'écoute par défaut configuré dans l'application.

Veillez indiquer les commandes à passer pour installer et démarrer l'application web.

Instructions :

Déterminez dans cette arborescence la partie client et la partie serveur.

Commentaires :

A quoi sert le fichier package.json

Commentaires :

Il faut passer à l'aide de Chrome ou de Chromium l'outil d'audit afin de regarder la compatibilité de l'application aux technologies PWA et ainsi que d'autres aspects éventuels tels que les performances ...

Utilisation de l'outil Lighthouse intégré par défaut sur ces navigateurs. Examinez le résultat et ensuite procéder à la transformation de l'application et vous pourrez vérifier au fur et à mesure de l'amélioration.

La première étape est de venir insérer le chargement si votre navigateur le supporte d'un service worker

A faire dans le main.js

Une fois la partie complétée veuillez ajouter ou vérifier les autres éléments associés :

Le fichier sw.js

L'inclusion dans index.html

Recharger l'application et rendez vous dans la partie Application de la console pour vérifier la présence du service worker.

Ensuite on va s'occuper du chargement du cache à partir du fichier sw.js dans lequel il faut déclarer les éléments à mettre en cache et le nom du cache. Ensuite dans la partie associé à l'événement install la copie des éléments en cache. Une fois réaliser veuillez vérifier leur présence.

Eléments/fichiers à mettre en cache :

Nom du cache

Bloc javascript événement install :

Vérification du chargement dans le cache de votre navigateur.

Veuillez changer le nom de votre cache et recharger dans la navigateur, que se passe t-il ?
Veuillez implémenter lors de l'activation un nettoyage du cache ...

Événement activate :

Ensuite une fois ces problèmes réglés et vérifiés, on souhaite que notre application puisse fonctionner en mode offline que faut-il faire et qu'elles sont les stratégies que l'on peut utiliser ... veuillez en sélectionner une et l'insérer dans votre application ...

Liste des stratégies possibles :

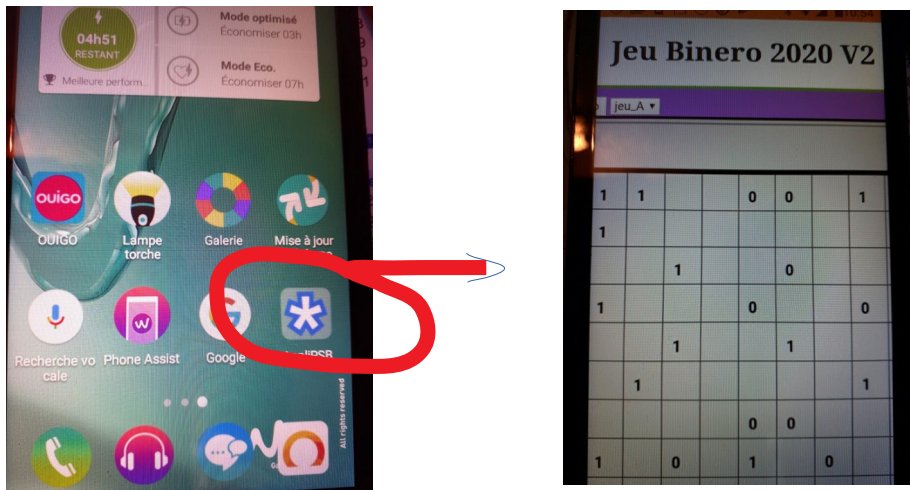
Événement fetch:

On revérifie la compatibilité de votre application à l'aide de lighthouse de votre navigateur veuillez compléter le fichier index.html des différents meta données nécessaires

Ajout des meta-data index.html

Ensuite on souhaite avoir la possibilité d'installer l'application sur des médias directement , veuillez définir le contenu du manifest.json et l'insérer dans votre index.html .

Veuillez tester le déploiement sur des machines ... comment se passe l'utilisation



Si la version sur la machine de référence évolue que se passe t-il sur le média sur lequel on a installer l'application

Que peut-ton faire ???

Dans le prolongement on souhaite également avertir l'utilisateur et lui envoyer des messages veuillez implémenter la partir push de sw.js pour permettre de type de fonctionnalités :

Subsidaire

Et essaye de monter la solution en mode HTTPS

