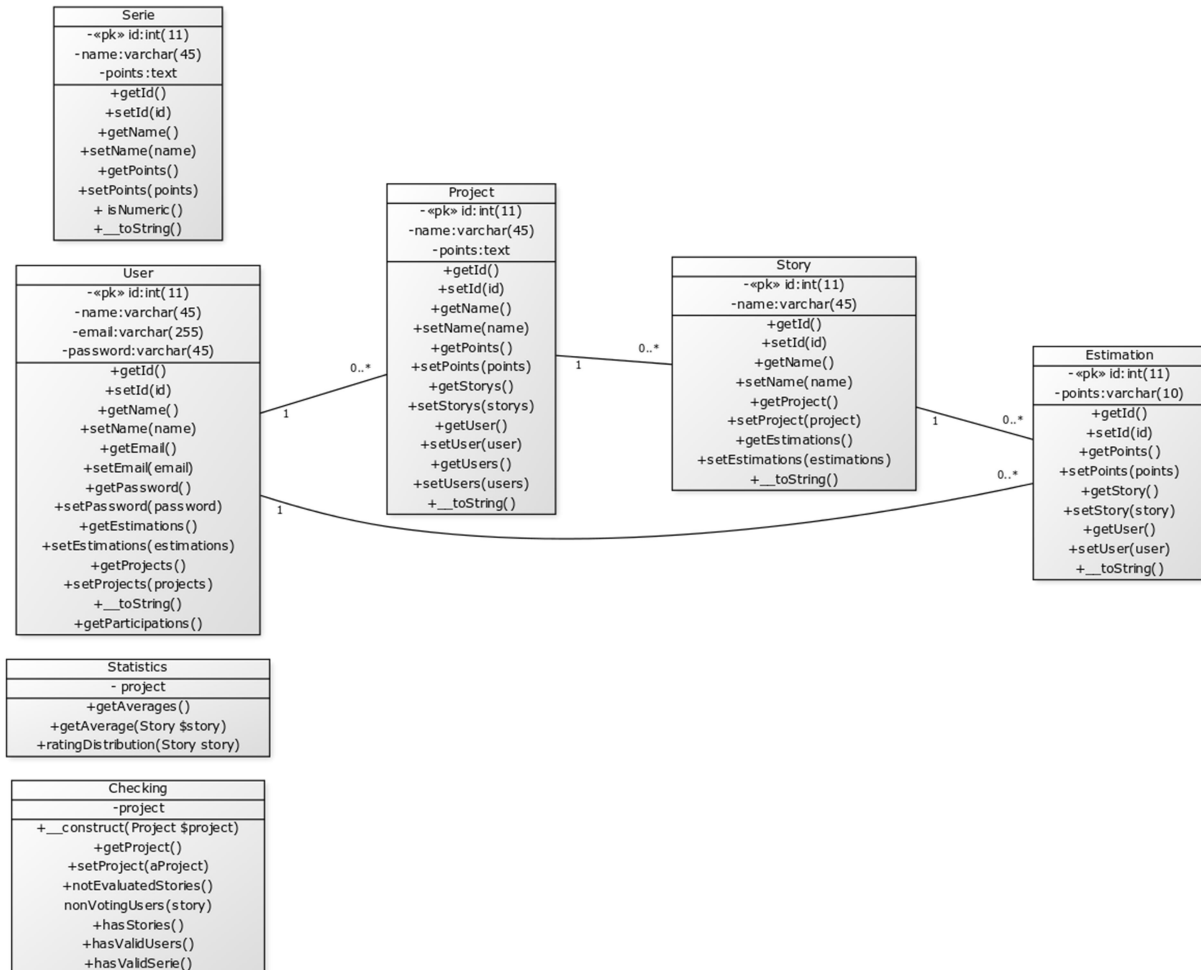


Préparation à E5	2 ^{ème} BTS SIO SLAM
SLAM4-5	J-C HERON
CONTENU : Solutions applicatives	Evaluation n°3
Durée max	1 heure
Domaines abordés	D4.1 - Conception et réalisation d'une solution applicative
Fichier	DS3.docx

ScrumPoker

A partir du diagramme de classes de l'application :



Implémenter les méthodes ci-dessous :

Dans la classe Checking :

1. La méthode **getProject()**
//Retourne le projet vérifié
2. La méthode **setProject(\$aProject)**
//Modifie le projet vérifié
3. La méthode **Project[] notEvaluatedStories()**
//Retourne la liste des stories n'ayant pas encore été évaluées
4. La méthode **User[] nonVotingUsers(\$story)**
//Retourne la liste des participants à un projet n'ayant pas encore voté sur une story

* On pourra utiliser la méthode **findById(\$id,\$arrayOfModels)** retournant faux si aucun objet d'id \$id n'a été trouvé dans la liste des objets \$arrayOfModels, et l'instance trouvée dans le cas contraire.

Préparation à E5	2 ^{ème} BTS SIO SLAM
SLAM4-5	J-C HERON
CONTENU : Solutions applicatives	Evaluation n°3

Dans la classe Statistics :

5. La méthode **array getAverages()**

//Retourne un tableau associatif dont les clés correspondent aux ids de story et la valeur à la moyenne des notes de la story associée pour l'ensemble des stories du projet.

Remarques

1. Les classes **Checking** et **Statistics** contiennent une instance **\$project**, dont les membres sont supposés être tous correctement affectés (le projet a des stories, des users...)
2. Toutes les collections d'objets sont des tableaux php

Manipulation des tableaux

Pour créer un tableau : `$unTableau = [] ;`

Pour parcourir par itération tous les éléments d'un tableau :

```
foreach($tableau as $element){
    // instructions avec $element
}
```

Pour parcourir par itération tous les éléments d'un tableau associatif :

```
foreach($tableau as $key=>$element){
    // instructions avec $element ou $key
}
```

Ajout en fin de tableau d'un élément : `$unTableau []= $newElement ;`

Ajout d'un élément à une position (clé ou index) : `$unTableau [$k]= $newElm ;`

Taille d'un tableau : `$nb=sizeof($unTableau) ;`

Retourne un tableau de chaînes de caractères créées en découpant la chaîne du paramètre string en plusieurs morceaux suivant le paramètre delimiter.

`$tableau= explode($delimiter,$string) ;`

Arrondi un nombre à l'entier approchant : `$nbEntier=round($unFloat) ;`