

Documentation technique
Application Marvel
v1.0

Sommaire :

Introduction

Cette application est un simple exercice visant à interroger l'API (Application Programming Interface) Marvel, la franchise ayant publiées d'innombrables comics produit des films et autres films d'animations (dessins animés).

Fonctionnement.

L'application comporte une page d'accueil et d'une page où figure la liste des personnages de comics.



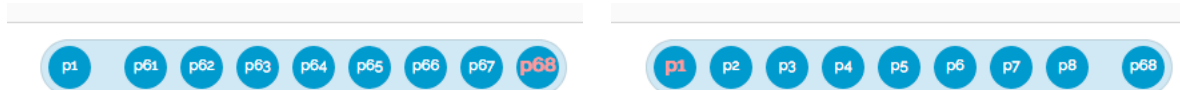
Par défaut, la liste affiche 22 personnages à partir du centième. En revanche, il est possible de changer ces paramètres pour afficher ce que l'on souhaite.

Pour cela, on saisit le nombre de personnage que l'on souhaite afficher, et à partir de combien de personnages et de cliquer sur valider.

Sélectionner personnages
à partir de :
nombre de résultats : 22, total : 1491

Le nombre de résultat et le nombre total de personnage est également affiché.

Il est possible de naviguer dans les pages de résultat via les numéros situés en bas de page :



La règle de navigation affiche les 8 pages autour de la page courante (en orange) et « glisse » en fonction de la page courante affichée. Un bouton d'accès rapide à la dernière page et à la première page sont disponibles, en fonction de la position de la règle de pagination.



Il est possible de filtrer les personnages :

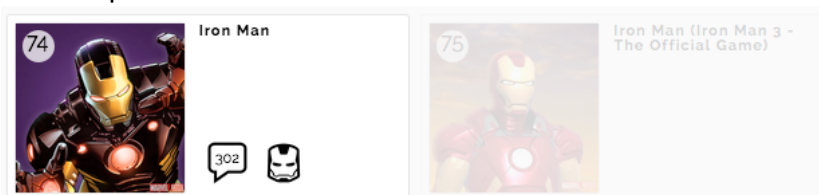
- En fonction de leur description : Seulement ceux qui ont une description
- En fonction de si ils ont leur propre comic: Seulement si ils ont leur propre comic.

Liste des personnages

Filtrer les personnage

Le filtrage est exclusif, c'est à dire que c'est soit l'un, soit l'autre.

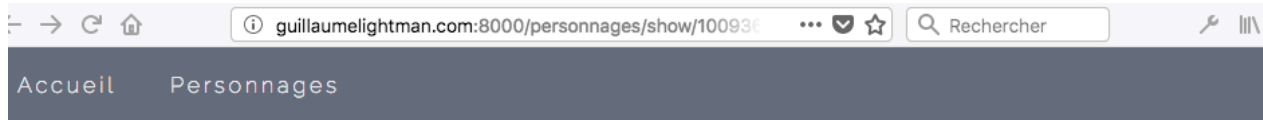
La vignette descriptive du personnage comporte sa photo, son nom et des icones indiquant si il a une description  et / ou a son comic . La bulle de la description indique la longueur (en caractères) de la description.



Lorsque l'on clique sur un personnage, sa fiche descriptive apparaît.

Sa fiche comporte :

- Sa photo
- So nom
- Sa description (si présente, sinon, il est affiché « aucune description n'a été fournie pour ce personnage »).
- Le nombre de comics dans lesquels apparaît ce personnage
- Ses trois premiers comics

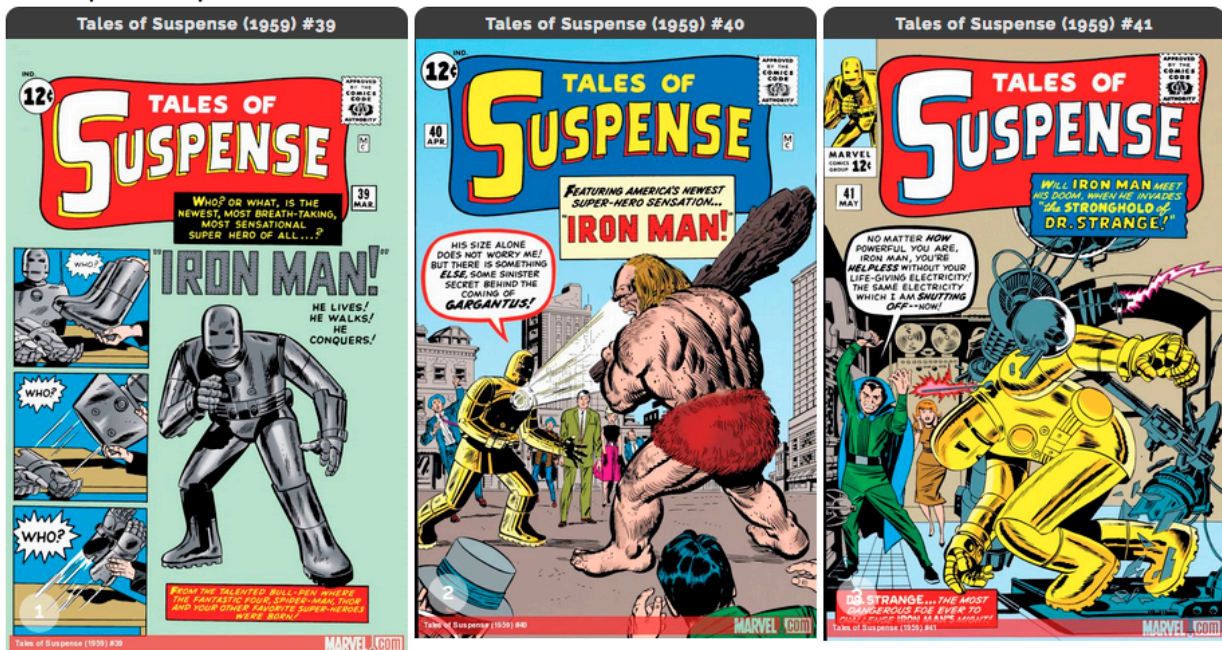


Iron Man

Wounded, captured and forced to build a weapon by his enemies, billionaire industrialist Tony Stark instead created an advanced suit of armor to save his life and escape captivity. Now with a new outlook on life, Tony uses his money and intelligence to make the world a safer, better place as Iron Man.

Ce personnage a dans **2394** comics de Marvel.

Ses trois premières parutions :



On notera, tout de même, qu'à l'époque, une BD coûtait 12 cents(\$)... :oD

Environnement technique.

L'application est hébergée sur un serveur Linux Debian 9.

Elle s'appuie sur le framework Symfony 4. En ce qui concerne le côté client, l'application est développée en Vanilla JS, HTML5 et CSS3.

Les sources sont disponibles sur GitHub à l'adresse <https://github.com/lightman69fr/marvel> et le suivi de projet s'effectue via un tableau Trello.

L'application répond aux exigences du pattern MVC.

La connexion et la récupération des données s'effectue par le biais de l'API Marvel, en exécutant des requêtes dites « Server Side », paramétrées.

Les données reçues sont au format JSON, directement exploitables par JavaScript ou tout autre langage pouvant lire du JSON.

Les interactions entre le navigateur (JavaScript) et le serveur (php Symfony) s'opère grâce à des requêtes asynchrones Ajax.

Le développement de la couche JavaScript s'appuie sur le principe du JavaScript Orienté Objet (JSOO).

Une fonction mère (classe) est créée dans un seul fichier. De fait, chaque classe possède son propre fichier. Par convention, le fichier de classe est nommé ainsi : « jsNomDeLaClasse.js ».

L'utilisation de cette méthode permet une excellente modularité. Ainsi, chaque classe peut être considérée comme un module, s'appuyant sur un « Core » pour les fonctions primaires.

Le Core correspond au fichier « jsCore.js ». Ce fichier compote l'ensemble des fonctions nécessaires au fonctionnement des modules. Il doit donc être inclus en premier, lors de l'insertion dans la page HTML.

Description technique des fonctions et classes (ou comment expliquer pourquoi 1+1 = 3)

Couche javascript :

jsCore.js :

Ce fichier contient l'ensemble des fonctions nécessaires au bon fonctionnement de la couche client de l'application. Il s'agit du cœur de l'application. On y retrouve, entre autre, des fonctions « raccourcis » (pour en écrire un peu moins), des fonctions de cross-browsing (pour assurer au maximum la compatibilité entre les navigateurs) et des fonctions communes pouvant être utilisées de façon indépendantes.

Si l'on doit utiliser un système d'initialisation, ce sera ici qu'il faudra le déclarer.

Note : la version optimisée du fichier est : jsCore.min.js

jsAjaxCore.js :

C'est la classe Ajax. Elle a en charge l'envoi de contenu Asynchrone vers un serveur Web (Apache, serveur Symfony...).

Elle doit être instanciée de la manière suivante :

```
var instanceAjax = new AjaxHome(params);
```

Le constructeur nécessite un paramètre au format objet :

```
var params =  
{  
  methode : 'string' // GET - POST  
  page : 'string' // page à appeler pour la requête  
  data : {nom : valeur} // liste des paramètres au format objet  
  headers : [{nomHeader : valeurHeader}] // tableau de headers supplémentaires  
  useCallback : function (){} // fonction à appeler lorsque la requête a abouti (statut 200)  
  withLoader : function (){} // fonction à appeler lorsque l'on souhaite insérer un loader  
};
```

Les paramètres obligatoires sont :

- methode
- page

L'absence d'au moins un de ces deux paramètres affichera un message indiquant qu'il faut renseigner ces paramètres

Si le paramètre `useCallback` n'est pas précisé, la requête sera exécutée, la réponse sera reçue mais ne pourra pas être récupérée.

L'utilisation de ce paramètre est donc le seul moyen d'exploiter la réponse reçue de la requête.

La déclaration de `withLoader` avec une fonction permet d'activer automatiquement l'utilisation d'un loader, le temps que les données soient récupérées.