

# BTS SIO - SLAM

## SITUATION PROFESSIONNELLE POKÉDEX

Une association de fan du jeux pokémon m'a contacté afin de créer une application web qui reprend le principe du pokédex de pokémon.

### DESCRIPTION :

Cette situation professionnelle est réalisée dans le contexte de l'école CFA UTEC. Cette école est spécialisée dans les formations informatiques, commerciales en alternance. Dans le cadre de ma formation j'ai dû participer à un projet qui avait pour but de créer une application web permettant d'effectuer des modifications dans un pokédex.

# PLAN DE LA SITUATION

Le cahier des charges

L'expression des besoins

l'analyse des choix

Mise en œuvre

Les outils

Les technologies utilisées

Fonctionnement de l'app pokédex

La page d'accueil

## LE CAHIER DES CHARGES

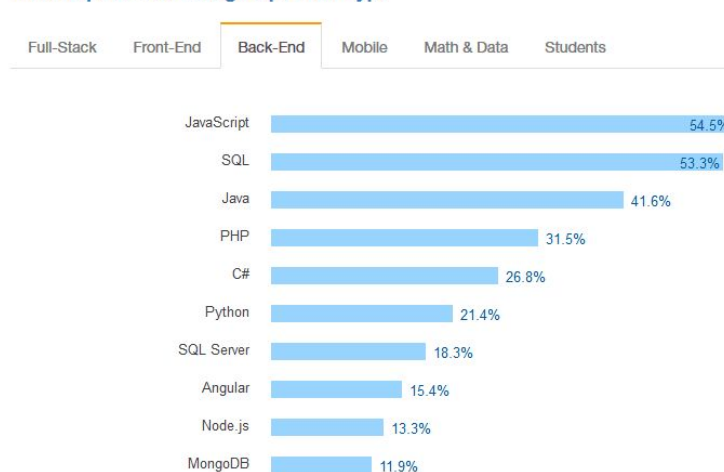
### L'EXPRESSION DES BESOINS :

Pour ce projet il était nécessaire de concevoir une application web où on peut ajouter de nouveaux pokémon dans le pokédex ainsi que les supprimer.

## L'ANALYSE DES CHOIX :

La question de choix se pose sur les technologies utiliser, pour la partie la plus importante qui est le backend j'aurais pu utiliser PHP pour le backend car c'est un langage qui reste le plus utilisé sur le web mais aussi car j'ai déjà eu l'opportunité de l'utiliser pour des projets. J'ai finalement choisi du JavaScript avec le framework node.js qui est devenu très populaire auprès de certain développeur backend et car je souhaitai l'apprendre je me suis donc dirigé vers celui ci.

Most Popular Technologies per Dev Type

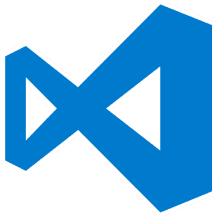


## MISE EN ŒUVRE :

### LES OUTILS :



L'ensemble de l'équipe travail sur des MacBook de chez Apple avec comme système d'exploitation MacOS Cataline.



L'éditeur de texte VScode qui est pour sa part gratuit, auquel j'ai ajouté des extensions comme JShint, ESLint pour avoir une compréhension et une aide de debug pour le Javascript.

## LES TECHNOLOGIES UTILISÉES :

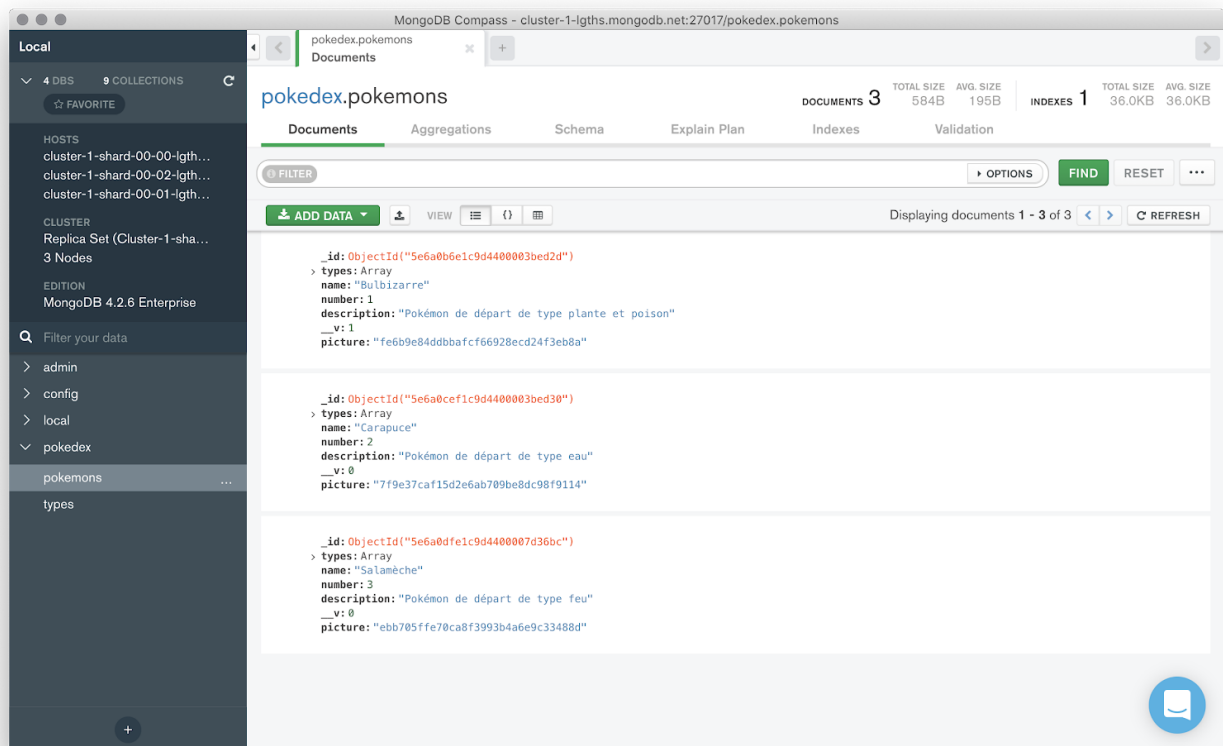
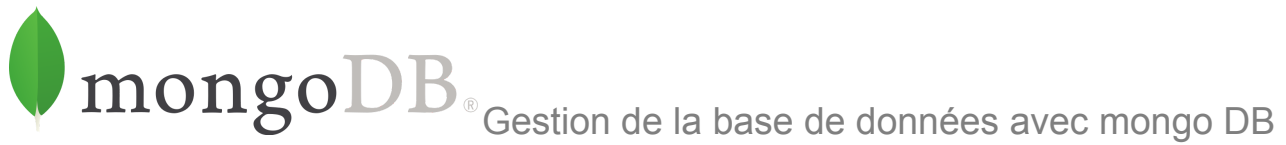
Pour la partie frontend :



Pour la partie backend :



Pour la partie SGBD :



Les frameworks :

Frontend :

- Bootstrap

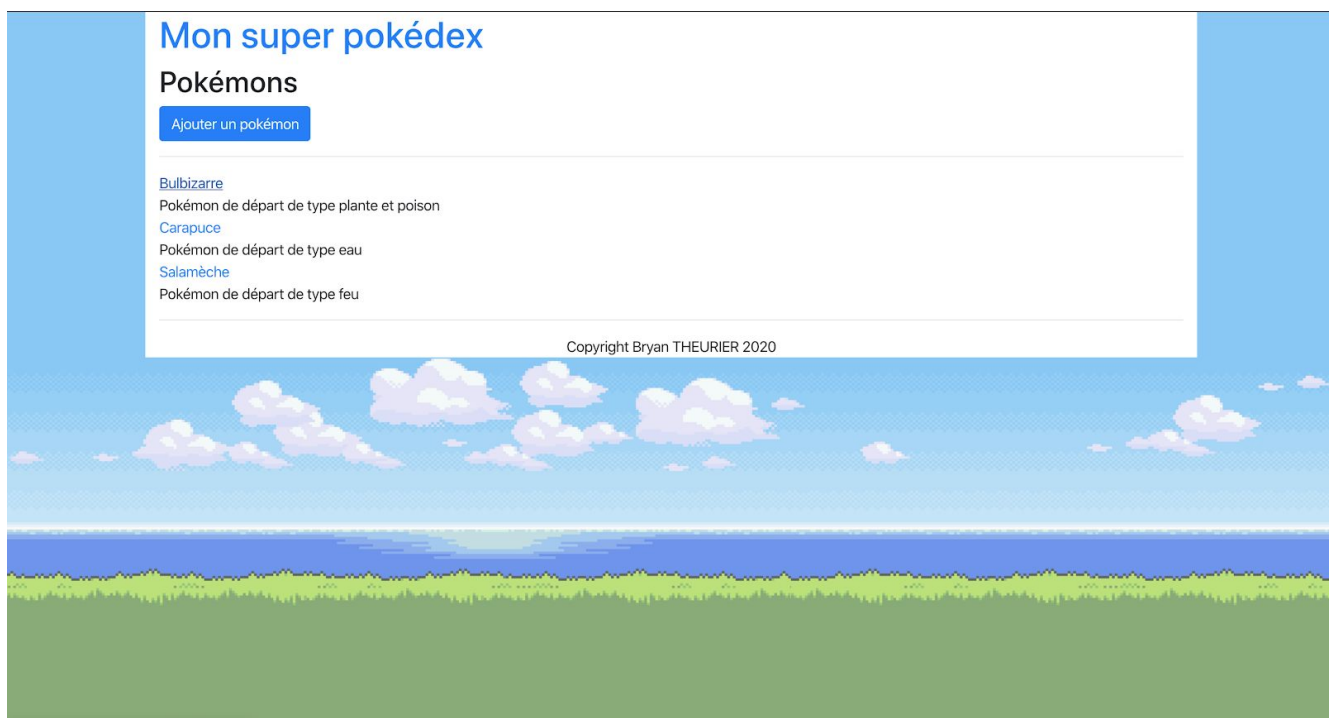
Autres :

- Gestion de Mongo DB via MongoDB Atlas

# FONCTIONNEMENT DU POKÉDEX

## La page d'accueil


La page d'accueil donne une vision sur les pokémon déjà inscrit au pokédex ainsi que la possibilité d'en ajouter d'autre



## Détail d'un pokémon

Cette page donne toutes les informations d'un pokémon du pokédex, il est possible de voir le type du pokémon ainsi qu'une courte description. Il est aussi possible de supprimer le pokémon.

### Mon super pokédex



**Bulbizarre** Pokemon n°1

Pokémon de départ de type plante et poison


Types :

Poison

Plante

Supprimer

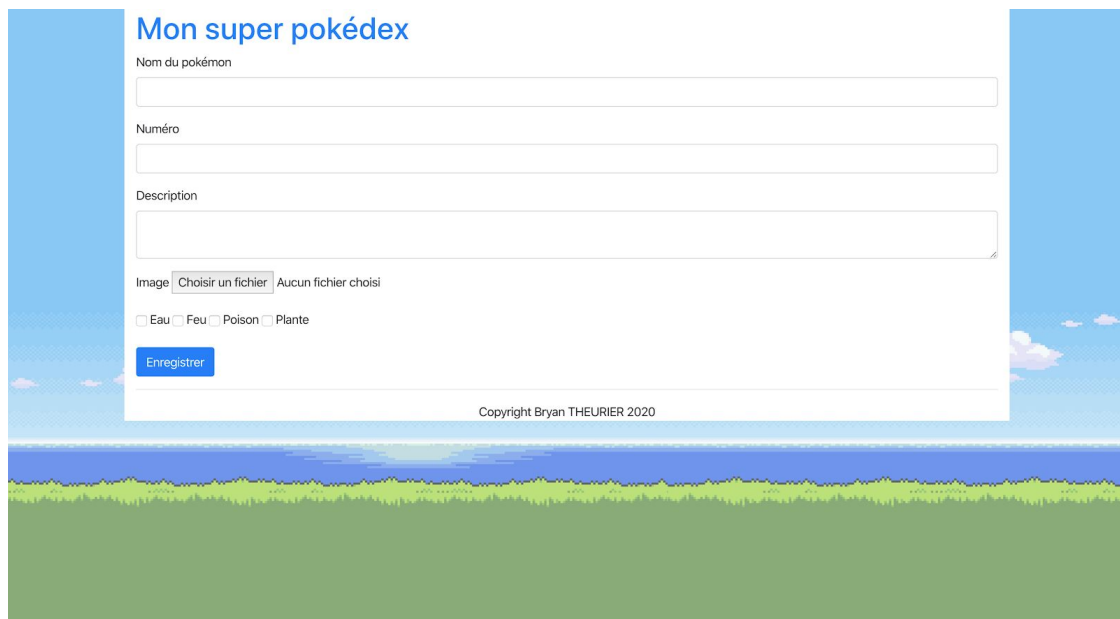
Copyright Bryan THEURIER 2020





## Ajout d'un pokémon

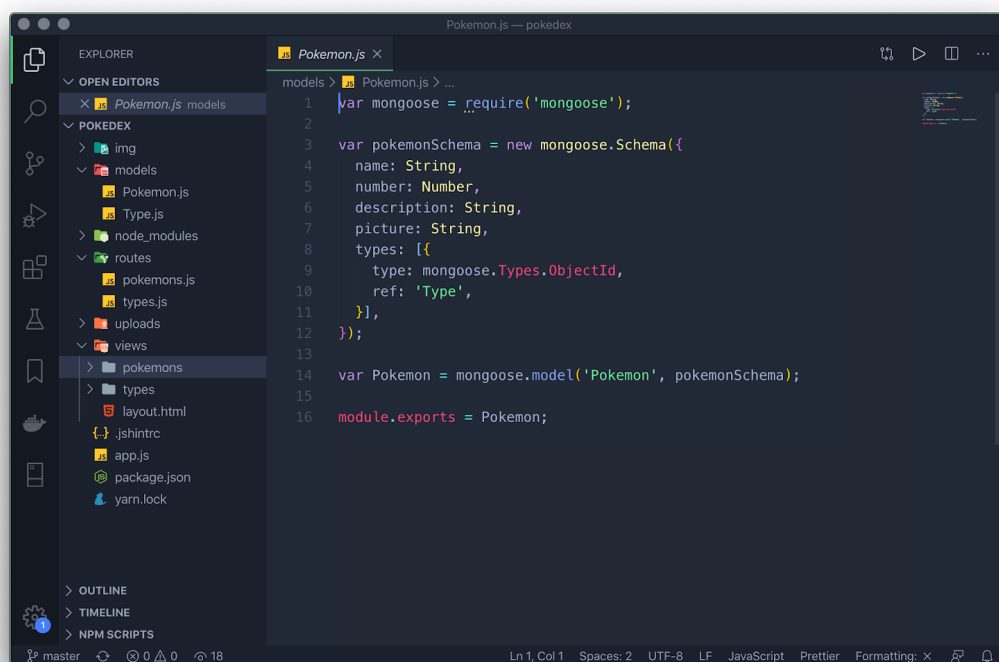
Cette page donne la possibilité d'ajouter un nouveau pokémon dans le pokédex.



The screenshot shows a web form titled "Mon super pokédex" with a light blue header and a pixelated background of a grassy field and a blue sky with clouds. The form contains the following fields and elements:

- Nom du pokémon**: A text input field.
- Numéro**: A text input field.
- Description**: A text area.
- Image**: A file upload section with a button "Choisir un fichier" and the text "Aucun fichier choisi".
- Types**: Four checkboxes labeled "Eau", "Feu", "Poison", and "Plante".
- Enregistrer**: A blue button to submit the form.
- Copyright**: A small text at the bottom right of the form area: "Copyright Bryan THEURIER 2020".

Script pour ajouter le modèle des données dans mongo bdd.



The screenshot shows a VS Code editor window titled "Pokemon.js — pokedex". The left sidebar shows the Explorer view with the file tree expanded to "models". The main editor area shows the content of "Pokemon.js":

```
1 var mongoose = require('mongoose');
2
3 var pokemonSchema = new mongoose.Schema({
4   name: String,
5   number: Number,
6   description: String,
7   picture: String,
8   types: [{
9     type: mongoose.Types.ObjectId,
10    ref: 'Type',
11  }],
12 });
13
14 var Pokemon = mongoose.model('Pokemon', pokemonSchema);
15
16 module.exports = Pokemon;
```