

Formation développeur.se web

Gestion d'une collection de jeux vidéo associative

Un chouette projet qui récapitule
tout plein de choses !

Cahier des Charges

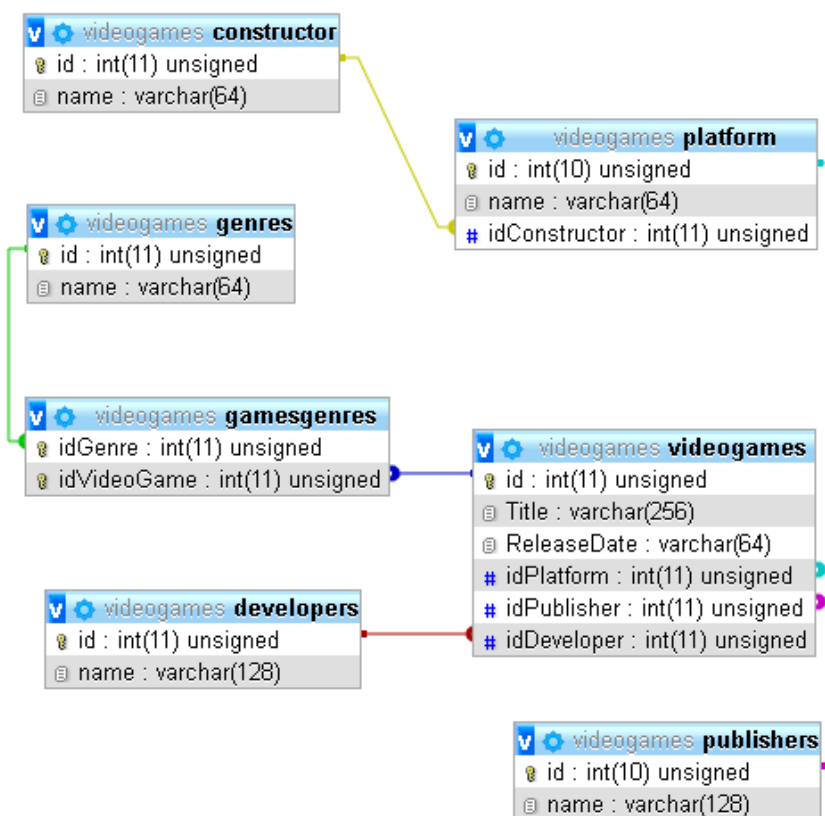
- Afin de gérer au mieux sa collection de jeux vidéo, la célèbre association de jeux vidéo de la Côte-d'Azur « Die and Retry » fait appel à vous.
- Ses **principaux** besoins sont simples :
 - Pouvoir chercher un titre parmi tous les titres possédés
 - Pouvoir ajouter un nouveau titre
 - Pouvoir supprimer un titre (avec fenêtre modale de confirmation avant suppression)
 - Pouvoir modifier les informations de n'importe quel titre déjà en base de données

Cahier des Charges

- La bonne nouvelle c'est que votre client dispose déjà d'une **base de données** contenant ses titres à ce jour !
- La moins bonne nouvelle, c'est que celle-ci va **devoir évoluer** pour prendre en compte deux autres besoins secondaires :
 - L'identification par login/password
 - L'ajout de références uniques pour chaque exemplaire de chaque jeu

Cahier des Charges

- Schéma de la base de données à ce jour



Cahier des Charges

- **Nouvelle fonctionnalité : Identification par login/password**
 - L'association aimerait pouvoir sécuriser l'accès à cette page en ajoutant un accès par login et mot de passe
 - Si l'utilisateur n'est pas identifié, il voit un formulaire de connexion lui permettant de se connecter.
 - S'il se connecte avec succès, la liste des jeux s'affiche.
 - A vous de modifier le schéma de la base de données afin d'y ajouter des utilisateurs qui seront autorisés à se connecter, et à mettre en place le système de connexion sécurisé avec gestion de session
 - **La création de nouveaux utilisateurs depuis l'interface web n'est pas demandée**

Cahier des Charges

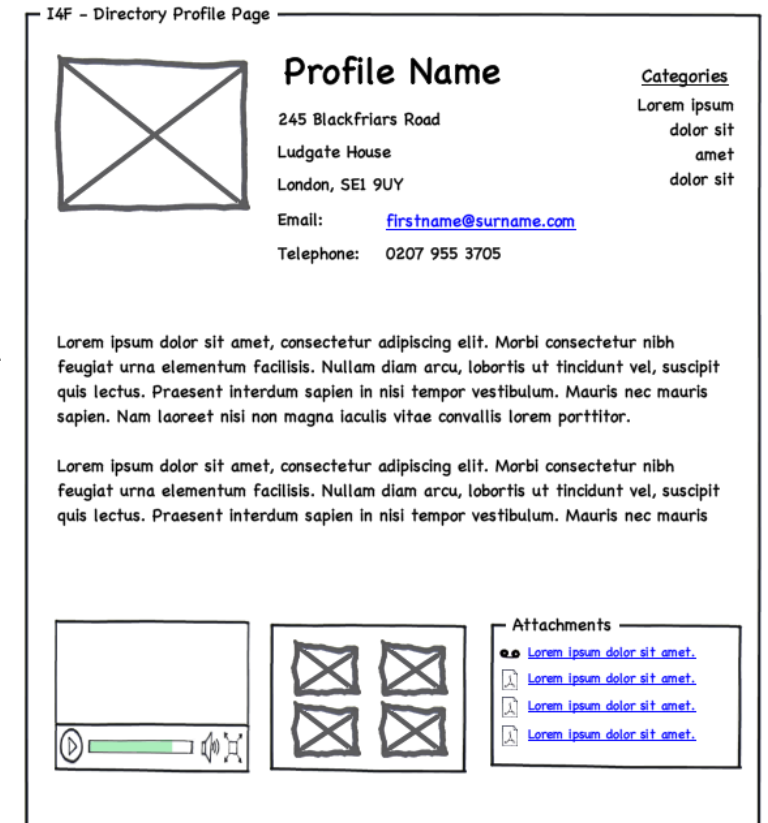
- **Nouvelle fonctionnalité : Ajout des références :**
 - 3 lettres correspondant à la plateforme (NES, SNE, SMD, PS1, ...) : à vous de définir la liste complète
 - Puis 3 chiffres commençant à 001 et s'incrémentant de 1 pour chaque jeu différent possédé par l'association, par ordre alphabétique pour chaque plateforme (Attention : deux titres identiques sur une MÊME PLATEFORME = même code)
 - Et enfin une lettre majuscule, commençant par A puis avançant pour différencier les différents exemplaires d'un même titre.
- Exemple : L'association possède Super Mario Bros, Super Mario Bros 2 en double et Super Mario Bros 3 sur NES. Leurs codes seront :
 - NES001A, NES002A, NES002B, NES003A

Charte graphique

- Vous êtes libres quant aux choix graphiques, votre client attend de vous que vous laissiez votre créativité s'exprimer !
- Alors faites-vous plaisir et profitez-en ! (ça n'arrivera pas souvent)

Travail à réaliser

- Le client vous laisse une totale liberté de création du moment que vous arrivez au résultat souhaité !
- A partir de l'inventaire de ses besoins vous devrez :
 1. Définir la charte graphique. Choisir les couleurs et un logo, ainsi qu'une police d'écriture lisible.
 2. Créer la maquette des différentes pages web. Vous choisirez un outil pour créer des wireframes et/ou des mockups détaillés (penser responsive)
 3. Réaliser l'intégration des maquettes
 4. Effectuer tout le travail en backend pour assurer la connexion avec la base de données ainsi que les traitements nécessaires



created with Balsamiq Mockups - www.balsamiq.com

Compétences visées

1. Développer la partie *front-end* d'une application web ou web mobile en intégrant les recommandations de sécurité
 - ✓ Maquetter une application.
 - ✓ Réaliser une interface utilisateur web statique et adaptable.
 - ✓ Développer une interface utilisateur web dynamique.
 - Réaliser une interface utilisateur avec une solution de gestion de contenu ou e-commerce.
2. Développer la partie *back-end* d'une application web ou web mobile en intégrant les recommandations de sécurité
 - Créer une base de données. (*dans ce projet vous adapterez une base de données*)
 - ✓ Développer les composants d'accès aux données.
 - ✓ Développer la partie *back-end* d'une application web ou web mobile.
 - Elaborer et mettre en œuvre des composants dans une application de gestion de contenu ou e-commerce.

Contraintes

- Vous êtes désormais des experts **Opquast** ! La qualité web n'est plus une option ! On compte sur vous pour mettre en œuvre un maximum de bonnes pratiques 😊 (et apprenez à valoriser leur mise en œuvre)
- Votre travail sera également *responsive*, et pensé *mobile first*
- La page sera testée sous les différents navigateurs du moment, et votre code devra être conforme aux recommandations W3C

Consignes

- Projet à réaliser en **solo** pour que vous puissiez tous savoir où vous en êtes avant de partir en stage. Ce sera une excellente qui vous permettra de valider plusieurs compétences nécessaires pour votre certification !
- Fin du projet le dimanche 28 avril à 20h au plus tard. Vous devrez sans faute avoir déposé votre travail sur github (code + export SQL de la base de données) et avoir validé votre fin de projet sur Simplonline
- Si vous n'avez pas réussi à tout faire ce n'est **pas grave** ! A vous de définir votre propre **liste de priorités**, et d'indiquer en fin de projet ce qui a été fait ou non.
- **Tout travail non rendu en temps et en heure ne sera pas corrigé**

Corrections & Evaluations

- Mardi 30 avril au matin un tirage au sort aura lieu.
- Tous les apprenants seront répartis en groupes de 4.
- Au sein de chaque groupe, chaque apprenant devra, à tour de rôle, présenter son travail aux 3 autres membres du groupe.
- Durant une heure, tout le groupe rentrera dans le détail le code de cet apprenant dans le but de comprendre ses choix et évaluer ce qu'il a fait, ce qu'il a **bien fait** et ce qu'il a **moins bien fait**.
- Un bilan synthétique sera finalement rédigé pour chaque membre du groupe par le groupe entier.