**Cahier des charges projet Pokémon**

**Principe général**

Les utilisateurs se connectent et accèdent à une liste de leurs propres Pokémon.

L’utilisateur pourras ajouter un nouveau Pokémon.

Les Pokémons pourront être modifiés et supprimés.

**Principales fonctionnalités**

**Inscription :**

Les utilisateurs pourront s’inscrire pour utiliser l’application. Aucunes fonctionnalités ne seront disponibles pour les utilisateurs non-inscrits.  
Les champs obligatoire pour s’inscrire sont les suivant :

* Nom
* Prénom
* Adresse e-mail
* Mot de passe (crypté en base de données)

**Connexion :**

Les utilisateurs pourront se connecter (après s’être inscrit)

Les informations à remplir pour se connecter seront :

* Adresse e-mail
* Mot de passe

Une fois connecté, les utilisateurs seront redirigés vers la page principale de l’application.

**Page principale :**

Ici, les utilisateurs auront accès a un listing de tout leur Pokémon et de leurs informations respectives qui seront les suivantes :

* Image
* Nom
* Niveau
* Type (Plante eau feu etc…)

Pour chaque Pokémon, l’option « modifier » et « supprimer » pourront être sélectionné.

Si l’utilisateur ne possède pas de Pokémon, Un message l’invitant à ajouter son premier Pokémon lui sera présenté.

A partir de cette page, l’utilisateur pourra se déconnecter, et ajouter un nouveau Pokémon s’il le souhaite.

**Ajouter un Pokémon :**

L’utilisateur pourra ajouter un nouveau Pokémon.

Les informations obligatoires seront les suivantes :

* Image
* Nom
* Niveau
* Type (Plante eau feu etc…)

Quand le formulaire sera soumis, l’utilisateur sera redirigé vers la page principale.

**Modifier un Pokémon :**

L’utilisateur pourra modifier un Pokémon existant.

Les informations obligatoires seront les suivantes :

* Image
* Nom
* Niveau
* Type (Plante eau feu etc…)

Les informations par défaut (afficher dans le champ texte) seront ceux du Pokémon que l’utilisateur souhaite modifier.

Quand le formulaire sera soumis, l’utilisateur sera redirigé vers la page principale.

**Supprimer un Pokémon :**

L’utilisateur pourra supprimer un Pokémon existant.

Un message devra apparaitre demandant a l’utilisateur si il est sur de vouloir continuer la suppression. Les options oui / non pourront être sélectionné

**Déconnexion :**

L’utilisateur pourra se déconnecter. Ceci fait il sera redirigé vers la page d’inscription.

**Technologies/langage à utiliser**

* **Node js**
* **Express**
* **Express-session (pour la gestion de la connexion)**
* **Bcrypt (pour crypter/comparer les mots de passes)**
* **Twig**