



Rush 0 de la piscine PHP

ft_minishop

42 staff staff@42.fr

Résumé: Ce rush est là pour vous faire mettre en place un mini site e-commerce, et vous faire pratiquer toutes les bases vues durant cette semaine. Mais avant toute chose, vous devez mettre en place votre propre système de gestion de données.

Table des matières

I	Préambule	2
II	Sujet	4
II.1	Partie obligatoire	4
II.2	Partie bonus	5
III	Rendu	6
IV	Consignes	7

Chapitre I

Préambule

Roger : Très bien j'ai tout ce qu'il nous faut.

Roger : Du lait au chocolat, des chips au fromage et puis aussi des amphétamines que j'ai négocié aux toilettes.

Steve : Attends Roger, tu es sûr que c'est vraiment une bonne idée ?



Roger : J'ai jamais été plus sûr de quelque chose dans la vie.

Roger : Tu vois tout est dans la modération, maintenant je vais prendre 5 chips au fromage, pas une de plus.



Steve : Unijambiste, s'il te plaît, roules du bon côté de la route.

Roger : Pourquoi tu m'appelles unijambiste, tu as un problème avec mes jambes ?

Roger : C'est pour ça qu'il y a un fauteuil roulant dans la voiture ?

Roger : Mais qu'est ce que t'as fait à mes jambes enfoiré de nazi !

Klaus : Steeve, il parle à qui là ?

Roger : Et toi Garfield pourquoi tu détestes les lundis, tu travailles même pas !



Chapitre II

Sujet

II.1 Partie obligatoire

Suite à votre première semaine de formation au web, vous allez devoir, en un week-end, mettre en place un mini site e-commerce de type boutique en ligne. Pour ceux qui ne savent pas ce qu'est un site e-commerce, consultez la liste des sites présente [ici](#).



L'outil que vous utiliserez pour votre serveur à compter d'aujourd'hui est PAMP, développé par le bocal de 42. Celui-ci étant en beta, aidez nous à l'améliorer en remontant les bugs que vous croisez par ticket ou le [forum](#).

Bien sûr, nous ne vous demanderons pas que celui-ci soit aussi complet que certains générés via CMS, en revanche, vous aurez quelques modules obligatoires à développer.

Un site e-commerce doit pouvoir gérer par défaut les fonctionnalités suivantes :

- **Un gestionnaire de données** : Vous devez soit implémenter votre propre gestionnaire de données (ajout, modification et suppression de données) dans le format que vous souhaitez (ex : CSV), soit utiliser mysql. Le gestionnaire de données est un élément indispensable à la conception de votre site.
- **Une gestion utilisateur** : Vous devez pouvoir créer un compte utilisateur et le supprimer. La connexion à votre site est essentielle avant de pouvoir valider votre panier, en revanche il est possible de le remplir sans être identifié. Pour ce faire, regardez du côté des sessions.
- **Un panier** : Celui-ci doit contenir la liste des produits que le client souhaite acquérir, le prix et la quantité de chaque article, ainsi que le coût total. Il doit aussi contenir un bouton de validation pour archiver la commande.
- **Des catégories et des produits associés** : Comme tout site e-commerce, il devra être capable d'ordonner les articles par catégories. Ainsi, une catégorie peut contenir plusieurs articles, mais un article peut appartenir à plusieurs catégories. À vous de bien conceptualiser votre base de données avant de commencer.
- **Une vue principale** : Cette vue est la vitrine de votre site, elle doit donc être

attrayante et intuitive afin de donner à vos clients l'envie d'acheter. Pour cela, cette page peut contenir la section connexion, création de compte, le panier, un aperçu de quelques articles, catégories. L'organisation de vos modules améliorera l'expérience utilisateur.

- **Une section d'administration** : Dans cette section, nous vous demandons d'imaginer une façon d'autoriser l'accès uniquement à certains utilisateurs. Seuls ces utilisateurs pourront administrer le contenu de votre site (ajout, modification, suppression des articles, catégories et utilisateurs).

Pour résumé, un utilisateur doit pouvoir s'inscrire, se connecter, ajouter des articles à son panier et valider sa commande. Une fois validée, la commande doit être visible depuis la section d'administration.

II.2 Partie bonus

Pour vous permettre d'aller plus loin dans le développement de votre site e-commerce, nous vous proposons des fonctionnalités bonus. Pour que les points bonus soient pris en compte, nous vous demandons d'avoir un site entièrement fonctionnel et d'obtenir la note minimale de 15, quelque soit la qualité de vos bonus.

Voici quelques idées de bonus potentiellement intéressants :

- Gestion des stocks
- Déclinaisons des articles (ex : couleurs)
- Informations utilisateurs avancées
- Captcha
- API
- Génération de graphiques/statistiques
- Génération de factures imprimables
- Inscription/connexion via OAuth

Vous pouvez vous inspirer de nombreux sites e-commerce déjà existants pour trouver d'autres bonus à implémenter. Vous êtes particulièrement libre à partir du moment où les consignes sont respectées.

Chapitre III

Rendu

- Vous devez rendre à la racine de votre dépôt de rendu un fichier **auteur** contenant vos logins, chacun sur une ligne, et suivis d'un '\n' :

```
$>cat -e auteur
xlogin$
ylogin$
$>
```

- Votre site devra contenir au minimum les fichiers suivants : **index.php** et **install.php**. Le fichier **index.php** sera le point d'entrée de votre site, le fichier **install.php** créera vos tables et tout ce dont vous avez besoin pour initialiser votre site.
- Seul le contenu présent sur votre dépôt sera évalué en soutenance.
- La taille limite des fichiers joints (images, librairies) avec les sources ne devront pas dépasser 5 Mo.
- Tout fichier non utile au projet sera pénalisé.

Chapitre IV

Consignes

Les consignes suivantes feront toutes parties du barème de soutenance. Soyez très attentifs lors de l'application de ces dernières car elles seront sanctionnées par un 0 sans appel.

- Au cas où quelqu'un en douterait, ce rush est bien entendu à réaliser en **PHP**.
- Le **Javascript**, **HTML** et **CSS** sont autorisés.
- Les templates **HTML** sont interdits.
- Les librairies **Javascript** sont autorisées uniquement dans le cadre de la réalisation des bonus.
- Ce projet ne sera corrigé que par des humains.
- Vous devez gérer les erreurs de façon sensibles (ex : pas d'injection SQL possible).
- La programmation orientée objet est proscrite (voir `mysqli` en mode procédural).
- Pensez à conserver une logique dans l'arborescence de votre projet.
- Tout ce qui n'est pas explicitement autorisé est interdit.
- Pour toute question, merci de passer par le forum.

Bon courage à tous pour ce rush !