

TD n°7

	Dépôts eCampus : * parcours 1 * parcours 2
---	--

- Suite Projet **boards**
- Application gestion de projets SCRUM

Objectifs

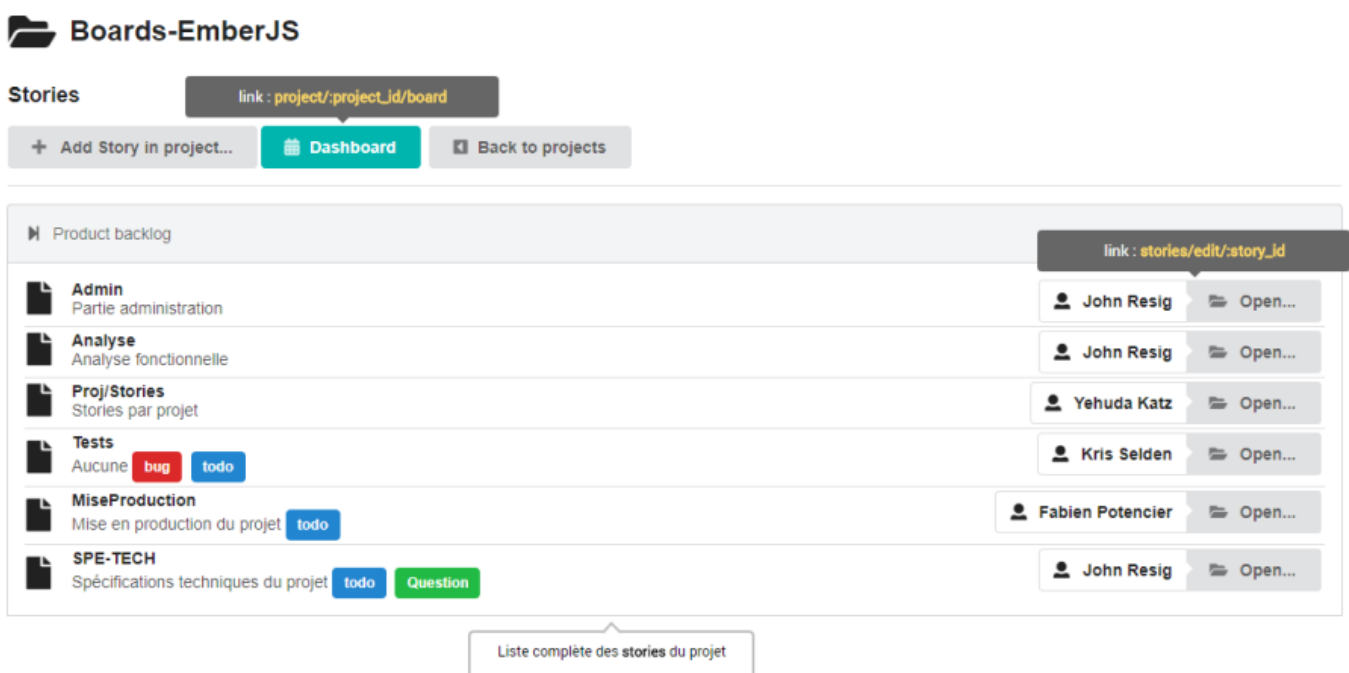
- Conception d'interfaces Web client riche
- Manipulations datas
- Utilisation composants

-- Eléments à implémenter

-- Route `project/:project_id/board`

//TODO 2.1

Cette route est déjà partiellement implémentée (`project/:project_id`):



Boards-EmberJS

Stories link : `project/:project_id/board`

+ Add Story in project... Dashboard Back to projects

Product backlog link : `stories/edit/:story_id`

Admin Partie administration	John Resig Open...
Analyse Analyse fonctionnelle	John Resig Open...
Proj/Stories Stories par projet	Yehuda Katz Open...
Tests Aucune bug todo	Kris Selden Open...
MiseProduction Mise en production du projet todo	Fabien Potencier Open...
SPE-TECH Spécifications techniques du projet todo Question	John Resig Open...

Liste complète des stories du projet

Elle affiche la liste complète des stories du projet sélectionné.

on lui ajoute la partie tableau de bord, permettant d'afficher par steps (en colonnes), les user stories du projet sélectionné.

Boards-EmberJS

Stories

+ Add Story in project...
 Dashboard
Back to projects
Affiche la liste des stories non affectées à une step

Product backlog

- **MiseProduction**
 Mise en production du projet todo
Fabien Potencier Open...
- **SPE-TECH**
 Spécifications techniques du projet todo Question
John Resig Open...

Dashboard

Progress of the project stories

Boutons affichés si une story est sélectionnée

With selected story: Admin

Open ...
Move to step
Remove

Todo

■ **Admin** John Resig 0%

■ **Tests** bug todo Kris Selden 0%

In progress

■ **Proj/Stories** Yehuda Katz 25%

Done

■ **Analyse** John Resig 100%

Comportement/conception de l'interface

Steps

Les Steps s'affichent de manière complète dans l'interface, même si elles ne contiennent aucune story. On utilisera :

- le composant HTML ui-grid de semantic pour leur disposition.
- Chaque **step** est composée d'un **ui top attached segment** pour son titre, suivi d'un **ui attached segment** pour son contenu.

Stories

Lorsque la route **project:project_id** est active, toutes les stories sont affichées dans le product backlog. Lorsque la route **project:project_id/board** est active, toutes les stories non affectées à une step sont affichées dans le product backlog, les autres sont réparties entre leurs steps respectives.

- Le click sur une story présente dans le board la rend active et affiche la barre de 3 boutons (Open, MoveTo -dropDown des steps- et Remove).
- Les boutons **Open..** renvoient vers l'url **story:story_id**
- Il est possible de déplacer les stories entre les steps par un drap and drop

Le tableau suivant pourra servir à élaborer la grille des steps :

```
['one', 'two', 'three', 'four',
  'five', 'six', 'seven', 'eight', 'nine',
  'ten', 'eleven', 'twelve', 'thirteen', 'fourteen',
  'fifteen', 'sixteen']
```

Models

Ajouts de membres non persistants aux models :

Model	propriété	Rôle
project	boardVisible	booléen déterminant si board est visible
	backlog	computed property* des stories à afficher dans le backlog (* sur boardVisible et stories.@each.step)
story	active	booléen déterminant si la story est sélectionnée
	progress	computed property* donnant l'avancement de la story (% des tâches réalisées) (* sur tasks@each.done)

Component

Pour le drag and drop, on utilise les fonctionnalités HTML5, au travers de 2 composants (fortement inspirés de cet [article](#)) :

draggable-dropzone correspond à la zone de drop (step d'accueil)

```
import Component from '@ember/component';
import {set,get} from '@ember/object';

export default Component.extend({
  classNames      : [ 'draggableDropzone' ],
  classNameBindings : [ 'dragClass' ],
  dragClass       : 'deactivated',

  dragLeave(event) {
    event.preventDefault();
    set(this, 'dragClass', 'deactivated');
  },

  dragOver(event) {
    event.preventDefault();
    set(this, 'dragClass', 'activated');
  },

  drop(event) {
    var data = event.dataTransfer.getData('text/data');
    this.sendAction('dropped', data,get(this,'content'));
    set(this, 'dragClass', 'deactivated');
  }
});
```

draggable-item correspond à l'élément déplacé (drag) (story)

```
import Component from '@ember/component';
import {get} from '@ember/object';

export default Component.extend({
  classNameBindings: ['isActive'],
  isActive: Ember.computed('content.active', function() {
    let content=get(this,'content');
    if(get(content,'active'))
      return this.get('activeClass');
    return '';
  }),
  attributeBindings : [ 'draggable' ],
  draggable          : 'true',

  dragStart(event) {
    return event.dataTransfer.setData('text/data', get(this,
'content').get('id'));
  },
  doubleClick(){
    this.sendAction("onDbClick",get(this,'content'));
  },
  click(){
    this.sendAction("onClick",get(this,'content'));
  }
});
```

Exemple d'utilisation **draggable-dropzone**:

```
{{#draggable-dropzone content=step dropped="addToStep" class="column"}}
...
{{/draggable-dropzone}}
```

Attribut	Rôle
content	objet associé
dropped	action déclenchée sur le drop dont le prototype est (dragContent.id,dropZoneContent)

Exemple d'utilisation **draggable-dropzone**:


```
{{#draggable-item class="ui segment" activeClass="green inverted" content=story
onClick="activate"}}
...
{{/draggable-item}}
```

Attribut	Rôle
content	objet associé
activeClass	Classe utilisée si content.active==true
onClick	action déclenchée sur le click de l'élément

-- Route Stories/edit/:story_id


//TODO 2.2

Affiche la **story** correspondant au **code** passé dans l'url.




Boards-EmberJS

Back to project stories

 Step : todo

B22 4 tâches bug Admin

 James Gosling

Update tasks...

En tant que créateur, je veux ajouter et gérer les réponses d'une question [methods] .

<input checked="" type="checkbox"/> get reponse/all
<input type="checkbox"/> get reponse/:id
<input checked="" type="checkbox"/> put reponse
<input type="checkbox"/> post reponse/:id

Comportement de l'interface :

- Une task **done** est barrée
- Les cases à cocher permettent de faire passer une tâche de non réalisée (done=false) à réalisée (done=true) et inversement

Thanks

From: <http://slamwiki2.kobject.net/> - SlamWiki 2.1

Permanent link: <http://slamwiki2.kobject.net/riclient/emberjs/td7>

Last update: 2019/08/31 14:21

