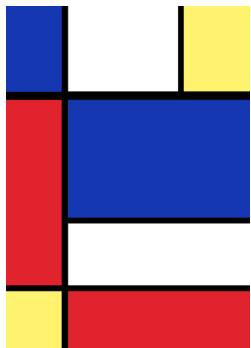


AMBRE PALANQUE

DOSSIER TECHNIQUE



Toutes les interactions, qu'elles soient sous forme de lignes de code ou sociales sont pour moi dignes d'effort et d'intérêt. Le travail d'équipe me permet de confronter mes idées, et d'apprendre plus des personnes qui m'entourent. Je souhaite découvrir et approfondir les animations web, pour approfondir le coté artistique du développement web, pour que la contemplation dépasse l'utilité. Je souhaite aiguiser mon oeil et celui des autres, mais aussi accroître mes compétences et mes connaissances dans le domaine du développement interactif.

- | | | |
|-----------|-------------------|-----------|
| 01 | REMEMBEX | 04 |
| 02 | MASTERMIND | 08 |
| 03 | OCTOPUS | 12 |
| 04 | STAGE IHM | 16 |

01 REMEMBEX

Présentation du projet

Remembex a vu le jour lors d'un projet développement back-end.

J'ai développé cette application en Ruby on Rails. Elle permet de répertorier ses « exs » en fonction de leurs défauts ou de leurs qualités. Seriez-vous prêt(e) à recommencer l'aventure avec l'un d'eux ?



Fonctionnalité de l'application

Cette application est un memento des relations amoureuses du passé.

On a la possibilité de créer un profil, et d'y rentrer divers éléments comme une description, des points négatifs et positifs, une photo ou illustration, une description et surtout trois notes.

La moyenne de ces trois notes va permettre de trier les profils de manière décroissante.

Il est possible d'éditer ou de supprimer un profil.

L'application se voulant privée, il n'est pas possible de partager les informations. Chaque utilisateur peut se créer un compte et n'a plus qu'à rentrer les profils.

Ce projet m'a permis d'apprendre à coder en Ruby on Rails, et même si ce langage facilite énormément le côté back-end du développement, il permet une grande compréhension des autres langages côté serveur grâce à l'architecture MVC qui permet de bien structurer l'ensemble des éléments.



Sign up

SIGN UP



De l'idée à la réalisation

Lors de ce projet j'ai saisi l'occasion pour faire une application complète (pas seulement le côté développement back-end). Dans un premier temps j'ai réalisé les maquettes sur photoshop, traité les images libres de droits, et fait le choix des polices et des couleurs.

J'ai ensuite développé l'application sur Ruby on Rails avec toutes ces fonctionnalités, et une fois les interactions serveur terminées je me suis attaquée au front, et à l'animation de l'écran d'accueil.

REMEMBEX

Edo sz

Titre - Texte

Roboto regular



#c50000



#f5ecec



#ffffff



Animation de l'application

```
42 .photo {  
43   position: absolute;  
44   bottom: 0;  
45   left: 0;  
46   width: 100%;  
47   z-index: 3;  
48  
49   transition: 1s ;  
50   transform: translateX(0) translateY(0) translateZ(0);  
51   -webkit-transform: translateX(0) translateY(0) translateZ(0);  
52   -moz-transform: translateX(0) translateY(0) translateZ(0);  
53   -o-transform: translateX(0) translateY(0) translateZ(0);  
54   -ms-transform: translateX(0) translateY(0) translateZ(0);  
55 }  
56  
57 .photo.decal {  
58   transform: translateX(0) translateY(20px) translateZ(0);  
59   -webkit-transform: translateX(0) translateY(20px) translateZ(0);  
60   -moz-transform: translateX(0) translateY(20px) translateZ(0);  
61   -o-transform: translateX(0) translateY(20px) translateZ(0);  
62   -ms-transform: translateX(0) translateY(20px) translateZ(0);  
63 }  
64 }
```

CSS - coordonnée du déplacement de l'image mobile

L'écran d'accueil de Remembex est une animation. Il s'agit de deux images décalées. Lorsque l'on passe la souris dessus, elles se superposent. Elles ont toutes les deux une opacité réduite de moitié, ce qui fait que l'image finale devient entièrement opaque.

L'écran est divisé en deux parties horizontales. Lorsque la souris se situe sur la partie haute de l'écran les deux images sont en décalage. Cependant lorsque la souris se situe dans la seconde partie basse de l'écran, l'image décalée va venir se superposer sur l'autre.

En ce qui concerne le Javascript :

Lorsque la souris se trouve dans la partie inférieure de l'écran, l'image va prendre la classe «decal». Grâce au css, elle va se déplacer sur la seconde image.

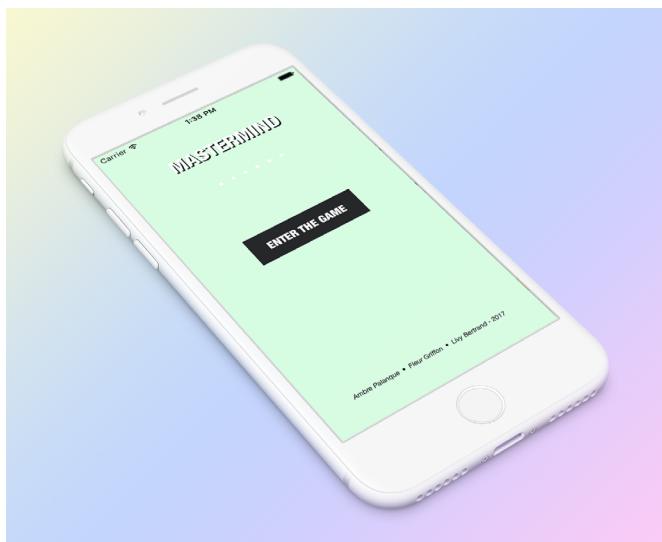
Lorsque la souris est sur la partie supérieure de l'écran l'image reste fixe, de même lorsque l'on ouvre la page d'accueil.

```
18 surexposition = {  
19  
20   moveToDecal:function(){  
21     if(!this.photo.className.match("decal")){  
22       this.photo.className += " decal";  
23     }  
24   },  
25  
26   moveToFixe:function(){  
27     this.photo.className = this.photo.className.replace("decal", "");  
28   },  
29  
30   initEvent:function(){  
31     var self = this;  
32     this.top.addEventListener("mousemove", function(){  
33       self.moveToDecal();  
34     }, true)  
35     this.bottom.addEventListener("mousemove", function(){  
36       self.moveToFixe();  
37     }, true)  
38   },  
39  
40   init:function(){  
41     this.top = document.getElementById("top");  
42     this.bottom = document.getElementById("bottom");  
43     this.photo = document.getElementById("photomoved");  
44     console.log(this.top, this.bottom);  
45     this.initEvent();  
46   },  
47  
48 }  
49  
50 window.onload=function(){  
51   surexposition.init();  
52 }
```

JS - déplacement de l'image selon où se trouve la souris

CSS
JAVASCRIPT
RUBY ON RAILS

02 MASTERMIND



Présentation du projet

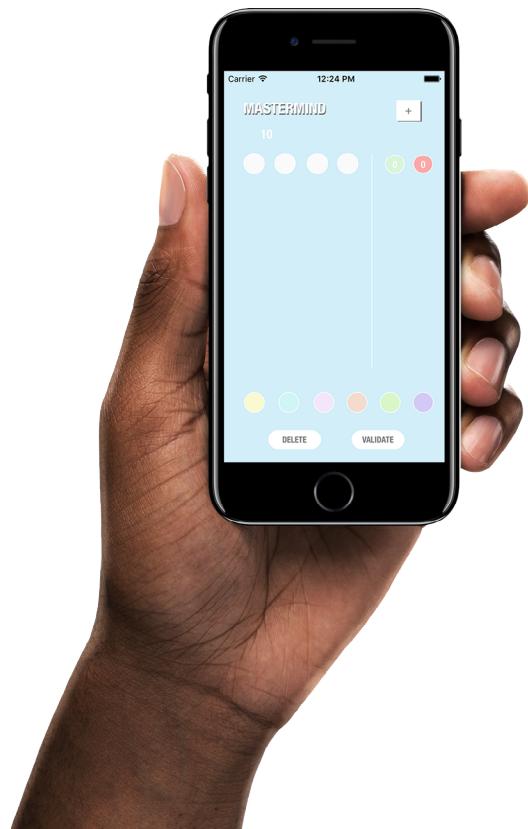
Lors du module de développement mobile en SWIFT j'ai eu l'occasion de créer ma première application en créant un Mastermind. Nous avons formé un groupe de trois étudiantes pour réaliser ce projet dans les quatre jours impartis.

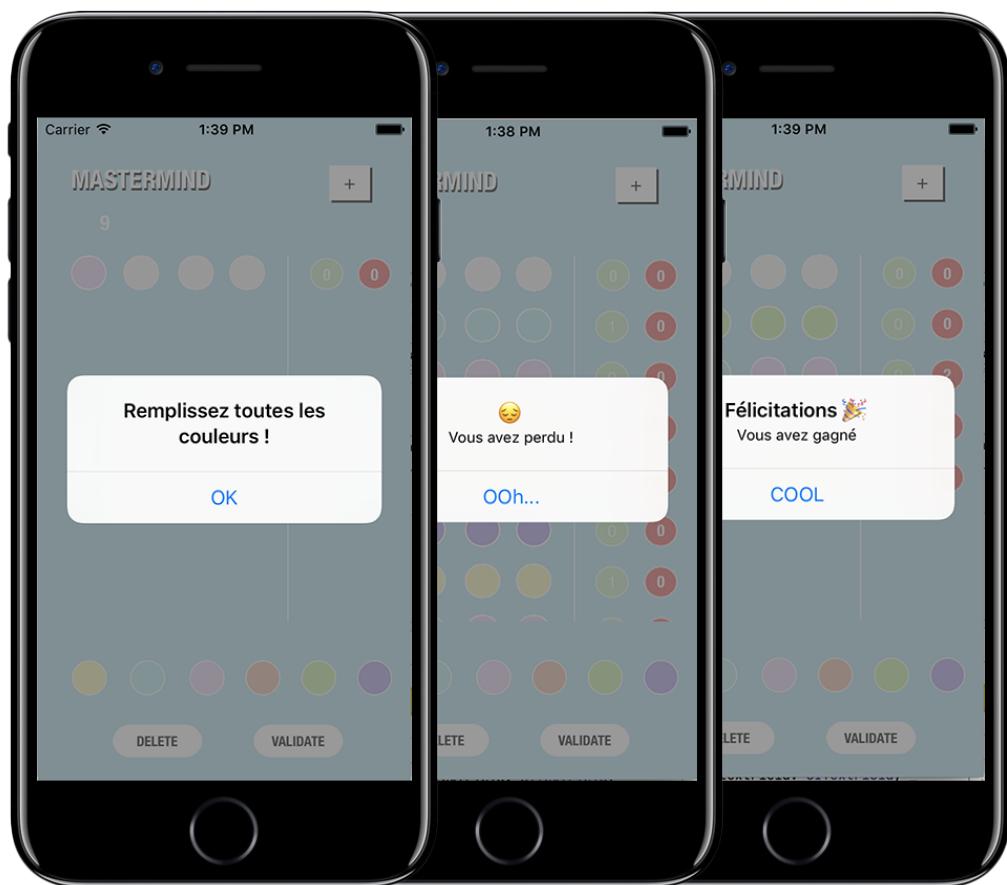
Fonctionnalité de l'application

Pour que le jeu soit fonctionnel on doit commencer par générer un secret aléatoirement. Il y a plusieurs manières de procéder.

Nous avons choisi de faire deux fonctions : une première fonction permettant de générer des nombres aléatoires, et une seconde qui va stocker ces chiffres afin de créer une combinaison de 4 éléments.

```
func randomNumber() -> Int {  
    let index = Int(arc4random_uniform(6))  
    return index  
}  
  
func genereUnSecret() {  
    for _ in 0...3 {  
        secret.append(randomNumber())  
    }  
}
```





Vérification que les cases soient remplies, sinon message d'alerte

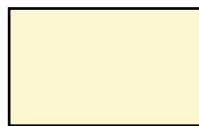
```
if self.isEmpty([self.enter1, self.enter2, self.enter3, self.enter4]) {
    self.alert(message: "Remplissez toutes les couleurs !")
}
```

Message de fin de partie si l'utilisateur a gagné ou perdu

```
if self.essai <= 0 || bp == 4 {
    let message = bp == 4 ? "Vous avez gagné" : "Vous avez perdu !"
    let title = bp == 4 ? "Félicitations 🎉" : "😢"
    let action = bp == 4 ? "COOL" : "OOoh..."
    self.alert(message: message, title: title, action: action, handler: self.back)
}
```



#d7fdde



#faf9d0



d0f5f6



#f4e6fa



#f4dbcc



#d8f6c8



d3c9f5



#f9a7a7

Réinitialisation des champs de saisie en fin de partie

```
@IBAction func reinitialiser(_ sender: Any) {
    enter1.text = ""
    enter2.text = ""
    enter3.text = ""
    enter4.text = ""
    enter1.backgroundColor = nil
    enter2.backgroundColor = nil
    enter3.backgroundColor = nil
    enter4.backgroundColor = nil
    bp = 0
    mp = 0
    labelMP.text="0"
    labelBP.text="0"
    self.tentative = [0, 0, 0, 0]
}
```

Réinitialisation de la partie

```
@IBAction func newTentative(_ sender: Any) {
    secret.removeAll()
    genereUnSecret()
    print(secret)

    historique.removeAll()
    historyTableView.reloadData()
    print(historique)

    bp=0
    mp=0
    labelBP.text = "0"
    labelMP.text = "0"

    labelEssai.text = "10"
    essai = 10

    self.reinitialiser(false)
}
```

SWIFT

Version Ipad

PRESÉNTATION PORTFOLIO COMPÉTENCES L'ÉQUIPE

AGENCE OCTOPUS

Digital agency based in Bordeaux, France

Compétences

DEV, UI / UX

Le développement UI/UX est l'une des compétences essentielles dans notre agence. Emma a acquis une logique irréversible en design afin de rendre l'expérience utilisateur unique. En effet le monde du bilboquet permet d'acquérir toutes ces compétences et c'est pour cela qu'Emma est un élément indispensable dans notre agence.

Elle utilise plusieurs logiciel pour la conception de ces maquettes : Sketch, Photoshop, Axure. Elle maitrise HTML5, CSS6, Ruby on Rails. Elle est notre génie de l'intégration web.

AUDIOVISUEL

L'agence propose aussi des services audiovisuelles. Clément a toutes les compétences pour produire des films courts et institutionnels pour les agences. Clément manie avec perfection son objectif, il sait capturer les meilleurs moments dans n'importe quelle situation. Cependant il ne faut pas faire attention lorsqu'il vous propose de vous déshabiller...

Clément capture l'instant avec son Canon 6D et monte les vidéos sur Premier Pro. Sa créativité érotique lui permet aussi de faire de magnifique Motion Design.

PRESÉNTATION PORTFOLIO COMPÉTENCES L'ÉQUIPE

AGENCE OCTOPUS

Digital agency based in Bordeaux, France

Compétences

DEV, UI / UX

Le développement UI/UX est l'une des compétences essentielles dans notre agence. Emma a acquis une logique irréversible en design afin de rendre l'expérience utilisateur unique. En effet le monde du bilboquet permet d'acquérir toutes ces compétences et c'est pour cela qu'Emma est un élément indispensable dans notre agence.

Elle utilise plusieurs logiciel pour la conception de ces maquettes : Sketch, Photoshop, Axure. Elle maitrise HTML5, CSS6, Ruby on Rails. Elle est notre génie de l'intégration web.

AUDIOVISUEL

L'agence propose aussi des services audiovisuelles. Clément a toutes les compétences pour produire des films courts et institutionnels pour les agences. Clément manie avec perfection son objectif, il sait capturer les meilleurs moments dans n'importe quelle situation. Cependant il ne faut pas faire attention lorsqu'il vous propose de vous déshabiller...

Clément capture l'instant avec son Canon 6D et monte les vidéos sur Premier Pro. Sa créativité érotique lui permet aussi de faire de magnifique Motion Design.



#fa7a7a



#f4e63a



#7e3a3a



#f9e4aa

Lors de nos cours de web design nous devions créer une agence fictive et faire la maquette du site.

En ce qui concerne la page d'accueil nous avons choisi une vidéo en background. Nous sommes partis sur un design simple et épuré en jouant sur diverses tailles et épaisseurs de police.

Nous avons également fait un design sur divers formats.

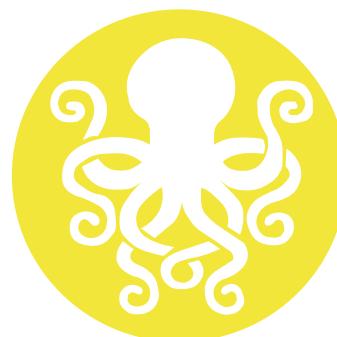
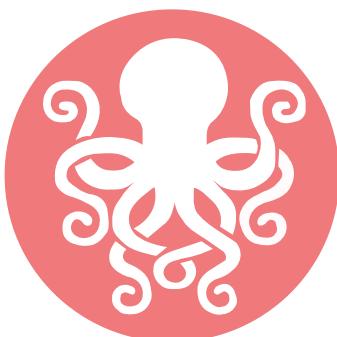
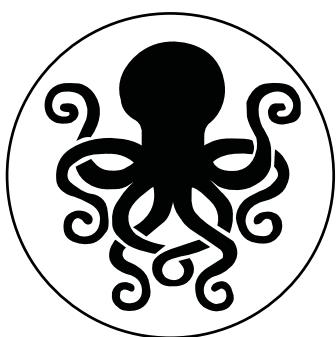
Il y a deux versions pour l'iPad, une de jour, et l'autre de nuit.

Même si un texte noir sur fond blanc reste plus lisible, c'est aussi beaucoup plus agressif pour les yeux. C'est pour cette raison que nous avons fait deux versions.

La version «Jour» est composée de couleurs vives, jaune et rose, sur fond blanc. En ce qui concerne la version «Nuit» nous avons choisis des couleurs plus sombre, avec un texte gris.

Les versions sombres sont voulues «élégantes», tandis que la plus colorée est dans un esprit jeune, et dynamique.

Nous avons choisi des polices sans serif, comme la Roboto, mais avec des épaisseurs variées, et la Dolcevita pour son A biseauté.



INDESIGN PHOTOSHOP

04 STAGE IHM

Présentation du projet

Dans le cadre de mon stage au master IHM de Toulouse, j'avais pour mission de réaliser le design du site web de la formation, ainsi qu'un logiciel d'administration développé en PHP.

J'ai également conçu un plan de communication pour la formation, et une présentation des moyens de communication au resposable de celle-ci.

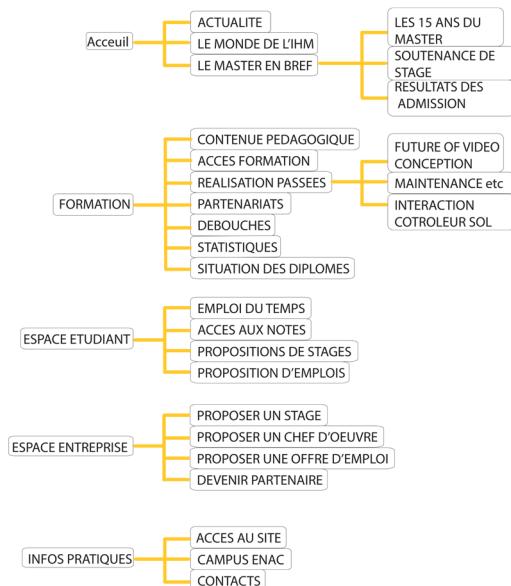


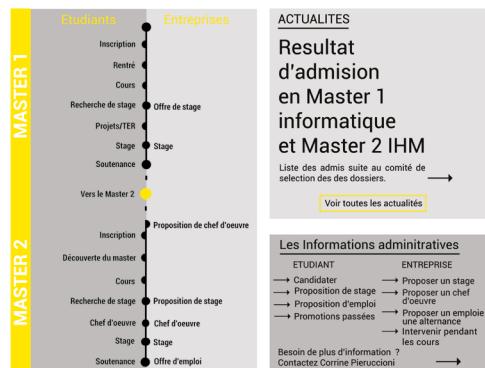
Côté design

L'ancien site du master n'était pas efficace concernant ses pages indexées, beaucoup étaient obsolètes, et les informations sur diverses pages pouvaient être regroupées en une seule. J'ai donc repris toute l'arborescence du site, pour qu'il soit accessible plus facilement.

Cette première expérience de stage m'a permis d'analyser et de connaître les attentes d'un client, de découvrir la nécessité de retravailler à diverses reprises le design du site web, mais aussi de pouvoir donner son propre avis, et de refuser des propositions.

Le site web du master était à l'origine rouge et blanc. J'ai choisi deux nuances de gris, qui donnent un côté technique et masculin. Le jaune a pour objectif d'être attrayant et de rajouter de la fémininité au design.





ANCIENNES PROMOTIONS

Découvrez nos anciennes promotions d'élèves, leur stage, et projets.

NOS PROMOTIONS

RESPONSABLES DE LA FORMATION

MARCO WINCKLER

Responsable de la relation étudiants
entreprise M1 - M2

CONTACTER

MARCO WINCKLER

Responsable UPS de la formation

CONTACTER

MARCO WINCKLER

Responsable ENAC de la formation

CONTACTER

ENAC - 7 Avenue Edouard Belin - 31000 Toulouse
Université Toulouse III - Paul Sabatier - 118 Route de Narbonne - 31062 Toulouse

ENAC

Titre

Sous-titre

Texte

Roboto bold

Roboto medium

Roboto regular



#f9e42a



#bebbbb



#ele0el

Le site étant pour les étudiants et professionnels, j'ai préféré rester sur une police sans serif, sobre, et jouer uniquement sur les changements de taille et d'épaisseur.

Avec mon maître de stage, qui faisait office de « client » lors de la réalisation du site, nous avons choisi les informations les plus importantes à présenter sur la page d'accueil. Pour lui, le plus important était d'avoir les informations principales pour les étudiants mais aussi pour les professionnels afin qu'ils puissent connaître le master, et les étudiants qui en sortent.

La timeline permet de savoir le déroulement d'une année pour les étudiants de master 1 et 2 mais aussi comment les entreprises peuvent proposer des stages, et des emplois.

Coté développement back-end

Au vu de la courte durée de mon stage j'ai dû choisir entre réaliser le développement du site web ou le logiciel de gestion. J'ai choisi de travailler sur le logiciel pour accroître mes compétences en développement back-end, mais j'ai aussi fait la partie front-end afin de le rendre plus lisible pour la secrétaire qui s'en sert.

Le logiciel a pour fonction de faciliter toute la procédure autour des stages. Il fallait qu'un étudiant puisse rentrer toutes les informations relatives à son stage sous forme de formulaire et puisse voir les avancées au niveau des conventions. L'intérêt est aussi pour le tuteur et la secrétaire chargés des stages des étudiants, qu'ils puissent connaître l'entreprise, avoir des retours via cette plateforme. La base de données offre un historique des stages pour chaque étudiant, sur la première et deuxième année de master. Un système de recherche par numéro d'étudiant sur la plateforme permet aussi d'obtenir des informations plus facilement.

```
67 <table border=1 class="etudiant" id="tableau">
68   <caption> Les étudiants du master IHM </caption>
69   <thead>
70     <tr>
71       <th><p class="colone">Numéro Etudiant</p></th>
72       <th><p class="colone">Nom</p></th>
73       <th><p class="colone">Prénom</p></th>
74       <th><p class="colone">Origine Etudiant</p></th>
75       <th><p class="colone">Email </p></th>
76       <th><p class="colone">Téléphone </p></th>
77     </tr>
78   </thead>
79   <tbody>
80     <?php while ($r = $q->fetch_array()) { ?>
81       <tr>
82         <td><?php echo $r['numCarteEtu']; ?></td>
83         <td><?php echo $r['nomEtu']; ?></td>
84         <td><?php echo $r['prenomEtu']; ?></td>
85         <td><?php echo $r['enacEtu']; ?></td>
86         <td><?php echo $r['emailEtu']; ?></td>
87         <td><?php echo $r['telEtu']; ?></td>
88       <td class="suprrmod modifier">=</td>
89       <td class="suprrmod supprimer">=</td>
90     </tr>
91   <?php } ?>
92   </tbody>
93 </table>
```

Affichage des étudiants sous forme de tableau

```
45 $Ajouter = filter_input(INPUT_POST, 'Ajouter');
46 echo "<br>valeur:" . $Ajouter;
47 if ($Ajouter == 'Ajouter') {
48   $r1 = "INSERT INTO Etudiant ( `nomEtu`, `prenomEtu`,
49   `numCarteEtu`, `enacEtu`, `emailEtu`, `telEtu` )
50   VALUES ( '$nomEtu', '$prenomEtu', '$numCarteEtu',
51   '$enacEtu', '$emailEtu', '$telEtu' )";
52   $pop = $mysql->query($r1);
53   $r2 = "INSERT INTO Stage (`anneeProm`, `nivEtu`, `numCarteEtu`, `idtut` )
54   VALUES ('$anneeProm', '$nivEtu', '$numCarteEtu', '$idtut')";
55   $pop = $mysql->query($r2);
```

Ajout d'un étudiant dans la base de donnée

```
73   if ($Chercher == 'Chercher') {
74     $req='SELECT * FROM Etudiant WHERE numCarteEtu='.$numetu ;
75     $result = $mysql->query($req) or die(mysql_error());
76     $nbrcol = $result->num_rows;
77     if ($nbrcol >= 1) {
78       $ligne = $result->fetch_array();
79     }
80   <?>
81   <h3>Résultats de votre recherche.</h3>
82   <form method="post" action="https://setekh.irit.fr/stageihm/Administration/infoEtu.php?user_num=<?php echo $numetu?>">
83     <input type="hidden" name="user_num" value="<?php echo $r['numCarteEtu']; ?>">
84     <input type="submit" name="modifier" value="Voir la fiche Etudiant" >
85   </form>
86   <form method="post" action="https://setekh.irit.fr/stageihm/Administration/Etudiant.php?user_num=<?php echo $numetu?>">
87     <input type="hidden" name="user_num" value="<?php echo $r['numCarteEtu']; ?>">
88     <input type="submit" name="Retour" value="Retour" >
89   </form>
90   <?php
91 }
92 else {
93   <?>
94   <h3>Pas de résultat</h3>
95   <p>Le numéro d'étudiant composé ne correspond à aucun étudiant dans notre base de données</p>
96   <form method="post" action="https://setekh.irit.fr/stageihm/Administration/Etudiant.php" >
97     <input type="hidden" name="user_num" value="<?php echo $r['numCarteEtu']; ?>">
98     <input type="submit" name="Retour" value="Retour" >
99   </form>
100  <?php
101 }
102 $mysql->close();
103 <?>
```

Effectuer une recherche à partir du numéro de l'étudiant

**PHP
JQUERY
INDESIGN
PHOTOSHOP**