# Légende des critères TP5

[Légende des critères TP5](#h.y83t13afv5zx)

[GAMEPLAY 30](#h.yiiml8qd520v)

[UI: IHM complète 6](#h.lkmjuwopn34s)

[Socket: Passage liste films du serveur au client 6](#h.atzcd8qh3jzv)

[Socket: Passage du film sélectionné et nombre de place du client au serveur 6](#h.c3h1z2b2u10d)

[UI + Socket Affichage de la réponse du serveur 6](#h.oxmns3mgyv9p)

[Livrable 12](#h.5bx73f1hmgpz)

[But du TP 3](#h.7fgcxjzcbqy)

[Description Implementation 4](#h.sa46vc5x3pzw)

[PDF 2](#h.y972izy5e9s3)

[Organisation/Présentation 3](#h.tzzpvs43gc80)

[Code 30](#h.qkm8krjbf8r1)

[http://en.wikipedia.org/wiki/Best\_Coding\_Practices](#h.wn7s8snnx9n4)

[Code présent 3](#h.st2y75q2ior8)

[Packages IHM / Controlleur pour client 2](#h.80ks4fouutkx)

[Packages Model / Controlleur pour serveur 2](#h.jl7j1558lk7y)

[Evolutif/Factorisation 6](#h.7xmp3vgn9nn5)

[Créer plus de classes pour organiser ses données 3](#h.6mhdnvxutyj6)

[Sérilisation 2](#h.f541g4q1kd3p)

[Art du code : Propreté de lecture 4](#h.310pynilulo0)

[Pattern Observer 2](#h.3m2dcppph01)

[Variable Anglais 1](#h.m8wbt3zihtne)

[Variable name understoodable 1](#h.lcsrd18fi9yz)

[CamelCase 1](#h.i197s3db2din)

[Creativité 3](#h.wpt1vtbsp15y)

[BONUS GAMEPLAY](#h.jvm42ohio9q)

[UX Beating Apple 5](#h.v1881vl81yqe)

[Machine Learning 5](#h.klf7vrskq54j)

[UX Animation Beating Pixar 5](#h.8touujs62jzx)

[Gamification 5](#h.etg39st688g8)

[Discothèque 5](#h.jqh7iph5ybt5)

# 

# 

## GAMEPLAY 30

### UI: IHM complète 6

Formulaire avec javax.swing.JComboBox pour les "select", javax.swing.JButton, JLabel... Le tout dans une JFrame

### Socket: Passage liste films du serveur au client 6

Le serveur envoie la liste des films au client qui l'affiche (dans un JComboBox par exemple)

### Socket: Passage du film sélectionné et nombre de place du client au serveur 6

Le serveur envoie la liste des films au client qui l'affiche (dans un JComboBox par exemple).

**BDD: Select dans la base de donnée (ou text file) pour récupérer disponibilités 6**

Le serveur regarde dans sa base de donnée si il a toujours des places pour le film en question.

**BDD: Update base de donnée (ou text file) pour mettre à jour les disponibilités 6**

Le serveur met à jour sa base de donnée lorsque le client lui envoie une réservation.

NB: Les Alternatives BDD sont:

- Un fichier texte

- Si manque de temps ou désir de ne pas de focaliser sur ce sujet: Ne pas utiliser de bdd et stocker toutes les informations dans un tableau global coté serveur

### UI + Socket Affichage de la réponse du serveur 6

Le serveur renvoie au client si la réservation a eu lieu ou non et le client l'affiche.

## Livrable 12

### But du TP 3

Résumé de l'objectif du TP.

### Description Implementation 4

Détailler les classes utilisés, voir les algorithmes, les complexités, les patterns...

### PDF 2

Le livrable a-t-il été rendu en PDF.

### Organisation/Présentation 3

Organisation des parties du livrable, orthographe, présentation ….

## Code 30

### <http://en.wikipedia.org/wiki/Best_Coding_Practices>

### Code présent 3

Le code a t- il été rendu (de préférence un zip du projet, ou les .java directement en pièce jointe)

### Packages IHM / Controlleur pour client 2

Séparer les classes liés à l'IHM de celles liés à la logique de communication des sockets (controlleur).

### Packages Model / Controlleur pour serveur 2

Séparer les classes liés à la base de donnée de celles liés à la logique de communication des sockets (controlleur).

NB: Le client et le serveur peuvent etre dans le meme projet afin de partager les memes classes notamment pour la serialisation.

### Evolutif/Factorisation 6

Séparer les classes liés à la base de donnée de celles liés à la logique de communication des sockets (controlleur).

- Factoriser son code, chaque logique à un seul endroit, pour avoir un code évolutif, (pas de duplication de code)

- Bien lier les variables, lorsqu'on change une variable, les autres qui en dépendent changeront avec. (ne pas répéter des chiffres similaires, utiliser des listes/énumeration pour stocker des éléments,... )

- Avoir des méthodes de pas plus de 10-20 lignes.

Suivre les directives de Martin Folwer:

<http://www.slideshare.net/redigon/refactoring-1658371>

<http://en.wikipedia.org/wiki/Code_smell>

<http://sourcemaking.com/refactoring/bad-smells-in-code>

http://www.testingeducation.org/pt/Refactoring-smells.pdf

### Créer plus de classes pour organiser ses données 3

Créer une classe Reservation, Films... pour mieux organiser son code

### Sérilisation 2

Serialiser les objets pour la communication client / serveur

### Art du code : Propreté de lecture 4

- Indentation du code, de préférence 2 espaces,

- Pas plus de 80 caractères par ligne

- 4 espaces d'indentation si la ligne est trop longue et qu'il y a donc un passages à la ligne

[**http://en.wikipedia.org/wiki/Best\_Coding\_Practices**](http://en.wikipedia.org/wiki/Best_Coding_Practices)

### Pattern Observer 2

Bien organiser son code avec le pattern observer <http://en.wikipedia.org/wiki/Observer_pattern>

### Variable Anglais 1

Les noms des variables doivent etre en anglais

### Variable name understoodable 1

Les noms des variables doivent etre compréhensible.

ex: width et non pas w,

<http://en.wikipedia.org/wiki/Naming_convention_(programming)>

### CamelCase 1

Variables écrites en camelCase

<http://en.wikipedia.org/wiki/CamelCase>

### Creativité 3

Apport d'une touche originale, personnelle dans le TP

## BONUS GAMEPLAY

### UX Beating Apple 5

Mettre au point une UX moderne, simple, intuitif, efficace et estethique.

Ex: avec des images, soit un slideshow pour choisir les films.

### 

### Machine Learning 5

Algorithme de scan des reservations pour proposer au client le fim qui lui correspondra

le plus (en fonction des catégories de films qui a le plus choisi).

Ou proposer le film ayant le plus de réservation

### UX Animation Beating Pixar 5

Faire une animation sur le client. Par ex: lorsque le client réserve un film, voir l'image du film bouger dans le panier de l'utilisateur ou bien un smiley grossissant...

### Gamification 5

Afficher le classement de l'utilisateur au niveau du nombre de film loué ou donner des trophées au joueur en fonction du nombre de film loué (novice, amateur, accro, zlatanesque...) afin d'inciter le joueur à voir des films.

### Discothèque 5

Mettre du son pour le client

### Github / Svn / Mercurial 5

Le TP est pushé sur un sytème de versionning comme github et le lien du repository envoyé.

### Peer Review 5

Le TP a été commenté par un camarade.