

Évaluation en cours de formation

Développeur web et web mobile

Énoncé

Durée indicative : 21h

Documents autorisés : Les cours

Matériel autorisé : Tout

Outil interdit : Tout LLM (ChatGPT, Claude, etc.)



Votre examen comporte :

- ✓ Cet **énoncé** qui vous présente le sujet de l'épreuve
- ✓ Une **base de données fonctionnelle fournie** au format .sql
- ✓ Un **ensemble de requêtes SQL effectuée à l'aide de PDO en PHP** démontrant votre capacité à interroger la base de données depuis un langage de programmation
- ✓ Un **repository github** avec l'historique de vos commits



Objectifs de l'évaluation :

Ce projet a pour but d'évaluer votre capacité à développer des composants métier côté serveur avec PHP et PDO. Vous devrez concevoir le coeur du système d'une application web de gestion de tournois e-sport, sans vous préoccuper de l'interface utilisateur.



Critères d'évaluation :

- ✓ Respect des contraintes du projet
- ✓ Qualité, efficacité et compréhension des requêtes
- ✓ Clarté du code et de l'organisation
- ✓ Fréquence de commit et messages associés
- ✓ Pertinence de la présentation orale

Compétences du référentiel concernées

Cette évaluation a pour vocation de valider les compétences du titre Développeur Web et Web Mobile ayant pour intitulé :

Activité Type 2 - Développer la partie back-end d'une application web ou web mobile sécurisée

- Développer des composants d'accès aux données SQL et NoSQL
- Développer des composants métier côté serveur

Contexte du projet

Vous êtes missionné(e) pour construire l'architecture backend d'une application dédiée à la gestion de compétitions e-sport, un domaine en pleine expansion.

Cette plateforme permettra à des joueurs passionnés de s'inscrire, de créer ou de rejoindre des équipes, et de participer à des tournois organisés autour de jeux vidéo populaires.

Les organisateurs pourront quant à eux publier des événements compétitifs, définir les règles des tournois et gérer les inscriptions des équipes.

Enfin, les administrateurs du système auront une vue d'ensemble sur les utilisateurs, les compétitions et les performances globales de la plateforme, leur permettant d'assurer le bon fonctionnement de l'application, de modérer les contenus et d'analyser les statistiques de participation.

Le système devra donc gérer plusieurs rôles avec des droits différenciés, garantir l'intégrité des données échangées, et permettre des opérations fiables sur les équipes, les utilisateurs et les tournois.

User Stories

Les user stories exposent les besoins fonctionnels auxquels le système doit répondre du point de vue des utilisateurs finaux de la plateforme, même si vous ne devez pas développer d'interface graphique. Elles servent à orienter la construction des composants métier du back-end de l'application en PHP, à l'aide de PDO pour la communication avec la base de données.

En vous appuyant sur ces user stories, vous devrez proposer une structure relationnelle cohérente, implémenter les traitements nécessaires pour gérer les données (inscriptions, connexions, créations, modifications, suppressions), et assurer que les interactions entre le code PHP et la base soient sécurisées, fonctionnelles et bien structurées.

Chaque user story correspond à une fonctionnalité essentielle que le système doit gérer, et vous devrez être en mesure d'y répondre en codant des fonctions backend claires, testables et efficaces.

US1 : Création de compte

- **En tant que** nouveau participant, **je veux** pouvoir créer un compte avec email et mot de passe, **afin de** pouvoir rejoindre des équipes et participer à la plateforme.

US2 : Connexion

- **En tant qu'**utilisateur enregistré, **je veux** pouvoir me connecter avec mon email et mot de passe, **afin** d'accéder à mes fonctionnalités personnalisées.

US3 : Déconnexion

- **En tant qu'**utilisateur connecté, **je veux** pouvoir me déconnecter de mon compte, **afin de** sécuriser mon accès.

US4 : Modifier mon profil

- **En tant qu'**utilisateur, **je veux** pouvoir modifier mes informations personnelles, **afin de** garder mon profil à jour.

US5 : Créer une équipe

- **En tant que** joueur, **je veux** pouvoir créer ma propre équipe, **afin de** participer à des compétitions avec mes coéquipiers.

US6 : Rejoindre une équipe

- **En tant que** joueur, **je veux** pouvoir rejoindre une équipe existante, **afin de** jouer en groupe.

US7 : Gérer les membres de mon équipe

- **En tant** que capitaine, **je veux** pouvoir ajouter ou retirer des joueurs de mon équipe, **afin** d'organiser efficacement mes membres.

US8 : Créer un tournoi

- **En tant** qu'organisateur, **je veux** pouvoir créer un tournoi avec nom, jeu, date et règles, **afin** d'organiser des compétitions.

US9 : Modifier un tournoi

- **En tant** qu'organisateur, **je veux** pouvoir modifier les détails d'un tournoi que j'ai créé, **afin de** corriger ou mettre à jour les informations.

US10 : Supprimer un tournoi

- **En tant** qu'organisateur ou admin, **je veux** pouvoir supprimer un tournoi, **afin de** retirer un événement annulé ou terminé.

US11 : Inscrire une équipe à un tournoi

- **En tant que** joueur/capitaine, **je veux** pouvoir inscrire mon équipe à un tournoi, **afin de** participer officiellement.

US12 : Lister les tournois ouverts

- **En tant que** joueur, **je veux** voir tous les tournois ouverts à l'inscription, **afin de** choisir où participer.

US13 : Voir les équipes inscrites à un tournoi

- **En tant** qu'organisateur, **je veux** voir la liste des équipes inscrites à mes tournois, **afin de** suivre la participation.

US14 : Supprimer une équipe (admin uniquement)

- **En tant** qu'administrateur, **je veux** pouvoir supprimer une équipe, **afin de** gérer les cas de non-respect des règles ou abus.

US15 : Voir les statistiques de participation

- **En tant** qu'administrateur, **je veux** voir le nombre d'équipes inscrites à chaque tournoi, **afin** d'analyser la fréquentation.

US16 : Gérer les rôles utilisateurs

- **En tant** qu'administrateur, **je veux** attribuer ou modifier les rôles (joueur, capitaine, organisateur, admin), **afin de** contrôler les permissions.

US17 : Consulter le détail d'une équipe

- **En tant que** joueur ou organisateur, **je veux** consulter la composition et les informations d'une équipe, **afin de** mieux connaître mes adversaires ou coéquipiers.

US18 : Consulter mes inscriptions à des tournois

- **En tant que** joueur, **je veux voir** la liste des tournois auxquels mon équipe est inscrite, **afin de** gérer mon calendrier.

Livrables

Pour cette évaluation, vous devrez produire et soumettre les éléments suivants :

1. Le fichier Readme.md

- Ce fichier doit contenir toutes les informations nécessaires au projet.
- Le fichier doit contenir le lien vers le repository github du projet.

2. Le code source PHP

- Le code backend PHP complet qui implémente les fonctionnalités demandées, notamment la gestion des utilisateurs, équipes, tournois, et inscriptions.
- Le code doit utiliser PDO pour l'accès à la base de données, avec des requêtes sécurisées (requêtes préparées).
- Le code doit être propre, bien structuré, commenté et facilement compréhensible.

3. Lien vers le repository GitHub

- Le lien vers un repository GitHub accessible en lecture où tout le code source est hébergé.
- Le repository doit contenir le projet complet avec l'historique des commits.

4. Préparation à la présentation orale

- Vous validerez votre projet avec une présentation orale. Présentez votre façon de structurer votre projet, votre code, le résultat final ainsi que les choix que vous avez effectué. Soyez prêt à défendre votre projet lors de la phase de questions.

Instructions de soumission :

- Regroupez votre projet dans une seule archive compressée au format ZIP.
- Nommez l'archive ZIP de la manière suivante : CP7_[VotreNom]_[VotrePrénom].zip
- Soumettez l'archive ZIP selon les instructions spécifiques qui vous seront communiquées par l'équipe pédagogique.