

TP04 – COMMANDE

MANDAT

Dans ce quatrième travail pratique, vous devez développer la section pour permettre au client de finaliser sa commande. Dans ce travail, l'utilisateur pourra revoir sa commande avant de procéder au paiement de sa commande.

LIVRABLES

Votre site web complet doit être accessible sur le serveur **techinfo** dans un sous-domaine tp04.4d6 ne doit pas être modifié entre la date de remise et la remise des notes. Le certificat SSL doit être valide dans chrome à la date maximale de remise.

Votre code source devra être remis :

- Dans un dossier compressé dans Léa **avant 23h59 le 1er mai 2023**.
- Dans une branche TP04 de votre repository GitHub partagé avec l'enseignant

N'oubliez pas que votre site Web doit fonctionner avec la version 8.2 de PHP et avec la version 6.2.5 de Symfony.

SITE DE DÉMONSTRATION

Vous pouvez regarder l'exemple disponible à l'adresse ci-dessous pour regarder les fonctionnalités¹.

<https://tp04.4d6.ycharron.techinfo-cstj.ca/>

Ce site n'a pas été testé de manière rigoureuse, si vous rencontrez des problèmes ou si vous avez des suggestions, vous êtes invité à les communiquer.

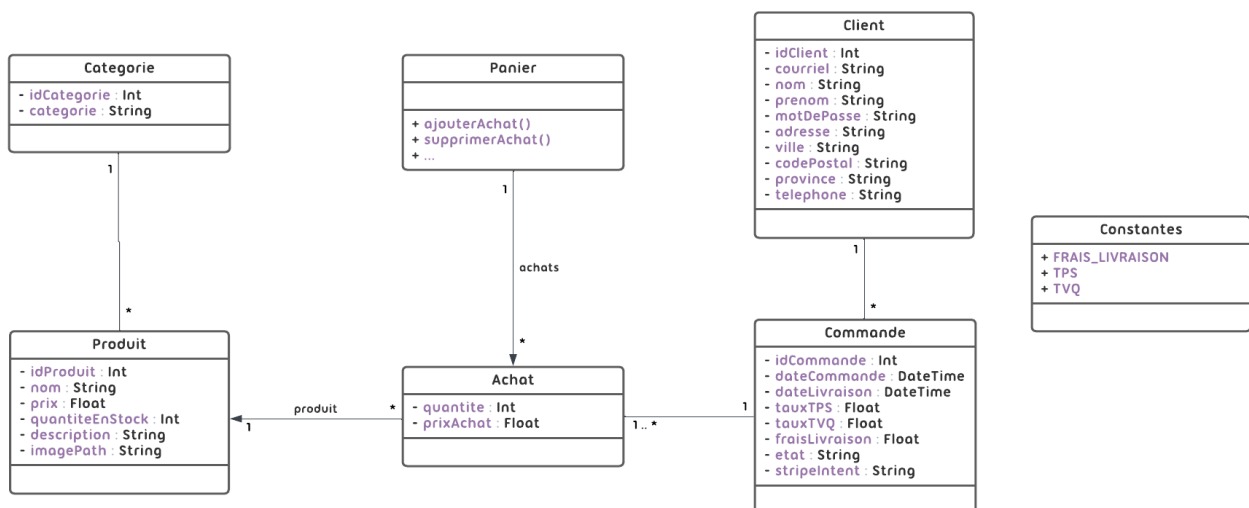
¹ Attention, j'ai ajouté certaines fonctionnalités que je ne vous demande pas.

PONDÉRATION

Ce travail pratique compte pour 12,5 % de la note finale. Les points seront distribués en fonction des critères suivants :

Éléments de correction	%
Qualité et convivialité de l'interface	10
Base de données – Commandes et Achats	5
Entité – Commande, Achat et Client	10
Page – Revue de la commande	7,5
Utilisation de Stripe	10
Confirmation du paiement	20
Échec du paiement	2,5
Page – Historique des commandes	10
Page – Détail d'une commande	10
Déploiement sur le serveur de production	5
Respect du document de conception et qualité du code	10
Rétrocompatibilité des fonctionnalités du TP01, TP02 et TP03	-10
Qualité de la langue	-10

DIAGRAMME DE CLASSE



ENTITÉ

En vous référant au diagramme de classe de la page précédente, vous devez créer la classe pour l'entité Commande et transformer votre classe Achat en entité.

À vous de trouver les associations nécessaires, d'ajouter les variables membres dans les classes correspondantes et de réaliser les validations nécessaires.

Les deux entités doivent être sauvegardées dans leur table respective en base de données.

INFORMATIONS SUPPLÉMENTAIRES

Attributs	Spécifications
dateDeCommande	La date de création de la commande ne peut pas être nulle.
dateDeLivraison	La date à laquelle la commande a été livrée, elle sera nulle pour ce travail, elle sera modifiée dans l'épreuve synthèse.
etat	<p>L'état peut être l'un des quatre choix suivants :</p> <ul style="list-style-type: none">• En préparation• Envoyée• En transit• Livrée <p>Pour ce travail, elle sera seulement en préparation, l'état pourra être modifié lors de l'épreuve synthèse.</p>
stripeIntent	Identifiant unique provenant de l'API de Stripe, que nous allons conserver comme preuve de paiement.

PANIER

Dans la page du panier, vous devez ajouter un bouton qui redirigera l'utilisateur vers la page de revue de la commande.

REVUE

Seulement un utilisateur authentifié et possédant un panier non vide peut passer une commande. Si un utilisateur ne respectant pas ces conditions tente de le faire, vous devez le rediriger vers la page de connexion.

Cette page sera vraiment similaire à votre page de panier. Cependant l'utilisateur ne pourra pas modifier son panier à cette étape, mais seulement valider son contenu avant d'effectuer le paiement.

Outre les informations du panier en lecture seul, un bouton doit rediriger l'utilisateur vers la page de paiement Stripe.

PAIEMENT

STRIPE

Vous devez vous créer utiliser l'api Stripe, pour le paiement des commandes.

Pour installer la bibliothèque Stripe dans votre projet, vous devez exécuter cette commande :

```
composer require stripe/stripe-php
```

L'exemple réalisé en classe devrait vous permettre de réaliser le travail pratique.

CRÉATION DU PAIEMENT

Dans cette route vous configurer les paramètres de pour le paiement stripe et terminer par rediriger l'utilisateur vers la page du paiement.

SUCCÈS

Cette route est accessible par Stripe comme callback si le paiement est réussi. Vous allez devoir réaliser plusieurs opérations dans cette route :

1. Valider le token Stripe reçu dans l'URL
2. Récupérer le Stripe Intent en questionnant l'API Stripe
3. Créer une commande à partir du panier de l'utilisateur
4. Associer l'utilisateur actuellement connecté à la commande
5. Mettre à jour l'inventaire des produits présents dans la commande
 - a. Si un produit est en rupture d'inventaire, vous devez pouvoir en informer l'utilisateur
6. Sauvegarder la commande
7. Rediriger l'utilisateur vers la page de détail de cette commande, avec un message indiquant si certains produits sont en rupture de stock.

ERREUR

Cette route est accessible par Stripe comme callback si le paiement échoue. Vous devez seulement rediriger l'utilisateur vers la page du panier en lui indiquant qu'une erreur est survenue lors du paiement et l'inviter à recommencer.

COMMANDES

Seulement un utilisateur authentifié peut accéder à cette page, si un utilisateur anonyme tente de le faire vous devez le rediriger vers la page de connexion.

Cette page doit afficher l'ensemble des commandes de l'utilisateur trié de la plus récente à la plus ancienne, pour chacune des commandes réalisées, vous affichez les informations suivantes :

- No. Commande
- Date de la commande
- Total de la commande
- État de la commande

Pour chacune de commande, vous devez proposer un lien pour voir les détails de la commande.

Si l'utilisateur n'a toujours pas réalisé de commande, vous l'indiquez à l'aide d'un message.

DÉTAIL COMMANDE

Cette page affiche les informations détaillées d'une commande. Votre page doit minimalement afficher les informations suivantes :

- No. Commande
- État de la commande
- Date de la commande
- Date de la livraison
- Informations comptables (Sous-total, total ...)
- Adresse de livraison
- Items de la commande

L'utilisateur doit seulement être en mesure de voir le détail des commandes qu'il a lui-même passé. Rediriger l'utilisateur au besoin.

CONSIGNES SUPPLÉMENTAIRES

Il est important de bien valider le fonctionnement des éléments du travail pratique 1, 2 et 3 avant de remettre votre travail.

Assurez-vous de bien gérer les erreurs et les exceptions.

DÉPLOIEMENT DANS L'ENVIRONNEMENT DE PRODUCTION

Une fois toutes les fonctionnalités complétées, vous devez déployer votre site sur le serveur **techinfo** dans un sous-domaine sécurisé spécifique pour le TP04.