# INFORMATIONS GENERALES

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Élève : | Nom : Métroz | Prénom : Quentin |
| Lieu de travail : | ETML / Avenue de Valmont 28b, 1010 Lausanne | |
| Client | Nom : Melly | Prénom : jonathan |
| Adresse de courrier avec un remplissage uni jonathan.melly@eduvaud.ch | |
| Dates de réalisation : | 1er trimestre | |
| Temps total : | ~24 périodes | |

# PROCÉDURE

* Tous les apprentis réalisent le projet sur la base d'un cahier des charges.
* Le cahier des charges est présenté, commenté et discuté en classe.
* Les apprentis sont entièrement responsables de la sécurité et sauvegarde de leurs données.
* En cas de problèmes graves, les apprentis avertissent le client au plus vite.
* Les apprentis ont la possibilité d’obtenir de l’aide externe, mais ils doivent le mentionner.
* Les informations utiles à l’évaluation de ce projet sont disponibles au chapitre 8.

# TITRE

***Adon JS VS CODE***

# SUJET

Concevoir un adonne Visual Studio Code avec JavaScript

# MATÉRIEL ET LOGICIEL À DISPOSITION

|  |
| --- |
| * Un PC ETML * Accès à Internet |

# PRÉREQUIS

|  |
| --- |
| Modules de programmation de base |

# CAHIER DES CHARGES

## Objectifs

Création d’une adonne avec la technologie JS (JavaScript) pour l’application Visual Studio Code. Le but de l’adonne est de colorer les mots techniques et de check des erreur ou avertissement de syntaxe sur le langage de programmation cosmos.

## **Qualité**

1. Réaliser un programme informatique de qualité
   * Organisé (namespace, classes, commit log,…)
   * Compacté (pas de copié/collé,…)
   * Optimisé (utilisation de structures adaptées)
   * Commenté
   * Complet (code, script DB, maquettes PDF, éxécutable, …)
2. Prouver que vous êtes digne de confiance lorsqu’on vous confie un projet
   * Journal de travail à jour
   * Pro-activité
     + **Poser des questions** au client
     + Utiliser un système de versioning de code (GIT)

## **Livrables**

1. Addon fonctionnel avec au minimum une couverture de 50% du language
2. Journal de travail