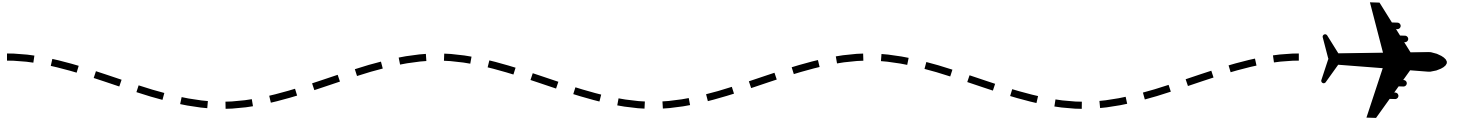


# Coding game



## Réaliser une application de placement dans un véhicule (avion, train, vaisseau spatial,...)

### Consigne :

L'idée est de créer une application permettant à des utilisateurs de se placer dans un véhicule.

En vue du dessus, l'utilisateur peut voir l'ensemble des places libres et prises dans le véhicule, et en sélectionner jusqu'à 10.

Il valide ensuite et un récapitulatif des numéros de place prises lui est envoyé par mail

### Etape 1 : Page de connexion

La toute première page qui est affichée à un utilisateur avant toute action sera celle de la connexion.

La page contient un seul champ, celui du mail.

→ Rien n'interdit plusieurs utilisateurs d'être connecté avec le même mail.

→ Il n'est pas nécessaire de conserver les informations de connexion de la personne quelque part.

L'identification par mail servira à :

- Être contacté à la fin du parcours de placement
- Être informé que s'il tente de se replacer dans un véhicule dans lequel il a déjà fini son parcours, il est rejeté
- Reprendre un parcours là où il a été interrompu lorsqu'on était connecté avec un mail en particulier

### Etape 2 : Sélection d'un véhicule

Une liste de véhicule est mise à disposition de l'utilisateur.

Le résumé visible du véhicule sur cet écran :

- Type du véhicule,
- Adresse départ
- Adresse arrivée
- Heure de départ
- Heure estimée d'arrivée
- Nombre de place totales/restantes

→ Si un véhicule est complet, il est marqué en **rouge**

→ Si un véhicule a encore des places libres, il est en **bleu**.

En sélectionnant un véhicule, l'utilisateur est amené vers son parcours de placement.

La liste des véhicules n'affiche que ceux qui ne sont pas encore partis (date de départ > date de l'instant).

## Etape 3 : Parcours de placement

L'utilisateur voit, en vue du dessus, un schéma du véhicule. Chaque siège est accompagné de l'information de si oui ou non ce dernier est disponible.

Les sièges libres sont en **bleu**, les sièges déjà pris par un autre utilisateur sont en **gris** et les sièges déjà sélectionnés par l'utilisateur courant sont en **vert**.

L'utilisateur peut cliquer sur un siège **bleu** pour le sélectionner. Il deviendra **vert**.

Au moment où il le fait, le siège n'est plus disponible pour les autres utilisateurs connectés avec un autre mail. Ce dernier passe donc **gris** pour eux.

L'utilisateur peut cliquer sur un siège **vert** pour le désélectionner. Il deviendra **bleu**.

Au moment où il le fait, le siège est à nouveau disponible pour les autres utilisateurs connectés avec un autre mail.

Si un utilisateur clique sur un siège **gris**, rien ne se passe.

## Etape 4 : Valider la sélection des sièges

Une fois le parcours terminé, l'utilisateur peut le valider.

Lorsqu'il le fait, un court résumé lui est présenté avant validation complète.

Ce dernier comprend :

- Les informations du véhicule
- Les informations de chacune des places prises

En validant, un mail lui est adressé, contenant le résumé précédemment affiché avant validation complète.

L'utilisateur ne peut alors plus modifier sa réservation et en revenant sur le parcours de placement de ce véhicule, un message lui indique "Votre parcours de placement est terminé."

## **Etape 5 : Rétention d'information**

En revenant sur un parcours de placement avec une adresse mail avec laquelle le parcours n'a pas été validé, nous pouvons reprendre le parcours de placement exactement au point où nous l'avons arrêté.

Néanmoins, si au bout de 15 minutes, le parcours n'a pas subi de changement (ajout d'un siège, retrait d'un siège) et n'a pas été validé, il est alors supprimé.

### **Exemple de parcours :**

1. Je me connecte en tant que grigri@gmail.com.
2. Je réalise le parcours de la Fusée au départ de la Terre en direction de la Lune de 18h25.
3. Je prends deux sièges de la rangée B, le B4 et le B6. Ces derniers, une fois sélectionnés, ne sont plus disponible pour les autres utilisateurs.
4. Je ne valide pas en souhaitant terminer mon parcours plus tard et je quitte la page
5. 15 minutes plus tard, le parcours est défaussé. Les sièges sont alors à nouveau disponibles pour les utilisateurs.
6. Lorsque je reviens 1 heure plus tard, le parcours aura repris au tout début et les sièges B4 et B6 auront pu être pris par d'autres personnes.

## **Notes :**

L'application n'a pas besoin d'être déployé mais doit être accessible depuis un navigateur local (sauf si vous souhaitez réaliser une application "en dur")

Vous être libre sur le choix des technologies.

Chaque bloc est indépendant, essayez d'avoir quelque chose qui marche avant d'avoir quelque chose d'incroyable et avancez petit à petit.