

# TP Note JS

Julian Marques

## Installation du projet

```
git clone https://github.com/julian2bot/realtimedelo-ranker-master.git  
cd ./realtimedelo-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 troisième 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\realtimedelo-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 moyen de tous les elos des joueurs existants.
- Un match peut être créé entre deux joueurs.
- Visualisé 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 stocké 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 ; pnpm --filter realtime-elo-ranker-server test
```

lancer le coverage

```
# À la racine du projet
clear ; pnpm --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 #
-----|-----|-----|-----|-----|-----|
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 | 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>

```