CENTRE SCOLAIRE SAINTE-JULIENNE

Multi - PL – TE 1 - Projet Album Photo

Consignes

Invariant

Concevoir, gérer et présenter un projet orienté multimédia sur la base d'un cahier des charges conçu par l'élève en utilisant un langage orienté objet

Mise en situation

Un père de famille souhaiterait disposer d'une plateforme Web à partir de laquelle il pourrait partager des albums photos avec sa famille et ses amis.

Le sujet doit pouvoir mettre en œuvre les notions acquises en PHP-SQL-HTML-CSS-jQUERY-AJAX.

Les objets d'apprentissage

<table>
<tr>
<td>Appliquer

• Vérifier la mise en œuvre d'un cahier des charges.
• Conserver des traces de la mise en œuvre d'un cahier des charges d'un projet.
• Modéliser une logique de programmation orientée objet.
• Commenter des lignes de codes.
• Tester le programme conçu.</td>
<td>Transférer

• Définir le canevas d'un cahier des charges relatif au projet choisi par l'élève.
• Compléter le canevas du cahier des charges.
• Préparer, développer et clôturer un projet sur la base du cahier des charges.
• Choisir un mode et un support de communication adéquats pour présenter le produit final.
• Présenter un rapport technique expliquant le fonctionnement du produit final.
• Au terme du projet, analyser les forces et les faiblesses de sa mise en œuvre.
• Corriger un programme défaillant.
• Améliorer un programme pour répondre à un besoin défini.</td>
</tr>
<tr>
<td colspan="2">Connaître

• Différencier la programmation impérative de la programmation orientée objet.</td>
</tr>
</table>

Les exigences techniques

1. L'application web doit pouvoir répondre aux besoins suivants:
    a. Gérer les utilisateurs (enfants/adultes/amis/admin);
    b. Gérer et afficher les albums;
    c. Gérer le partage des albums;
    d. Imprimer un album.
2. Les échanges avec la base de données MYSQL s'effectuent avec PDO (fichier PHP fourni).
3. La gestion des erreurs s'effectue par levée d'exceptions.
4. Le projet doit être sécurisé.
5. Le projet doit être orienté objet et doit utiliser le modèle MVC.
6. Le projet doit pouvoir être consulté sur un smartphone ou une tablette.
7. Le projet doit utiliser du HTML, du CSS, du jQuery et de l'AJAX.

L'organisation du projet

Il s'opère par groupe de 2 lors des labos et à la maison. Les points de l'évaluation sont alloués à un rapport écrit, aux rapports d'avancement et deux présentations orales du projet (PréAO).

Le rapport écrit de Juin doit reprendre les éléments suivants:

- Le code source de votre application;
- Un mode d'emploi concernant l'utilisation de votre application.

La présentation orale de Janvier doit reprendre les éléments suivants:

- Le cahier des charges;
- L'échéancier;
- Les fonctionnalités de votre site à l'aide de diagrammes adaptés.

La présentation orale de Juin doit reprendre les éléments suivants:

- Un rapport de tests effectués;
- Une démonstration.

Tout plagiat ou toute utilisation d'une IA substituant l'honnêteté intellectuelle des élèves mènera à la nullité du projet!

Les rapports d'avancement et l'échéancier sont à remettre hebdomadairement le dernier jour de la semaine. **S'il est impossible, pour le professeur d'identifier le rôle joué par chacun dans l'avancée du projet, ou si ce dernier n'est pas suffisamment détaillé, le rapport sera considéré comme nul!**

S'il y a, au final, trop de rapports non rendus, cela conduit de facto à la nullité du projet.

Ce projet intervient pour les examens de Janvier et de Juin des cours de Multimédia et de Programmation et langages. Il devra être remis une semaine avant la période d'examens de Janvier pour la présentation orale de l'analyse et une semaine avant la période d'examens de Juin pour le rapport écrit et la présentation orale de la solution codée. Je vous signale que **le non-respect des échéances sera sanctionné par la nullité du projet.**

Les critères d'évaluation

Ils sont repris sur une grille d'évaluation.

Vous serez évalués sur les compétences suivantes:

UAA13 (25%-75%)	Conception et gestion de projet	Concevoir et gérer un projet sur la base d'un cahier des charges conçu par l'élève, intégrant plusieurs UAA du 3e degré
UAA14 (75%-25%)	Programmation orientée objet	Concevoir une application sur la base d'un cahier des charges mettant en œuvre un langage orienté objet

Je vous souhaite un bon travail!