LA CITATION SECRÈTE

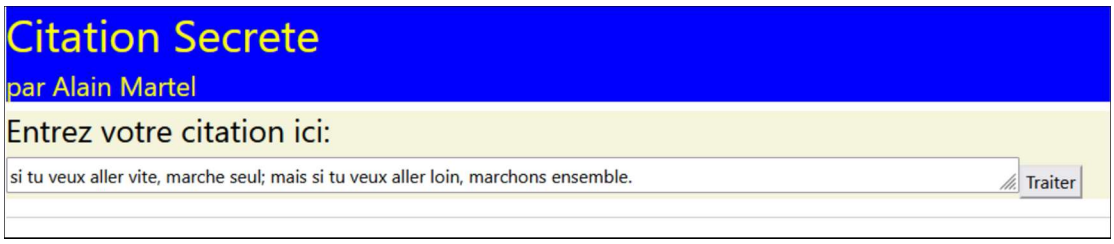
DESCRIPTION SOMMAIRE

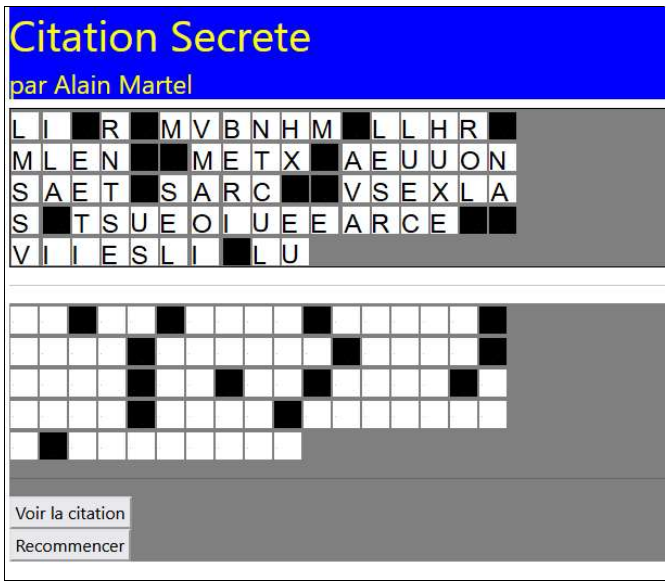
Avec Angular vous développerez une application capable de recevoir un texte de l'utilisateur puis de génèrer les grilles du jeu **Citation Secrète** correspondant au texte fourni.

PRÉSENTATION DU JEU

Le jeu de la citation secrète se présente comme deux grilles :

- La grille supérieure contenant, en désordre, les lettres de chacune des colonnes;
- La grille inférieure représentant les emplacements des lettres (cases blanches) et des séparateurs de mot (cases noires);
    - Les séparateurs de mots sont : espace, apostrophe, trait d'union, point (final, exclamation, interrogation, deux points, trois points, virgule), virgule, etc …
    - Deux séparateurs de mots consécutifs dans la citation originale (par exemple un point suivi d'un espace) se traduiront par un seul carré noir.





- Les mots peuvent être brisés d'une ligne vers l'autre si le nombre de lettres ne s'ajuste pas au nombre d'espaces.
- Le but du jeu est de placer les lettres de chaque colonne dans les cases appropriées de manière à former une phrase complète.

SPÉCIFICATIONS DU PROGRAMME

Le programme:

1. Affichera votre bannière : Citation secrète par : votre Prénom et Nom
2. Offrira un champ texte pour saisir une citation à traiter;
3. Validera cette citation candidate ainsi :
    - La présence de caractères accentués ou diacritiques n'est pas permise (on ne prend que les ASCII < 128) ;
    - La longueur maximale d'une citation est de 100 caractères;
    - La longueur minimale est de 35;
    - Une infraction aux règles précédentes entrainera le rejet de la ligne;
4. S'il y a deux (ou plus) séparateurs de mot consécutifs, on n'en affiche qu'un dans la grille;
5. Si la citation est valide, le programme produira les deux grilles correspondantes
6. Affichera les grilles à l'écran;
7. L'utilisateur pourra ensuite fournir une nouvelle citation à traiter;

EXIGENCES FONCTIONNELLES

1. Le nombre de colonnes des grilles sera compris, à votre choix, entre 13 et 17 (inclusivement);
2. Les citations fournies par l'utilisateur peuvent être écrites en majuscules ou minuscules, mais dans la grille supérieure, les lettres apparaitront toujours en majuscule;
3. L'affichage d'une grille de jeu à l'écran devra être au moins aussi belle (ou pas plus laide ;o) que l'exemple fourni;

EXIGENCES DE REMISE

1. Il y a trois niveaux de remises de votre projet :
    i. Version en **production** sur le serveur du département (techinfo-cstj.ca) accessible à partir de la rubrique « Sites des étudiants » de ma page personnelle (https://amartel.techinfo-cstj.ca/4203D4/)
    ii. Remise sur **LÉA** du dossier src de votre projet. **Ne remettez que le dossier src**;
    iii. **Github.com** : héberger votre projet dans un repo privé sur github.com et remettez sur LÉA un fichier texte donnant **l'URL de votre repo**. Ajoutez-moi (AlainProf) comme collaborateur de ce repo.
2. Ce travail doit être réalisé individuellement. Pas de travail d'équipe.

ÉVALUATION

Ce travail pratique compte pour 20% de votre note finale. Pondération des éléments :

Élément	Points
Bannière avec votre nom	3
Validation des citations	12
Production de la grille supérieure	40
Production de la grille inférieure	25
Clarté et ergonomie	10
Version de l'app sur techinfo-cstj.ca	10
(Bonus) Minimisation des mots tronqués	10
Code : modularité-clarté	-10
Commentaires	-5
Français	-10
Respect des spécifications et exigences	-25

La date limite de remise est avant 23h59 le 2 octobre. Pénalités de 10% par jour de retard.