

BTS Services informatiques aux organisations - Session 2015

E4 – Conception et maintenance de solutions informatiques (Coefficient 4)

DESCRIPTION D'UNE SITUATION PROFESSIONNELLE

Épreuve ponctuelle

Contrôle en cours de formation

PARCOURS SISR

PARCOURS SLAM

NOM et prénom du candidat: LECOMTE Matthias

N° candidat : 0309040945

Contexte de la situation professionnelle:

Une grande surface spécialisée dans différents secteurs souhaite mettre en place un jeu (QCM) pour ses employés.

Intitulé de la situation professionnelle :

Il s'agit d'adapter pour l'entreprise un jeu (Trivia crack), qui permettra aux salariés de tester et d'entretenir leurs connaissances de façon ludique dans les domaines du Monde dans lequel ils travaillent.

Période de réalisation : septembre à octobre 2014

Lieu : Lycée Sainte Ursule, Caen

Modalité : Individuelle

En équipe

Conditions de réalisation (ressources fournies, résultats attendus) :

Ressources fournies:

- Modèle Physique de Données (MPD)
- Liste des spécifications fonctionnelles à implémenter (diagramme de cas d'utilisation général de l'application)
- Script de création de la base de données
- Architecture du projet et classes techniques (jsUtils, DAO, OrmUtils)

Résultats attendus:

- Application web fonctionnelle, base de données avec des enregistrements-tests
- Documentation d'analyse fonctionnelle, d'analyse technique et utilisateur

Productions associées :

- Diagramme de cas d'utilisation
- Documentation Technique
- Modèle Physique de données
- Modèle Logique de données
- Descriptif d'utilisation de l'application
- État d'avancement des différentes fonctionnalités
- Script SQL
- Projet ZIP

Modalités d'accès aux productions :

Il s'agit, par exemple, des identifiants, mots de passe, URL d'un espace de stockage et de la présentation de l'organisation du stockage.

Login : matthias et mdp : matthias pour se connecter à l'application.

Espace de stockage : <http://slamwiki.kobject.net/etudiants/2014/charles.leducq/ppe/trivia>

Descriptif détaillé de la situation professionnelle

TriviaMMC est un quiz inspiré du jeu Trivia Crack dans lequel on doit répondre à des questions concernant différents domaines afin de tester ses connaissances. L'utilisateur appartient à un monde, dans ce monde il pourra jouer dans différents domaines qui possède chacun des questions. Pour chaque bonne réponse, un point est attribué sinon c'est à l'autre joueur. Au bout de trois bonnes réponses, on joue pour une couronne. Dès que l'utilisateur débloque toutes les couronnes, il gagne.

Voici les différentes informations techniques concernant le projet :

- Langage: HTML5, CSS3, JavaScript (jQuery), PHP (5.4.12).
- Modèle de conception MVC (Modèle Vue Controlleur).
- Environnement de développement: PhpStorm
- SGBD (Système de Gestion de Bases de données) MySQL (version 5.0.11).
- Serveur XAMP (version 1.8) avec un service Apache (version 2.4.10).

Tâches réalisées sur le projet :

- Connexion
- Déconnexion
- Création d'un compte
- Lister les parties (en attente, en cours, joignables...)
- Afficher les statistiques d'un joueur
- Démarrer une nouvelle partie
- Afficher une question (du domaine ou par rapport à la couronne)
- Sélection du domaine pour la couronne
- Passer à la question suivante
- Terminer la partie
- Signaler une question

* Sur ce projet, je me suis en particulier occupé de tout ce qui permet à un utilisateur de jouer (rejoindre partie, jouer, répondre aux questions « si bonne réponse continue, sinon retour à l'accueil » , incrémentation des bonnes réponses, réponses successives...