

r



W2 – Piscine MVC

Free Ads

Responsables Pédagogiques

pedagowac@epitech.eu

Sommaire

Détails administratifs.....	3
Restrictions.....	3
Jour 01	4
Objectifs de la journée	4
Etapes	4
Jour 02	5
Objectifs de la journée	5
Etapes	5
Jour 03	6
Objectifs de la journée	6
Etapes	6
Jour 04	7
Objectifs de la journée	7
Etapes	7
Jour 05	8
Objectifs de la journée	8
Etapes	8

Détails administratifs

- Le projet est à réaliser seul.
- Les sources doivent être rendues avec BLIH.
- Répertoire de rendu : **Piscine_MVC_Free_Ads**

Restrictions

Le but de ce projet est de faire un site de petites annonces en utilisant le Framework **Laravel**.

Jour 01

Objectifs de la journée

- Installation de Laravel.
- Mise en place de la page d'accueil.

Etapes

1. Installer « Laravel » : <http://laravel.com/docs/5.6/installation>
2. Créer une nouvelle application nommée « freeads » à la racine de votre dossier web.
Tout ce qui sera effectué par la suite se fera dans ce dossier.
3. Lancer le serveur de développement avec « artisan » et accéder à l'application sur le navigateur pour voir si Laravel est bien installé.
4. Créer une page d'accueil.
 - a. Créer une vue nommée « index.php » qui contient la structure HTML de base.
 - b. Créer un contrôleur nommé « IndexController ».
 - i. Ajouter une méthode « showIndex » qui appelle votre vue.
5. Créer la route permettant d'accéder à la page d'accueil.
6. Faire des tests, par exemple il doit être possible d'accéder à l'URL <http://localhost:3000>.
Une route existe déjà de base, la supprimer pour la remplacer par la vôtre.

Laravel est un Framework MVC, vous pouvez retrouver ces 3 parties dans les dossiers « /app » pour les models (ceux-ci peuvent s'ajouter dans ce dossier ou vous pouvez créer vous-mêmes le dossier « Models »), « /app/Http » pour les controllers et « /ressources » pour les views.

Jour 02

Objectifs de la journée

- Page d'inscription et de connexion.
- Page de modification de Profil.

Etapes

1. Créer une ressource « Utilisateur » en utilisant « artisan » pour générer les fichiers.
2. Créer un formulaire d'inscription.
 - a. Envoyer un mail de confirmation pour activer le compte utilisateur.
3. Créer un formulaire de connexion (Cf. documentation, partie « Authentification »).
4. Créer un CRUD pour modifier les informations utilisateurs.

Par exemple : mail, mot de passe, etc...
5. Faire des tests.

Jour 03

Objectifs de la journée

- Création d'une annonce
- Affichage de la liste des annonces

Etapas

1. Créer le modèle « Annonce » ainsi que son contrôleur.
 - a. Une annonce est composée au moins de :
 - i. Un titre
 - ii. Une description
 - iii. Une photographie
 - iv. Un prix
2. Créer le formulaire de création d'annonce.
3. Créer une page qui va lister toutes les annonces.
4. Faire en sorte de pouvoir modifier et supprimer ses propres annonces.
5. Faire en sorte qu'il soit possible d'avoir plusieurs photographie dans une annonce.
6. Tester.

Jour 04

Objectifs de la journée

- Système de recherche d'annonce avec filtres (nom, type de produit, prix, etc...).
- Système de propositions d'annonces par matching (proximité, goûts, couleur, etc...).

Etapas

1. Compléter les ressources « Annonces » et « Utilisateurs » afin d'ajouter :
 - a. La recherche d'annonces.
 - b. Le filtrage d'annonces par critères.
 - c. La liste des annonces publiées.
 - d. La liste des annonces les plus récentes.
 - e. La liste des annonces les plus intéressantes (matching).
2. Tester encore.

Jour 05

Objectifs de la journée

- Système de messagerie entre utilisateurs
- Tests et debug

Etapes

1. Créer la ressource « Message ».
2. Créer une page d'envoi et une page de réception.
3. Indiquer le nombre de nouveaux messages reçus dans le menu.