**Liste des sujets à aborder**

Quelques documents seront à votre disposition pour vous guider. Ceux-ci sont des guides qui énoncent les principes avec des commandes qui ne sont peut-être pas compatibles avec la dernière version de Framework. A vous de chercher, cela fait partie de votre apprentissage. Le concepteur est celui qui trouve les solutions pour les autres.

La liste des exercices est minimaliste. A vous, pour chaque notion d’aller plus loin, de chercher à adapter à un cas déjà étudié, d’appréhender la notion dans son ensemble. Pas juste reproduire ce qui est fait. Ce n’est pas une course vers l’avant.

Chaque étape devra faire l’objet d’un commit avec un nom parlant. Pour ceux qui n’y sont pas encore, ceci n’est pas une suggestion mais LA manière de travailler qu’on attend de vous.

1. U:\GRP-82\Reference\05 - Composants d'interface\3 - Accès aux données\2 – Exercices\2 – Gestion de stocks : pour finir de maîtriser la relation à la base de données, la mise en place d’interface utilisateur respectant l’UI et l’UX, les pattern MVC et DAO. Finaliser la mise au point de vos snippet et autres permettant d’accélérer votre vitesse de développement.
2. U:\GRP-82\Reference\05 - Composants d'interface\3 - Accès aux données\1 – Cours\4 - Tests Unitaires.pdf : Je vous ai expliqué que maintenant encore plus qu’avant les tests faisaient partie du travail à réaliser par l’équipe de dev et qu’ils étaient une étape nécessaire au passage en qualification et en production. Les concepteurs ne réalisent pas les tests, mais les conçoivent. Apprendre à réaliser les tests pour pouvoir les concevoir correctement.

Ces tests doivent être refaits à chaque étape du projet (chaque cycle), c’est pourquoi, ils doivent être automatisés. Ici vous allez voir comment automatiser des tests sur des fonctions basiques d’un projet. Suivre l’exemple, puis inventer des tests qui permettraient de tester vos controllers des exercices précédents.

1. U:\GRP-14\Reference\02 - Composants d'interface\4 - Publier une application : le déploiement fait partie des compétences que vous devez acquérir. Un projet Desktop ne se déploie pas comme un projet Web. Il vous faut un .exe à envoyer à l’ordinateur qui recevra votre application. Apprendre à créer un projet setup qui définira les différentes pages qui apparaitront à l’installation. Aller plus loin en demandant où installer ou laisser la possibilité de désinstaller .
2. U:\GRP-82\Reference\05 - Composants d'interface\5 - Documenter le code : un projet est quelque chose qui est accompagné de beaucoup de documents. Une partie d’entre eux, s’appelle la documentation technique. La majeure partie est autogénérée à partir du code et des commentaires qui le ponctuent. Apprendre à mettre les bons commentaires où il faut et faite générer votre documentation automatiquement à partir d’outils dédiés.
3. Installer et utiliser les outils de génération de diagrammes de classe.
4. Consommer votre API avec une page HTML contenant le JS et l’Ajax nécessaire. Se confronter et résoudre les problèmes de Cors Policy