

Le nommage des livrables à déposer sur la plateforme a été changé et des indications sur les temps de soutenance ont été ajoutées le 16/03/2022.

Vous avez récemment été embauché comme développeur Front-End junior dans une PME, GameOn, spécialisée dans les conférences et les concours de jeux. Vous avez fait du *shadowing* de votre développeur principal, Erika, pour suivre son travail au quotidien.



Un matin, vous recevez le courriel suivant :

Objet : RE : Changement de responsable pour le formulaire d'inscription de Jason

De : Erika Kipley

À : Moi

Bonjour,

Comme tu le sais, nous avons simplifié la nouvelle page d'accueil et l'inscription aux concours après avoir reçu des commentaires négatifs de la part de certains utilisateurs. Jason a travaillé dessus, mais malheureusement, il n'a pas eu le temps de terminer avant de partir pour son nouveau poste dans sa nouvelle entreprise. J'aurai besoin que tu prennes le relais et que tu complètes la partie Front-End.

Pour te donner un aperçu, Jason avait commencé à travailler sur la structure HTML et le style CSS, sur [la base de ces maquettes](#). Il a terminé la mise en page et le contenu de la page d'accueil ainsi que de la modale du formulaire. Il a également ajouté le JavaScript pour le lancement de la maquette. Voici le lien vers [le repo avec le code qu'il a déjà complété](#).

Ton travail consiste à ajouter le code JavaScript manquant pour que le formulaire soit pleinement fonctionnel. Pour t'aider à démarrer, j'ai demandé à Jason d'ajouter [les issues sur le repo GitHub qui décrivent ce qu'il reste à faire](#).

Nous avons reçu quelques commentaires de la part de l'équipe de QA récemment, donc lorsque tu soumetts ton code, assure-toi de :

- travailler sur un repo GitHub forké ;
- utiliser des fichiers séparés pour le HTML, le CSS et le JavaScript ;
- toujours commenter ton code (décrire chaque fonction et chaque classe, ainsi que les parties du code qui nécessitent plus de détails) ;

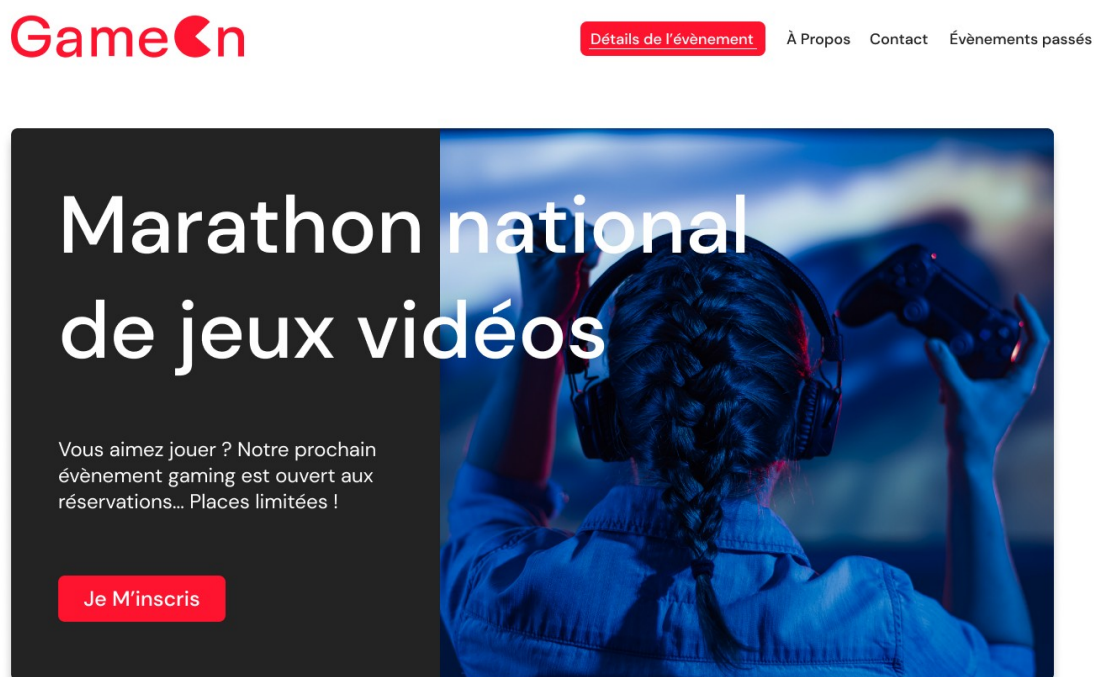
- tester manuellement les fonctionnalités, les entrées de formulaire et l'affichage responsive.

Quand tu auras terminé, on fera une révision du code tous les deux et on vérifiera qu'il est prêt à être mis en production.

Merci beaucoup,

Erika

Vous ouvrez les maquettes pour avoir une idée de ce à quoi ressemble la page d'accueil :



Copyright 2014 - 2022, GameOn Inc.

Maquette de GameOn

Il y a beaucoup de travail à faire, mais vous êtes prêt à mettre en pratique vos compétences en JavaScript.

Livrables

Pour ce projet, vous devrez fournir les éléments suivants :

1. Un fichier au format TXT contenant le lien vers votre repo GitHub contenant la base de **code** complète pour l'application.

Pour faciliter votre passage devant le jury, déposez sur la plateforme, dans un dossier zip nommé “**Titre_du_projet_nom_prénom**”, avec tous les livrables du projet comme suit : **Nom_Prénom_n° du livrable_nom du livrable__date de démarrage du projet**. Cela donnera :

- *Nom_Prénom_1_code_mmaaaa.*

Par exemple, le premier livrable peut être nommé comme suit :
Dupont_Jean_1_code_012022.

Soutenance

La soutenance sera structurée comme suit, l'évaluateur jouant le rôle d'Erika Kipley :

- **Présentation des livrables (15 minutes)**
 - Présentation et explication des livrables (10 minutes).
- **Discussion (10 minutes)**
 - L'évaluateur vous posera des questions sur votre méthodologie et vos résultats.
 - Soyez prêt à défendre votre travail, car l'évaluateur mettra en question vos décisions.
- **Debrief (5 minutes)**
 - L'évaluateur cessera de jouer le rôle d'Erika Kipley afin que vous puissiez conclure ensemble.

Votre présentation devrait durer 15 minutes (+/- 5 minutes). Puisque le respect de la durée des présentations est important en milieu professionnel, les présentations en dessous de 10 minutes ou au-dessus de 20 minutes peuvent être refusées.

Compétences évaluées

- Programmer en JavaScript