Projet de recrutement ING1

Session 2018-2019



- Léo Stephan leo.stephan@3ie.fr
- Kellian Nahon kellian.nahon@3ie.fr



Session 2018



- **#1** Description du projet
- **#2** Objectifs
- **#3** Didacticiel
- **#4** Deadline et contacts





#1 Description du projet



Explications générales

- Développement de la partie front-end d'un site d'informations et de communications sur les jeux vidéos
- Utilisation d'une API Rest



3<u>B</u>

#2 Objectifs

Objectifs obligatoires

- Être capable de naviguer dans les données fournies par l'API à travers une interface Web (concentrez vous sur la partie jeux-vidéo dans un premier temps).
- Vous êtes libres d'implémenter la navigation de votre choix (header, fil d'ariane, etc)
- Être capable d'interagir avec les commentaires des jeux.

3E

#2 Objectifs

Objectifs avancés

- Gérer un système de forum basé sur les données fournies par l'API (Forum/Topics/Messages)
- Filtrage avancé pour la liste des jeux. Sélection des jeux selon différents critères.
- Améliorer UI et UX
- Interconnexion avec d'autres API
- Mode offline
- Favoris
- Dataviz
- ...



#3 Didacticiel

L'API



L'API en détail

Vous pouvez accéder aux détails de l'API à l'adresse suivante : https://vgta.3ie-epita.tk/

Envoyer une requête à l'API

Pour communiquer avec l'API vous devrez lui envoyer des requêtes HTTP (GET, POST, PUT, etc). Vous devrez renseigner dans le header de votre requête la clé d'authentification. Vous recevrez cette clé d'authentification par mail, chaque étudiant en dispose d'une, chaque clé est unique. N'hésitez pas à utiliser Postman pour tester vos requêtes et leurs résultats.

3<u>B</u>

#3 Didacticiel

Front-end avec Angular

Starter kit

Pour faciliter votre prise en main du framework, nous vous fournissons un starter kit Angular 7 qui vous permettra de démarrer rapidement sur ce projet, il est disponible sur vos répertoires git. Vous n'êtes pas obligés de l'utiliser, si vous préférez l'effacer et repartir de zéro vous y êtes autorisés.

Toutes les informations concernant ce starter kit sont disponibles dans le readme du répertoire.

Architecturer son code

N'hésitez pas à coder proprement, ce sera valorisé (par exemple au lieu de mettre ses classes de modèles directement dans le dossier du composant, préférez toutes les regrouper dans un super-dossier "Models").

Eviter Javascript

Il arrivera peut-être que vous soyez contraint d'utiliser du javascript pur, mais préférez toujours, dans la mesure du possible, utiliser la surcouche Angular.

Utiliser un bon éditeur de texte

On ne fait pas du web sous vim ou emacs ;).

3<u>E</u>

#3 Didacticiel

Généralités

<u>Git</u>

Commitez régulièrement, nous vérifierons que vous êtes impliqués dans le projet grâce à cela.

<u>Remarques</u>

- N'hésitez pas à nous montrer votre créativité en designant des animations pour votre site afin de le rendre plus dynamique.
- Utilisez Bootstrap 4.
- Vous pouvez installer et utiliser ng-bootstrap pour vos interfaces.



#4 Deadline et contacts



Rendu sur vos répertoires le dimanche <u>16 décembre 2018 à 23h42</u>, le dernier push sera pris en compte.

Si vous rencontrez un problème ou avez une quelconque question durant votre projet, merci de nous envoyer un mail à l'adresse suivante: <u>recrutement-ing1@3ie.fr</u>, nous serons ravis de vous éclairer.

Questions?