

## Procédure de construction de l'application sous NodeJs PSB M1 DB Y. Stroppa

Prise en main du modèle de l'application, tout d'abord les prérequis nécessaires est d'avoir nodejs et éventuellement git d'installer sur votre machine ... voir les différentes procédures d'installation en fonction de votre système d'exploitation : (Windows, MacOSX, linux)

Une fois ces éléments installés, veuillez exécuter la commande suivante :

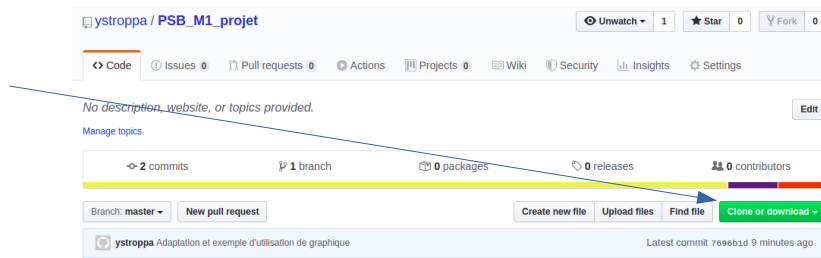
Si vous avez git

```
Sous un répertoire de travail de votre disque  
# git clone https://github.com/ystroppa/PSB_M1_projet
```

Sinon

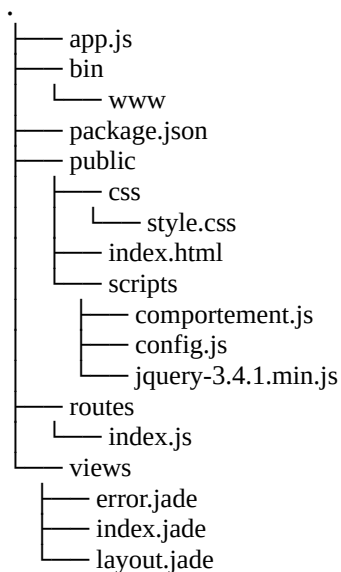
En se connectant via un navigateur à l'adresse [https://github.com/ystroppa/PSB\\_M1\\_projet](https://github.com/ystroppa/PSB_M1_projet)

Télécharger  
un zip



Qu'il faudra dézipper sur un répertoire de travail

Une fois que avez récupéré les fichiers vous devez avoir cette arborescence



Dans cette arborescence un ensemble de fichiers sont nécessaires pour nodejs dans cette configuration. Par contre vous allez travailler principalement sur quatre fichiers : index.html, comportement.js, config.js et style.css

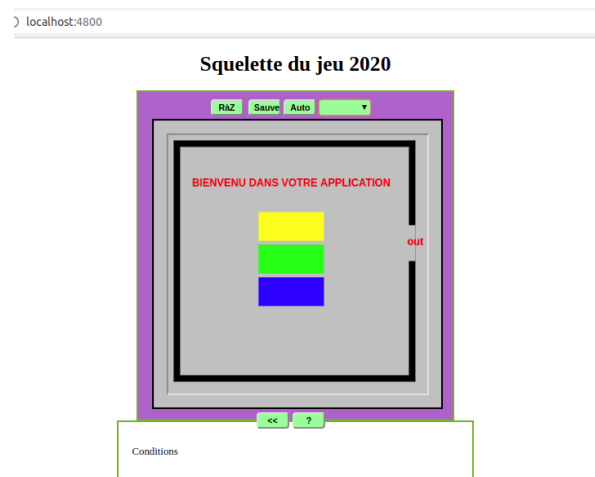
Pour démarrer, l'application nodejs, se mettre sous le répertoire de travail dans le dossier nommé PSB\_M1\_projet ...et exécutez la commande **npm install**. Cette commande permet d'installer les modules js nécessaires à l'application.

Ensuite pour démarrer le serveur web, exécutez la commande **npm start**

```
> version3@0.0.0 start /home/ystroppa/PSB/PSB_M1_projet
> node ./bin/www

Express OK
Creation du serveur ... http://localhost:4800
Done
```

A partir de votre navigateur pour pouvez accéder à l'application web ainsi démarrée via l'adresse <http://localhost:4800>:



Avant de commencer à développer, veuillez suivre les différentes étapes

Définir ce que l'on veut faire :

Veuillez définir les objectifs de votre application, une description de son fonctionnement

Comment veut-on que l'application fonctionne

Mono utilisateur / Multi utilisateurs (pour les multi-utilisateurs il faudra prendre un autre kit)

Que doit afficher l'application (concepts)

Quels sont les interactions utilisateurs (c'est à dire quels sont les événements que prendra en charge l'application -- click, déplacement souris ....clavier notion de `addEventListener` )

Est-ce une application multi-configuration de jeu ? Comment définit-on les configurations qui permettront de modules les affichages de la disposition des objets dans l'écran.

Ensuite Commencer à comprendre comment fonctionne le squelette fourni ... faire une copie avant toute modification, pour vous permettre de revenir si besoin ...

Modifier le code et s'approprier l'application ....

Concevoir votre propre application en essayant de définir la structure de l'application et de la concevoir de façon itérative ...

Maintenant avec votre éditeur préféré, vous pouvez commencer à modifier ce rendu en fonction de la nature de votre projet.

Bon courage