

TP Note JS

Julian Marques

Installation du projet

```
git clone https://github.com/julian2bot/realtime-elo-ranker-master.git

cd ./realtime-elo-ranker-master

pnpm install

# Migration joueur / match si aucune migration n'existe
pnpm run apps:server:db:generate -- src/migrations/InitialSchema
pnpm run apps:server:db:migrate

# Sinon, utiliser la migration joueur / match déjà réalisée (meilleure option)
pnpm run apps:server:db:migrate # FAIRE LUI
```

Lancer le projet

```
# build l'ui
pnpm run libs:ui:build

# Lancer le client
pnpm run apps:client:dev # lance sur localhost:3001

# Puis sur un second terminal

# Lancer le serveur
pnpm run apps:server:dev

# Puis sur un troisieme terminal

# Lancer le simulator
pnpm run apps:simulator:dev # changer la valeur du nombre d'appels (en ms).
Actuellement, c'est 10 ms (car c'est plus marrant)
# changer la valeur: dans apps\realtime-elo-ranker-simulator\index.ts
# changer SIMULATION_INTERVAL_MS par la valeur voulue

# s'il y a des erreurs du au chemin absolue / relatif:
clear ; pnpm run libs:ui:build
clear ; pnpm run final:client
clear ; pnpm run final:server
clear ; pnpm run final:simulator
```

Objectifs

- ☒ Créer un serveur HTTP en utilisant NestJS
- ☒ Créer un service de type Singleton pour stocker des données du classement en cache
- ☒ Créer un service pour écrire et lire les données des joueurs en base de données
- ☒ Ajouter la logique métier pour mettre à jour le classement des joueurs
- ☒ Ajouter un EventEmitter pour émettre des notifications en temps réel
- ☒ Implémenter l'API décrite par le Swagger fourni
- ☒ Tester l'application avec des tests unitaires et des tests d'intégration

Fonctionnalités

- ☒ Un joueur peut être créé avec un elo initial qui est la moyenne de tous les elos des joueurs existants.
- ☒ Un match peut être créé entre deux joueurs.
- ☒ Visualiser les joueurs et leurs elos.
- ☒ Un historique des matchs est stocké.
- ☒ Les elos des joueurs sont mis à jour en temps réel.
- ☒ Les joueurs sont stockés en mémoire cache et en base de données.
- ☒ Match aléatoire entre deux joueurs toutes les XX secondes.
- ☒ Simulation de match.
- ☐ Interface belle et moderne.
- ☒ Test

Tests

lancer les tests

```
# À la racine du projet
clear ; npm --filter realtime-elo-ranker-server test
```

lancer le coverage

```
# À la racine du projet
clear ; npm --filter realtime-elo-ranker-server test:cov
```

Résultats

```

> realtime-elo-ranker-server@0.0.1 test:cov C:\Users\marqu\Desktop\julian\cours\realtime-elo-ranker-master\realtime-elo-ranker-master\apps\realtime-elo-ranker-server
> jest --coverage

```

PASS src/migrations/1769548245854-InitialSchema.spec.ts
 PASS src/db/data-source.spec.ts
 PASS src/app.controller.spec.ts
 PASS src/rankings/rankings.service.spec.ts
 • Console

```

console.log
  Initializing Rankings cache from Database...

at RankingsService.log [as onModuleInit] (rankings/rankings.service.ts:18:13)

console.log
  Database empty, players will be created via PlayerService.

at RankingsService.log [as onModuleInit] (rankings/rankings.service.ts:21:15)

console.log
  Initializing Rankings cache from Database...

at RankingsService.log [as onModuleInit] (rankings/rankings.service.ts:18:13)

console.log
  Loaded 2 players into cache.

at RankingsService.log [as onModuleInit] (rankings/rankings.service.ts:26:15)

```

PASS src/player/player.module.spec.ts
 PASS src/rankings/rankings.module.spec.ts
 PASS src/match/match.service.spec.ts
 PASS src/main.spec.ts
 PASS src/match/match.controller.spec.ts
 PASS src/rankings/rankings.controller.spec.ts
 PASS src/player/player.service.spec.ts
 PASS src/match/match.module.spec.ts
 PASS src/player/player.controller.spec.ts
 PASS src/app.module.spec.ts

File	% Stmts	% Branch	% Funcs	% Lines	Uncovered Line #s
All files	100	81.42	100	100	
src	100	83.33	100	100	
app.controller.ts	100	75	100	100	6
app.module.ts	100	100	100	100	
app.service.ts	100	100	100	100	
main.ts	100	100	100	100	
src/db	100	100	100	100	
data-source.ts	100	100	100	100	
src/match	100	77.27	100	100	
match.controller.ts	100	77.77	100	100	8,25-26
match.entity.ts	100	100	100	100	
match.module.ts	100	100	100	100	
match.service.ts	100	75	100	100	11
src/migrations	100	100	100	100	
1769548245854-InitialSchema.ts	100	100	100	100	
src/player	100	84.61	100	100	
player.controller.ts	100	85.71	100	100	8-13
player.entity.ts	100	100	100	100	
player.module.ts	100	100	100	100	
player.service.ts	100	83.33	100	100	13
src/rankings	100	81.25	100	100	
rankings.controller.ts	100	80	100	100	8,32
rankings.module.ts	100	100	100	100	
rankings.service.ts	100	83.33	100	100	14

```

Test Suites: 14 passed, 14 total
Tests:       36 passed, 36 total
Snapshots:  0 total
Time:        6.867 s
Ran all test suites.
PS C:\Users\marqu\Desktop\julian\cours\realtime-elo-ranker-master\realtime-elo-ranker-master>

```