

TRAVAIL PRATIQUE 2

INSCRIPTION À UNE LIGUE AMICALE DE JEUX VIDÉO

Pondération : 15 points; seul ou en équipe de 2

OBJECTIFS PEDAGOGIQUES

Ce travail permet de vérifier:

- La compréhension des formulaires et des contrôles de base.
- La compréhension des validations appliquées aux formulaires.
- La transmission de données entre formulaires
- L'application des standards de programmation.

MANDAT

Suite à une initiative étudiante, les vendredis soirs au Cégep sont devenus un lieu de rassemblement pour jouer à différents jeux vidéo dans une ambiance amicale. Cependant, la popularité de ces événements fait en sorte que l'organisation est devenue un vrai casse-tête pour les responsables. Afin de pallier à ce problème, vous devrez créer un portail d'inscription pour ces événements en ASP.Net.

Le travail consistera en 4 étapes :

- 1) Créer un gabarit de site web pour présenter l'information avec page d'accueil et éléments de présentation usuels (voir TP1 pour guide de présentation)
- 2) Mettre en place une page qui contiendra un formulaire ASP.Net d'inscription aux événements.
- 3) Ajouter les validations nécessaires à ce formulaire afin d'éviter des données d'inscription erronées
- 4) Une fois les informations validées, transmettre celles-ci à un second formulaire ASP.Net qui présentera un résumé de l'inscription

REGLES DE L'APPLICATION

NOTES TECHNIQUES :

- ☐ Récupérez le projet de départ donné avec cet énoncé

Important : Si vous éprouvez des problèmes de compilation ou exécution, transportez tout simplement le code dans un nouveau site web que vous créerez

- ☐ Créez des répertoires pour les fichiers externes comme le CSS, Javascript (et images au besoin)

Partie 1 – Mise en place du gabarit

Les éléments essentiels que votre site doit contenir au niveau de la présentation sont:

- ☐ Un entête avec le nom de la « ligue », pas de logo obligatoire.
- ☐ Une page d'accueil décrivant la mission de la ligue et la procédure à suivre pour celui qui veut réserver un match avec lien qui mène vers le formulaire d'inscription. On en profitera pour mettre des instructions claires sur les éléments de saisie. La page d'accueil doit avoir de l'étoffe.
- ☐ Un pied de page avec les informations de base (copyright, contact, ...).

Note : Il est obligatoire d'utiliser un gabarit avec divisions. Vous pouvez récupérer votre TP1 afin de sauver du temps au niveau de la mise en page de base.

PARTIE 2 – MISE EN PLACE DU FORMULAIRE D'INSCRIPTION

Le formulaire que vous devez produire doit contenir les éléments de saisie suivants sous la forme spécifiée :

Information	Forme
<p>1) La liste des événements apparaissant tout d'abord sous forme de dates disponibles (cliquables) dans un calendrier, <u>vous devez en inclure exactement 3 pour les besoins de ce travail</u>. Lorsqu'on sélectionnera une date, on affichera le titre de l'événement dans le format suivant :</p> <p>La soirée Nintendo : 11 mars 2016</p>	<p>Seules les 3 dates d'événements sont actives dans le calendrier.</p> <p>La sélection d'une date permet d'afficher le titre de l'événement (voir annexe 1) et d'activer les autres contrôles de la page. Aucun contrôle ne sera visible dans le formulaire tant qu'un événement n'est pas sélectionné dans le calendrier.</p> <p>Truc : Utilisez des panels</p>
<p>1) Les événements ont lieu de 16h à 23h et les matchs débutent à chaque heure (16h, 17h 18h, 19h, 20h, 21h, 22h, 23h)</p> <p>Chaque événement comprend la tenue de 6 jeux qui ont chacun lieu dans 3 locaux du Cégep. Par exemple les parties du Jeu ABC ont lieu dans le G-152, G-153 et G-159 pour les heures mentionnées ci-dessus <u>(donc 18 locaux en action)</u></p> <p>Créez la liste de votre choix, n'oubliez pas que vous en avez besoin de 6 par événement (vous pouvez remettre les mêmes afin de sauver du temps)</p> <p>2) En marge de ces matchs, des conférences d'une durée de 1h également sont donnés par des étudiants-experts pour rehausser le niveau de jeu des événements. Il y a 3 conférenciers par événements et les conférences ont lieu à (18h30, 19h30 et 20h30). Par exemple :</p> <p>Unreal Tournament - L'art du Telefrag (par Daniel Huot, 18h30, local J-216)</p> <p>Créez la liste de votre choix, n'oubliez pas que vous en avez besoin de 3 (vous pouvez remettre les même afin de sauver du temps)</p>	<p><u>Interface obligatoire :</u></p> <p><u>Pour les parties :</u> Trois listes déroulantes (Nom du jeu, le local et l'heure). Vous pouvez simplement utiliser local 1,2,3... pour les locaux.</p> <p>Pour les conférences : Des boîtes à cocher pour chaque conférence disponible qui incluent la description, le conférencier, l'heure et le local (voir Annexe 1)</p> <p>Puisque que <u>l'on peut s'inscrire à plusieurs parties et conférences dans plusieurs événements</u> (voir règles de validation plus bas dans l'énoncé), on présentera le détail des sélections dans un ListBox. Il nous donnera la possibilité de retirer une inscription pour une heure donnée.</p> <p>La convivialité est importante et sera notée !</p>

Une fois les sélections terminées, on procédera à la soumission du formulaire en complétant les informations suivantes : Les informations du membre désirant réserver : <input type="checkbox"/> Prénom <input type="checkbox"/> Nom <input type="checkbox"/> Matricule étudiant	Une zone de texte par élément
Un bouton pour acheminer les informations du formulaire	Bouton
Un bouton pour annuler (réinitialiser) le formulaire au complet, y compris la liste des inscriptions enregistrées	Bouton

PARTIE 3 – REGLES DE VALIDATION

Le formulaire doit être validé selon les règles suivantes :

Élément	Règle de validation	Contrainte technique	Message *
Matches	Minimum de 3 matchs par événement (tous jeux confondus) et maximum de 3 matchs par jeu par événement	Ces 3 validations seront faites dans des CustomValidators du côté serveur au moment où le formulaire sera soumis. Voir l'annexe 1 pour la disposition de ces validateurs.	1
	Au minimum 1 conférence par événement		2
	Pas de conflit d'horaire entre les inscriptions (attention aux conférences !)		3
Nom, prénom et matricule	Obligatoire	RequiredFieldValidators. Les validations de présence pour ces 3 champs seront faites lorsque le formulaire sera soumis. Voir l'annexe 1 pour la disposition de ces validateurs.	4
	Le matricule doit absolument avoir 7 chiffres	Le matricule comprendra également une validation de format qui sera faite dans un CustomValidator du côté client (donc javascript) qui vérifiera le format des 7 chiffres.	5

*** Liste des messages d'erreur ou d'information à compléter et/ou ajuster :**

No	Libellé
1	Vous devez vous inscrire à au minimum 3 matchs par événement et au plus 3 matchs par jeu par événement
2	Veillez choisir au moins une conférence par événement
3	Votre inscription contient un conflit d'horaire
4	Ce champ est requis
5	Le format du matricule est incorrect

PARTIE 4

Si le formulaire est valide, on dirigera le site vers une page nommée **Confirmation.aspx** dans laquelle on détaillera toutes les données d'inscription :

- **Le prénom, nom et du matricule de l'étudiant**
- **Les événements, dates, heures, jeux et locaux de toutes les inscriptions (comme la liste du formulaire, mais formaté dans un tableau convivial obligatoirement).**

Portez une attention particulière à la présentation de cette page, elle sera évaluée.

DOCUMENTS A REALISER ET A REMETTRE

1. ***Le site : électronique***

- ☐ Veuillez compresser tous les fichiers de votre application en .zip. Le nom du .zip doit avoir la forme suivante : « *NomPrénom1-NomPrénom2.zip* ».
- ☐ Veuillez remettre votre fichier .zip directement sur le site LÉA (Omnivox), dans la zone prévue à cet effet. Il importe que vous vérifiez les composantes de cette transmission car c'est elle seule qui sera corrigée.

REMISE : MERCREDI 23 MARS 2016 EN FIN DE JOURNEE (Gr. 2) JEUDI 24 MARS 2016 EN FIN DE JOURNEE (Gr. 1)
--

ÉVALUATION

Le travail sera évalué sur les critères suivants (voir la grille détaillée qui sera fournie avec l'énoncé) :

	Éléments	Pondération
A.	Qualité de l'interface de la confirmation - Charge visuelle, couleurs et ergonomie	25%
B.	Respect du devis	60%
C.	Qualité et clarté du code C# (inclus commentaires pertinents lors d'algorithmes critiques)	10%
D.	Professionnalisme de la remise : - à la date, à l'heure et à l'endroit mentionnés sous la forme demandée - Professionnalisme et sincérité de la démarche	5%

ANNEXE1 : INTERFACE UTILISATEUR

On devra utiliser les contrôles obligatoires tels que décrits dans la partie 2 de cet énoncé. Voici une mise en page possible pour le formulaire :

mars 2016						
dim.	lun.	mar.	mer.	jeu.	ven.	sam.
28	29	1	2	3	4	5
6	7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26
27	28	29	30	31	1	2
3	4	5	6	7	8	9

Les soirées Nintendo - 11 mars 2016

Jeux disponibles

Excitebike local 1 19 Réserver

Conférences disponibles

- ☒ 18:30:00 L'art du Telefrag (par Daniel Huot, local J-216)
☐ 19:30:00 Les warp zones, un piège ? (par Toad, local J-217) **Présence incertaine
☐ 20:30:00 Le Monster Kill au bon moment (par Raynor, local J-218)

Mes inscriptions

2016-03-18 16:00:00 Excitebike local 1
 2016-03-18 17:00:00 Excitebike local 1
 2016-03-18 18:00:00 Excitebike local 1
 2016-03-18 19:00:00 Excitebike local 1
 2016-03-25 18:30:00 L'art du Telefrag (par Daniel Huot, local J-216)

Vous devez avoir un minimum de 3 inscriptions par événement
Vous ne pouvez être inscrits à plus de 4 matchs par jeu par événement
Vous devez assister à au moins une conférence par événement

Retirer

Prénom : Ce champ est requis
 Nom : Ce champ est requis
 Matricule : Ce champ est requis

Soumettre Réinitialiser

3 Liste déroulantes avec bouton réserver qui ajoutera l'inscription dans la liste ci-bas selon le format démontré

3 boîtes à cocher. À la sélection de la conférence, celle-ci est ajoutée dans la liste ci-bas dans le format désiré. Lorsqu'on désélectionne une conférence, elle est enlevée de la liste

ListBox qui accumule les inscriptions. On peut les retirer à tout moment en prenant soin de les sélectionner d'abord

Les CustomValidators

Les boîtes de texte avec les RequiredFieldValidators

Les boutons pour soumettre ou réinitialiser. On effectuera les validations sur la soumission du formulaire

ANNEXE2 : PROJET DE DEPART

- 1) Un projet de départ vous est donné avec cet énoncé, il contient un calendrier et une classe Inscription qui vous servira à créer/supprimer des inscriptions au fur et à mesure qu'elles feront leur apparition/disparition dans le ListBox de l'interface. On gèrera les inscriptions à l'aide de 3 listes (voir propriétés dans le fichier Default.aspx.cs) :

```
private List<Inscription> inscriptionsEvent1 = new List<Inscription>();  
private List<Inscription> inscriptionsEvent2 = new List<Inscription>();  
private List<Inscription> inscriptionsEvent3 = new List<Inscription>();
```

On gardera donc dans ces listes les inscriptions (instances de la classe inscription) en cours dans le ListBox. Il faudra faire une gestion adéquate (Add et Remove) des inscriptions dans ces listes, en fonction des actions de l'utilisateur dans le formulaire. Ces listes seront très utiles lorsque viendra le temps de faire vos validations finales sur les inscriptions (Exemple : méthode Count pour connaître le nombre d'inscriptions à un événement)

- 2) Rappel sur les contrôles à Items :

Les contrôles principaux dans ce travail (Listes déroulantes et ListBox) sont des listes à items et il sera fondamental de travailler avec ce concept car il nous permet de manipuler 2 valeurs importantes :

- Text (ce qui est affiché)
- Value (valeur interne)

Par exemple, lors de l'ajout d'une inscription dans la ListBox, on prendra bien soin de créer l'item de cette façon :

```
ListItem itemToInsert = new ListItem();  
Inscription nouvelleInscription = new Inscription(currentEvent1Id, .....);  
itemToInsert.Value = currentEvent1Id.ToString(); //id courant, voir les propriétés currentEvent1Id, ...  
itemToInsert.Text = "__Le texte à montrer dans la liste__";  
inscriptionsEvent1.Add(nouvelleInscription);  
ListBox.Add(itemToInsert);
```

Cette manipulation vous permettra de remettre la main sur le id (votreListBox.SelectedItem.Value) de votre inscription lorsqu'elle sera cliquée (pour être enlevée par exemple). On fera ainsi un Remove dans votre liste en recherchant cette inscription par son id parmi vos objets inscriptions.

Mise en garde :

Gardez en tête que les boutons font desPostBack, donc vos listes se trouvent effacées à chaque fois. Il faudra travailler avec la variable de Session (voir exercice) pour stocker et aller retrouver vos listes à chaque manipulation.