

PHP

Projet – Pokedex

Laurent d’Orazio

2018/2019

1. Préambule

Ce mini-projet a pour but de développer une application de Pokedex, qui permettra la gestion individualisée d’une collection de Pokemon par plusieurs collectionneurs. Les fonctionnalités demandées dans ce sujet sont limitées et constituent un socle de base pour l’application à développer.

Le développement se basera sur l’utilisation de CodeIgniter et une base de données et des fichiers de ressources (images entre autres) fournis.

2. Objectifs

Il s’agit d’obtenir une application web affichant le contenu (limité à 10 éléments) d’un pokedex, c’est-à-dire une liste de pokemon existant dans la nature, avec quelques-unes de leurs caractéristiques, dont les points de compétence et leur image. A l’affichage, les pokemon stockés dans le pokedex seront ordonnés selon leurs points de compétence de base (et non par leur identifiant).

Un collectionneur peut ajouter des pokemon. Cependant, une collection est limitée à 10 pokemon à la fois. S’il veut en ajouter un, l’application supprimera automatiquement le pokemon de sa collection qui a le moins de points de compétence.

Chaque pokemon pourra être effacé de la collection par un lien se situant sur la même ligne. La suppression d’un pokemon devra préserver l’ordre global de la liste. ainsi que l’insertion d’un nouveau pokemon dans la collection.

L’application permettra également de gérer des utilisateurs inscrits qui collectionnent certains pokemon.

Il s’agit d’obtenir une application permettant à un collectionneur de stocker les différents pokemon de sa collection.

Il lui faudra s’inscrire au préalable pour créer un compte et son pokedex associé. Il pourra alors :

- lister les pokemon de sa collection.
- ajouter un pokemon à sa collection, dans la limite de 10. Le 11ème fera automatiquement sortir le pokemon le plus faible de sa collection.
- supprimer manuellement un pokemon de sa collection.

Un administrateur pourra bannir des collectionneurs. Leur collection sera alors automatiquement supprimée.

Un visiteur pourra uniquement voir la liste des pokemon existant dans la nature. Il obtiendra cette liste en cliquant sur un lien du menu de navigation de l’application.

Il y aura donc trois rôles dans cette application : le visiteur, le collectionneur et l'administrateur.

La réalisation reposera sur un contrôleur qui sera chargé de gérer les événements. Le Modèle fera usage d'une base de données gérée par PostgreSQL dans laquelle seront enregistrées les informations concernant les pokémon et la gestion des collections. Cette base de données repose sur le modèle externe qui est donné en figure 2. La conception de la partie Vue ne sera pas une question d'esthétique mais surtout d'ergonomie.

Figure 2 – Modèle externe de données

3. Fonctionnalités attendues selon les rôles

3.1. Visiteur

- Voir la page d'accueil
- Accéder à l'inscription (si l'état de l'application le permet). Il s'authentifiera par un login et un mot de passe. Celui-ci sera vérifié par une double saisie à l'inscription.
- Accéder à la connexion à tout moment

3.2. Collectionneur (un visiteur qui a pu se connecter)

- Accéder à la page d'accueil
- Accéder à sa page personnelle
- Accéder à une page de déconnexion

3.3. Administrateur

- Accéder à la page de connexion (identifiant « admin », mot de passe « pikachu ») et de déconnexion
- Accéder à la page permettant de bannir un collectionneur, ce qui revient à le supprimer de la base ainsi que sa collection

4. Consignes

Il convient de respecter à la lettre les consignes données dans ce document.

A la fin de chaque séance (au minimum), il sera demandé de déposer une version des différents scripts PHP, et éventuellement SQL si des fonctionnalités sont ajoutées à la base de données, sur Git.

Remerciements

Merci à Arnaud Delhay-Lorrain, Jean-Bernard Léauté et tous les collègues ayant contribué aux précédentes versions de ce document.