Énoncé de Projet : Application d'Inventaire de Voitures

Objectif:

Développer une interface utilisateur pour une application web permettant de gérer un inventaire de voitures. L'interface doit inclure des fonctionnalités pour visualiser, trier, ajouter et modifier les informations des voitures.

Fonctionnalités Requises :

1. Affichage des Voitures:

- L'écran principal doit afficher les informations d'une voiture sélectionnée, incluant la marque, le modèle, l'année, la couleur, la transmission, le carburant, et les options disponibles.
- o Une image de la voiture doit être affichée à gauche des détails.
- Les utilisateurs doivent pouvoir naviguer entre les voitures en utilisant des boutons de navigation (flèches gauche et droite).
 Lorsque la voiture change, les informations sont changées également.

2. Tri des Voitures:

Ajouter une fonctionnalité permettant de trier les voitures par année ou par marque. Les utilisateurs doivent pouvoir sélectionner l'option de tri via des boutons radio. Le carousel doit alors s'actualiser.

3. Modification des Informations :

- o Inclure un bouton "Modifier" qui permet de rendre les champs éditables ou les détails de la voiture peuvent être modifiés.
- Dans l'écran de modification, les utilisateurs doivent pouvoir modifier la marque, le modèle, l'année, la couleur, la transmission, le carburant, et les options de la voiture. Les options doivent être affichées sous forme de cases à cocher. Toutes les options doivent être donc affichées pour permettre à l'utilisateur de cocher des nouvelles et décocher d'autres
- o Un champ pour l'URL de l'image doit être inclus pour mettre à jour l'image de la voiture.

- Le bouton ajouter est caché durant l'édition. Les boutons sauvegarder et annuler sont affichés.
- Le champs options doit afficher toutes les options disponibles.
 L'utilisateur va donc cocher ou décocher de nouvelles options.

4. Ajout d'une Nouvelle Voiture:

- o Un bouton "Nouvelle voiture" doit ouvrir un pop-up pour ajouter une nouvelle voiture dans l'inventaire.
- Le pop-up doit inclure des champs pour la marque, le modèle, l'année, la couleur, la transmission, le carburant, les options (sous forme de cases à cocher), et l'URL de l'image de la voiture.
- Les utilisateurs doivent pouvoir enregistrer les informations de la nouvelle voiture ou annuler l'ajout.

5. Gestion des Données:

- Utiliser un objet JavaScript pour stocker les informations des voitures dans le programme. Chaque voiture doit être représentée par un objet avec les propriétés appropriées (marque, modèle, etc.).
- Lors de l'ajout ou de la modification d'une voiture, mettre à jour cet objet JavaScript pour refléter les changements.

6. Sauvegarde et Annulation:

o Dans les écrans de modification et le pop-up d'ajout, inclure des boutons pour "Sauvegarder" les modifications ou les nouvelles entrées, ainsi qu'un bouton pour "Annuler" l'opération en cours.

Guide général:

- Utiliser une interface utilisateur simple et intuitive, avec une navigation facile entre les différents écrans.
- Les boutons et les champs doivent être clairement étiquetés pour guider l'utilisateur dans leurs actions.
- Les boutons et les labels doivent être consistants dans la page.
- L'utilisation des fonctions et classes est recommandée

• Les liens vers les images des voitures doivent être des liens absolus vers des sites externes	







