









1 INFORMATIONS GENERALES

Candidat :	Nom : DADIE	Prénom : SAMUEL
	 : dadiesa@vd.educanet2.ch	 :
Lieu de travail :	ETML, Sébeillon 12 1004 Lausanne	
Orientation :	<input type="checkbox"/> 88601 Développement d'application <input checked="" type="checkbox"/> 88602 Informatique d'entreprise <input type="checkbox"/> 88603 Technique des systèmes	
Chef de projet :	Nom : Hardegger	Prénom : Cindy
	 : cindy.hardegger@vd.educanet2.ch	 : 021 316 78 29
Expert 1 :	Nom : Roy	Prénom : Alain
	 : alain.roy@vd.oai.ch	 : 021 925 24 45
Expert 2 :	Nom : Glassey	Prénom : Nicolas
	 : nicolas.glassey@cpnv.ch	 : 024 557 60 78
Période de réalisation :	Du jeudi 9 mai à 8h00 au vendredi 7 juin à 16h35	
Horaire de travail : (Basé sur l'horaire officiel)	Lundi	08h00-11h25 - Exa CG 20 mai matin
	Mardi	- -
	Mercredi	08h00-11h25 13h10-16h35 Joutes sportives 15 mai matin
	Jeudi	08h00-12h15 13h10-16h35 Pont de l'Asc, 30 mai
	Vendredi	08h00-12h15 13h10-16h35 Pont de l'Asc, 31 mai
	Attention :	Toutes les demi-journées ont une pause obligatoire de 15 minutes.
Nombre d'heures :	89 heures	
Planning (en H ou %)	Analyse : 20%, Implémentation 40%, Tests 10%, Doc. 30%	

2 PROCÉDURE

Le candidat réalise un travail personnel sur la base d'un cahier des charges reçu le 1er jour.

Le cahier des charges est approuvé par les deux experts. Il est en outre présenté, commenté et discuté avec le candidat. Par sa signature, le candidat accepte le travail proposé.

Le candidat a connaissance de la feuille d'appréciation avant de débiter le travail.

Le candidat est entièrement responsable de la sécurité de ses données.

En cas de problèmes graves, le candidat avertit au plus vite les deux experts et son CdP.

Le candidat a la possibilité d'obtenir de l'aide, mais doit le mentionner dans son dossier.

A la fin du délai imparti pour la réalisation du TPI, le candidat doit transmettre par courrier électronique le dossier de projet aux deux experts et au chef de projet. En parallèle, une copie papier du rapport doit être fournie sans délai en trois exemplaires (L'un des deux experts peut demander à ne recevoir que la version électronique du dossier). Cette dernière doit être en tout point identique à la version électronique.

3 TITRE

Pet Weight- Gestion du poids de ses animaux de compagnie

4 MATÉRIEL ET LOGICIEL À DISPOSITION

1 PC standard de l'ETML
Serveur web local
Suite Microsoft Office
Logiciel de développement PHP

5 PRÉREQUIS

Avoir suivi les modules : 101, 104, 105, 133 et 151, Git

Utilisation d'un Framework CSS (projet web notamment)

6 DESCRIPTIF DU PROJET

L'objectif est de fournir une application permettant de gérer le poids de ses animaux de compagnie. L'application doit être visualisable et fonctionnelle sur smartphone.

Il doit être possible d'afficher pour chaque animal une série de données, de rentrer le poids à une date et de visualiser un graphique de l'évolution du poids.

Conception de l'application

- Elaborer une maquette de l'application (1page). Les choix de conception doivent être justifiés dans le rapport.
- Modéliser et mettre en œuvre une base de données (MCD, MLD et MPD).
- Concrétiser le rendu graphique de votre maquette (Création du html et css avec un Framework CSS – justifier le choix).

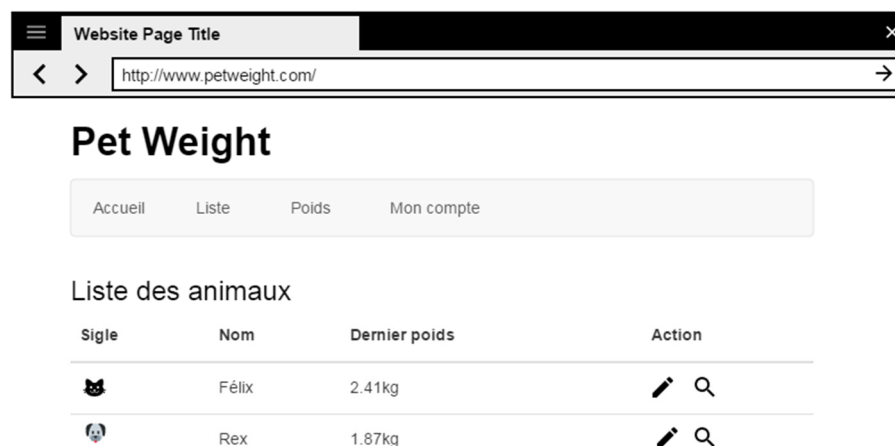
Caractéristique d'un animal de compagnie

L'application doit permettre de visualiser, insérer, modifier un animal.

Un animal de compagnie peut être un chien ou un chat (pour une évolution future de l'application, il doit être possible d'ajouter d'autres types d'animaux dans un second temps).

Il est caractérisé par un nom, une date de naissance (attention, parfois, il n'y a que l'année de naissance et pas la date complète), une puce électronique (pas obligatoire), un descriptif (pas obligatoire) et une photo (pas obligatoire – une photo par défaut sera insérée). Par la suite, il est possible que d'autres éléments viennent s'ajouter.

En cas de décès de l'animal, ajouter une date de décès et faire en sorte de voir l'information visuellement si l'option «Voir les animaux décédés» est cochée dans la configuration de l'utilisateur.



Vue liste de tous les animaux pour un utilisateur

Détail d'un animal

Pour chaque animal, une page détail est créée afin d'y retrouver les informations de l'animal et pouvoir visualiser son graphique de poids.



Vue détail d'un animal pour un utilisateur

Evolution du poids

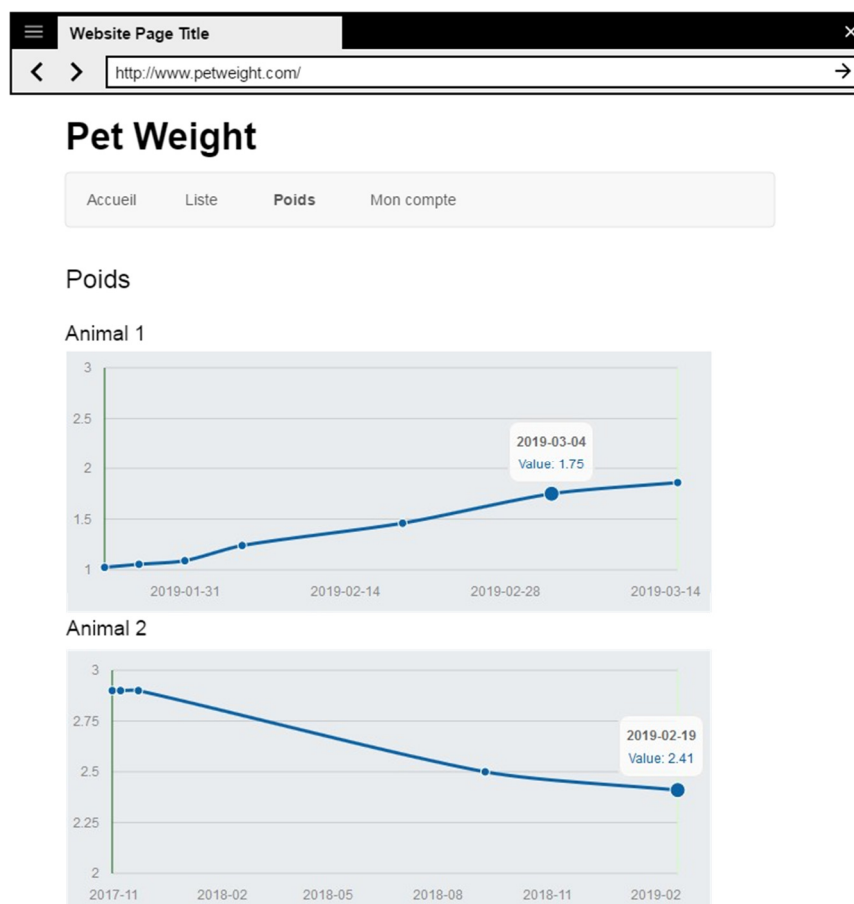
Il doit être possible d'insérer le poids d'un animal en fonction d'une date.

The screenshot shows a web browser window with the address bar displaying 'http://www.petweight.com/'. The page title is 'Pet Weight'. Below the title is a navigation bar with links: 'Accueil', 'Liste', 'Poids', and 'Mon compte'. The main content area is titled 'Accueil' and contains a section 'Inscrire un nouveau poids'. This section has three input fields: 'Animal' with a dropdown menu showing '-- Choisir --', 'Date', and 'Poids'. Below these fields is an 'Inscrire' button.

Vue pour inscrire un poids

Visualisation du poids

Une page permettant de visualiser le poids de chaque animal doit être créée. Une librairie graphique doit être utilisée pour créer l'évolution du poids. Le choix de cette dernière est laissé au candidat. Il doit spécifier dans son rapport, le choix qu'il a fait, ainsi que les autres testées.



Vue pour visualiser tous les poids de ses animaux pour un utilisateur

Gestion des accès à l'application

L'application est disponible pour plusieurs utilisateurs avec une connexion sécurisée par login/mot de passe. Chaque utilisateur peut se créer un compte qui lui donne accès uniquement à son espace. Il peut ajouter, modifier, visualiser un ou plusieurs animaux et accéder aux données de poids. Un utilisateur voit uniquement ses animaux.

Aucun autre accès n'est nécessaire.

Une page de profil est créée pour l'utilisateur. Elle lui permet de modifier son mot de passe et d'avoir accès à l'option «Voir les animaux décédés». D'autres options pourront être ajoutées par la suite.

The screenshot shows a web browser window with the address bar displaying 'http://www.petweight.com/'. The page title is 'Pet Weight'. Below the title is a navigation bar with four links: 'Accueil', 'Liste', 'Poids', and 'Mon compte'. The 'Mon compte' link is active. The main content area is titled 'Mon compte' and contains two sections. The first section is 'Changer son mot de passe', which includes three input fields for 'Mot de passe actuel', 'Nouveau mot de passe', and 'Répéter nouveau mot de passe', followed by a 'Changer' button. The second section is 'Configuration', which includes a checkbox labeled 'Voir les animaux décédés' and a 'Sauvegarder la configuration' button. Below the configuration section, the text 'Vue pour la page profil' is displayed.

7 LIVRABLES

Durant le TPI, le candidat est tenu d'envoyer à son chef de projet et aux deux experts son journal de travail, sa documentation et un accès à son dépôt Git. La fréquence d'envoi sera définie par les experts lors de la 1^{ère} visite.

Le candidat est responsable de livrer à son chef de projet et aux deux experts en fin de TPI:

- Une planification initiale
- Un rapport de projet
- Un journal de travail
- L'application Web de Pet Weight

8 POINTS TECHNIQUES ÉVALUÉS SPÉCIFIQUES AU PROJET

La grille d'évaluation définit les critères généraux selon lesquels le travail du candidat sera évalué (documentation, journal de travail, respect des normes, qualité, ...).

En plus de cela, le travail sera évalué sur les 7 points spécifiques suivants (Point A14 à A20):

1. *Modélisation de la base de données selon le modèle Merise (MCD, MLD et MPD)*
2. *Choix de la librairie graphique (laquelle et comparaison avec au moins une autre)*
3. *Mise en place de la vue smartphone d'un point de vue visuelle et fonctionnelle. (Définir la taille pour une vue smartphone, définir les éléments importants sur un smartphone)*
4. *Choix du Framework CSS (lequel et comparaison avec au moins un autre)*
5. *Elaboration de la maquette de l'application avec les explications fournies (selon ce qui a été fait au module 101, ex : choix de la position des éléments, choix des formats d'images)*
6. *Mise en place et utilisation d'un repository Git*
7. *Mise en place de l'authentification (gestion des droits d'accès)*

9 VALIDATION

	Lu et approuvé le :	Signature :
Candidat :		
Expert n°1 :		
Expert n° 2 :		
Chef de projet :		