**Développez de A à Z le site communautaire SnowTricks** 🕙 120 heures

Ce projet doit être réalisé avec le suivi de votre mentor. Prenez contact avec lui pour en savoir plus.

**Contexte**

Jimmy Sweat est un entrepreneur ambitieux. Son objectif est d'en faire un outil pour apprendre les figures (*tricks*) du snowboard, de permettre la vulgarisation du snowboard auprès du plus grand nombre. Il souhaite capitaliser sur du contenu apporté par les internautes afin d’acquérir une base de données riche et suscitant l’intérêt des internautes qui passerait par le site web. Par la suite, Jimmy souhaite développer un business de mise en relation avec les marques de snowboard grâce au trafic que le contenu aura généré.

Pour ce projet, nous allons nous concentrer sur la création technique du site pour Jimmy.

**Créer un site communautaire pour apprendre les figures de snowboard**

**Description du besoin**

Jimmy vous a contacté pour que vous lui développiez le prochain super site communautaire qui fera fureur D.

Voici un grand angle de l’ensemble des fonctionnalités de l’application web :

* un annuaire des figures de snowboard (vous trouverez [une liste des figures](https://fr.wikipedia.org/wiki/Snowboard_freestyle#Les_types_de_tricks) sur Wikipédia pour vous aider - inutile de toutes les inclure, dix suffiront. Le reste sera saisis par les internautes) ;
* consulter la page d’une figure ;
* un espace de discussion commun à toutes les figures.

Toutes les pages sont visibles.

Voyons maintenant plus en détail ce qui devra être visible sur le site web. Voici la liste de toutes les pages qu’il vous faudra créer :

* la page d’accueil où figurera la liste des figures de snowboard ;
* la page de création de figure de snowboard ;
* la page de modification de figure de snowboard ;
* la page de présentation d’une figure (contenant l’espace de discussion commun autour d’une figure).

L’ensemble des spécifications détaillées pour les pages à développer sont accessibles ici : [Spécifications détaillées](https://docs.google.com/document/d/1rN0zCJnxFBA2RFnCfQU5jqzTf5vySVDmcggf3ues8BI/edit?usp=sharing).

**Nota Bene**

Il faut que les URLs de page permettent une compréhension rapide de ce que la page représente et que le référencement naturel soit facilité.

L’utilisation de bundles tierces est autorisée.

Le design du site web est laissé complètement libre. Néanmoins il faudra que le site soit consultable aussi bien sur un ordinateur que sur mobile (téléphone mobile, tablette, phablette…).

En premier lieu il vous faudra écrire l’ensemble des issues/tickets afin de découper votre travail méthodiquement et vous assurer que l’ensemble du besoin client soit bien compris avec votre mentor. Les tickets/issues seront écrits dans un repository Github que vous aurez créé au préalable.

L’ensemble des figures de snowboard doivent être présentes à l’initialisation de l’application web. Vous créerez une commande Symfony permettant de parser un fichier YAML que vous aurez créé avec l’ensemble de ces figures. Vous indiquerez dans le fichier README comment utiliser la commande.

**De l’aide pour aborder le projet étape par étape**

Afin de fluidifier votre avancement voici une proposition de manière de travailler :

* ***Étape 1*** - Prendre connaissance entièrement de l’énoncé  et des spécifications détaillées ;
* ***Étape 2*** - Créer l’ensemble des wireframes (exemple de logiciel : [Balsamiq](https://balsamiq.com/) ou [Lucidchart](https://www.lucidchart.com/fr)) ;
* ***Étape 3*** - Créer le repository [Github](https://github.com/new) pour le projet ;
* ***Étape 4***- Créer l’ensemble des issues sur le repository Github (*https://github.com/username/nom\_du\_repo/issues/new*) ;
* ***Étape 5*** - Faites vos estimations de l’ensemble de vos issues ;
* ***Étape 6*** - Entamez le développement de l’application et proposez des pull requests pour chacune des fonctionnalités / issue ;
* ***Étape 7*** - Faites relire votre code à votre mentor (code proposé dans la ou les pull requests), et une fois validée(s) mergez la ou les pull requests dans la branche principale ;
* ***Étape 8*** - Effectuez une démonstration de l’ensemble de l’application ;
* ***Étape 9*** - Préparez l’ensemble de vos livrables et soumettez les sur la plateforme.

Prenez le temps de valider chaque étape avec votre mentor afin de vous assurer que vous avancez dans la bonne direction ^.

**Livrables**

* Un lien vers l’ensemble du projet (fichiers PHP/HTML/JS/CSS…) sur un repository Github
* Les wireframes donnant l’allure générale des pages en accord avec le besoin énoncé (disposition des éléments sur la page), à la racine du projet
* Les issues sur le repository Github
* Les instructions pour installer le projet (dans un fichier README à la racine du projet)
* Jeu de données initiales avec l’ensemble des figures de snowboard

**Déroulement de la soutenance**

Il vous sera demandé de présenter le projet en soutenance.

Il vous est demandé de vous mettre en situation réel : en effet, il s'agit d'un rendez-vous professionnel. Vous vous adresserez au fondateur de ToDo & Co ainsi qu'à un développeur qui sera à même de reprendre le projet et/ou travailler en collaboration avec vous.

Voici, sous forme d'étapes, comment devrait se dérouler la soutenance :‌‌

|  |  |
| --- | --- |
| **Étapes** | **Temps à passer** |
| Étape 1 : **Présentation du contexte du projet, analyse du besoin & organisation du projet**   * **Présentation du contexte du projet** : il s'agit de rappeler le contexte du projet dans le cadre du parcours que vous suivez. * **Analyse du besoin** : vous choisirez l'une des fonctionnalités développée et il vous faudra présenter les schémas UML correspondant (diagrammes d’utilisation, de classe et de séquence). * **Organisation du projet** : vous expliciterez la méthodologie adoptée, l'organisation de votre travail (découpage en tâches, priorisation, les estimations…). | ~ 10 min |
| Étape 2 : **Démonstration de l'application**  Il s'agit de présenter l'ensemble des fonctionnalités de l'application.‌  Il vous faudra également présenter la documentation technique de l'API. | ~ 5 min |
| Étape 3 : **Exécution**  Vous présenterez le projet du point de vue technique cette fois-ci. Il s'agit de :   * Le versionning avec Git ; * L’architecture de l’application (où sont les fichiers, et à quoi servent-ils); * Les librairies qui ont été choisies d’être mise en place (installation avec Composer) ; * Montrer une pull request avec des commentaires qui ont pu être fait sur le code ; * Les outils utilisés pour garantir la mise en place de bonnes pratiques ; | ~ 5 min |
| Étape 4 : **Questions / Réponses**  Une session de questions/réponses autour de ce que vous aurez exposés sera à mener.‌‌ | ~ 10 min |
| **Total** | **30 min max** |

**Compétences à valider**

* Développer une application proposant les fonctionnalités attendues par le client
* Gérer une base de données MySQL avec Doctrine
* Organiser son code pour garantir la lisibilité et la maintenabilité
* Prendre en main le framework Symfony
* Prendre en main le moteur de templating Twig
* Respecter les bonnes pratiques de développement en vigueur
* Sélectionner les langages de programmation adaptés pour le développement de l’application