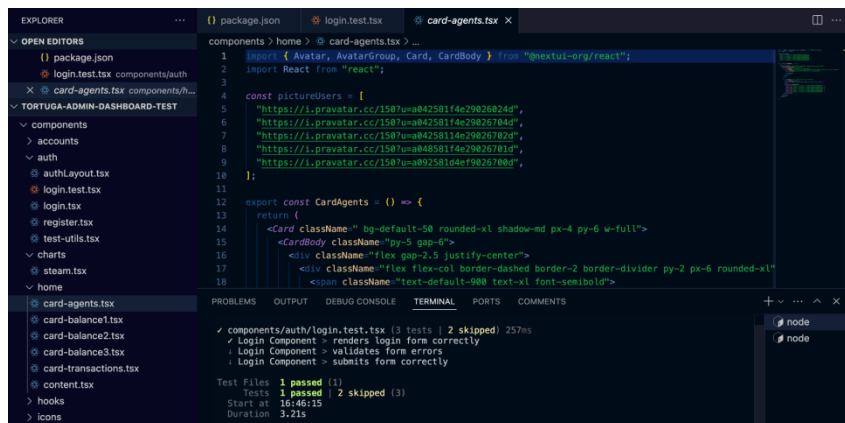


Rapport de stage du projet site web stage 2SIO



Sommaire :

- 1. Présentation de la structure d'accueil**
- 2. Présentation du stage**
- 3. Présentation du contexte du stage**
- 4. Environnement technique**

Fiche 1 : Présentation de la structure d'accueil

1.1. Présentation générale

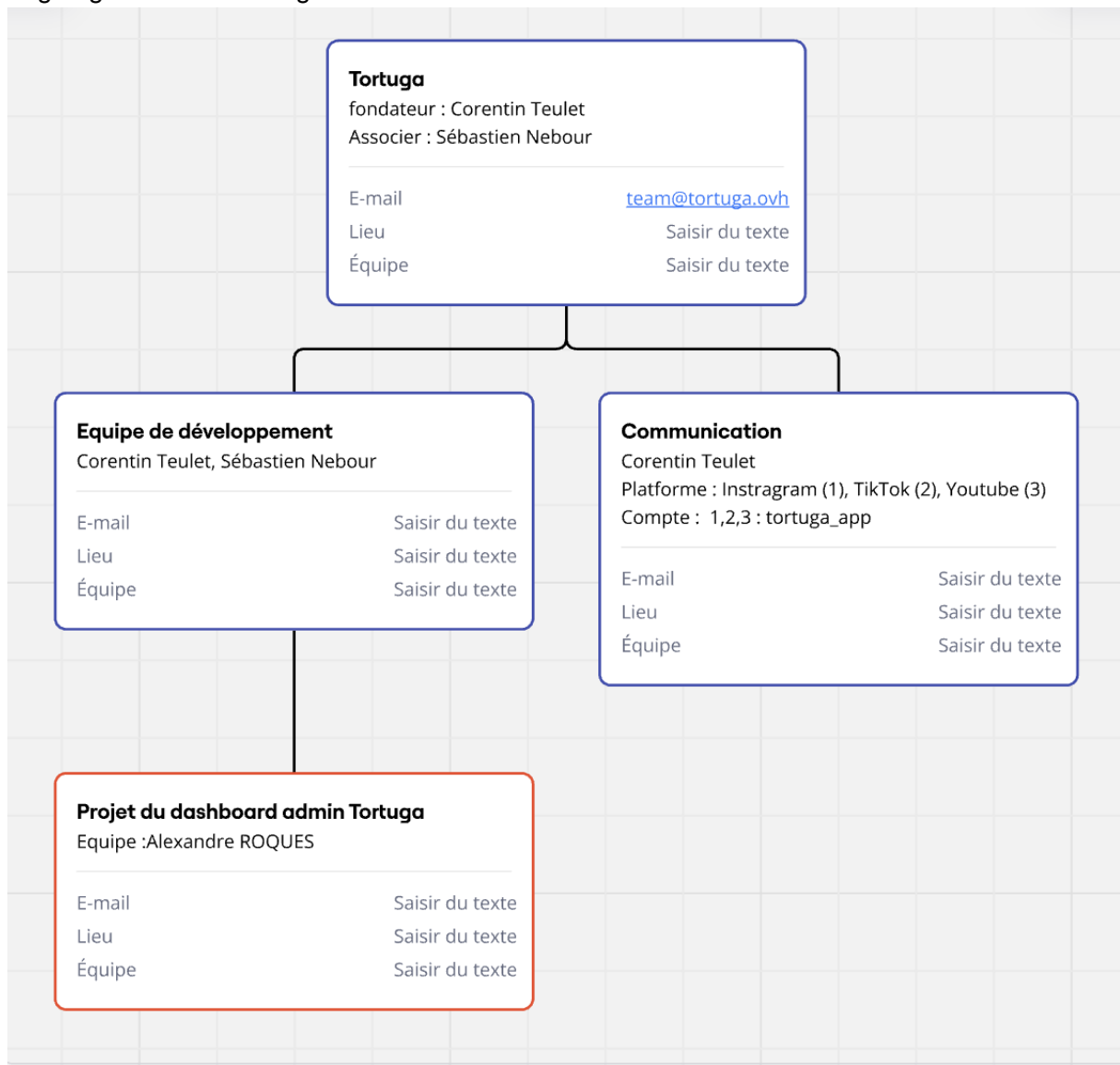
Corentin TEULET est un passionné d'informatique qui a voulu approfondir ses connaissances et son expérience de l'informatique à travers divers projets dans ce milieu. Pour cela, il a monté sa structure en tant qu'entrepreneur individuel. Par la suite, Il a développé divers projets, certains axés pour les entreprises, comme par exemple un outil à base d'Intelligence Artificielle (I.A) qui a permis de gérer le réseau social des entreprises en faisant des publications automatiques. Mais il a également réalisé des projets à destination du public avec notamment l'application Tortuga qui est un réseau social rassemblant les passionnés de randonnées et permettant de partager leurs différents parcours, avec des données associées à ces randonnées.

1.2. Cœur de métier

Le domaine de spécialité de cette structure réside dans le développement de solutions informatiques innovantes et sur mesure. Forte d'une expertise pointue et d'une équipe qualifiée, elle conçoit, développe et déploie des applications et outils technologiques adaptés aux besoins spécifiques de ses clients. Qu'il s'agisse de logiciels d'entreprise, de plateformes web ou de solutions mobiles, son objectif est de développer des solutions numériques innovantes, fiables, évolutives et à la pointe de la technologie.

1.3. Organisation de la structure

Organigramme de Tortuga



Organigramme du positionnement de notre projet au sein de l'organisation de Tortuga.

1.4. Chiffres clés

L'entreprise CNTL Digital a créé l'application Tortuga. Cette application est un réseau social ayant pour but de rassembler les passionnés de montagne pour pouvoir partager leurs randonnées et expéditions. Cette application se différencie des autres applications grâce à ses fonctionnalités. Par exemple, Tortuga a mis en place un système de parcours qui permet d'afficher le chemin suivi, le dénivelé ainsi que la distance parcourue. Mais elle a aussi apporté le concept de « sac à dos » qui permet dans l'application de référencer l'inventaire du matériel utilisé, tout en ajoutant des informations comme le poids ou le prix moyen des articles.

Tortuga compte aujourd'hui près de 700 abonnés, a enregistré 31 000 visites, 7 700 connexions et plus de 4 000 utilisateurs actifs sur pratiquement 1ans.

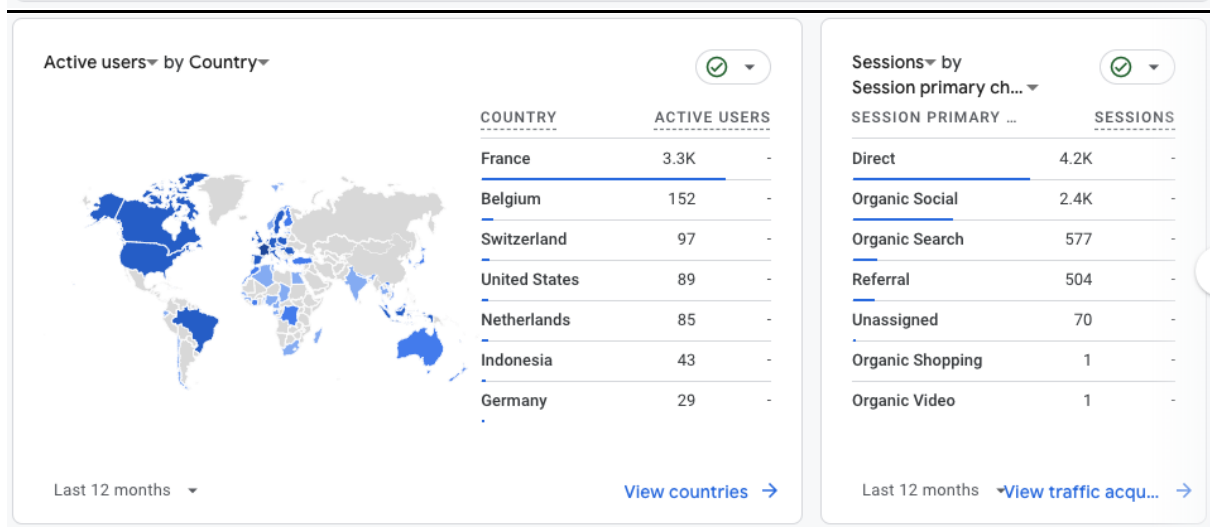
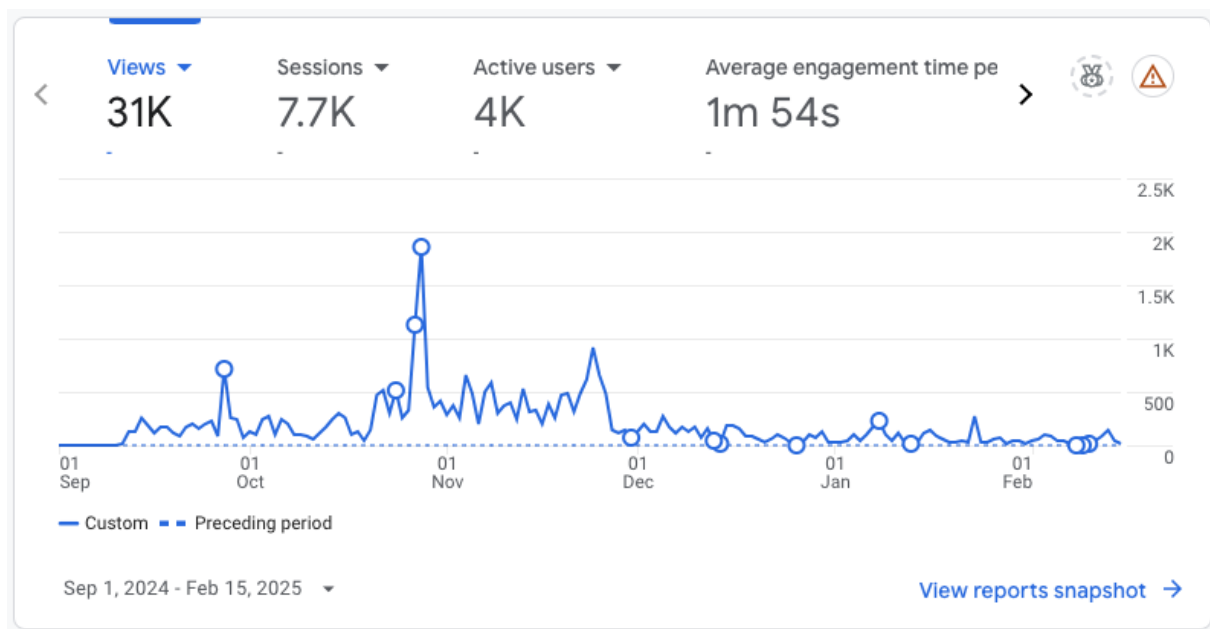
Technologie utilisée sur le site Tortuga et PWA :

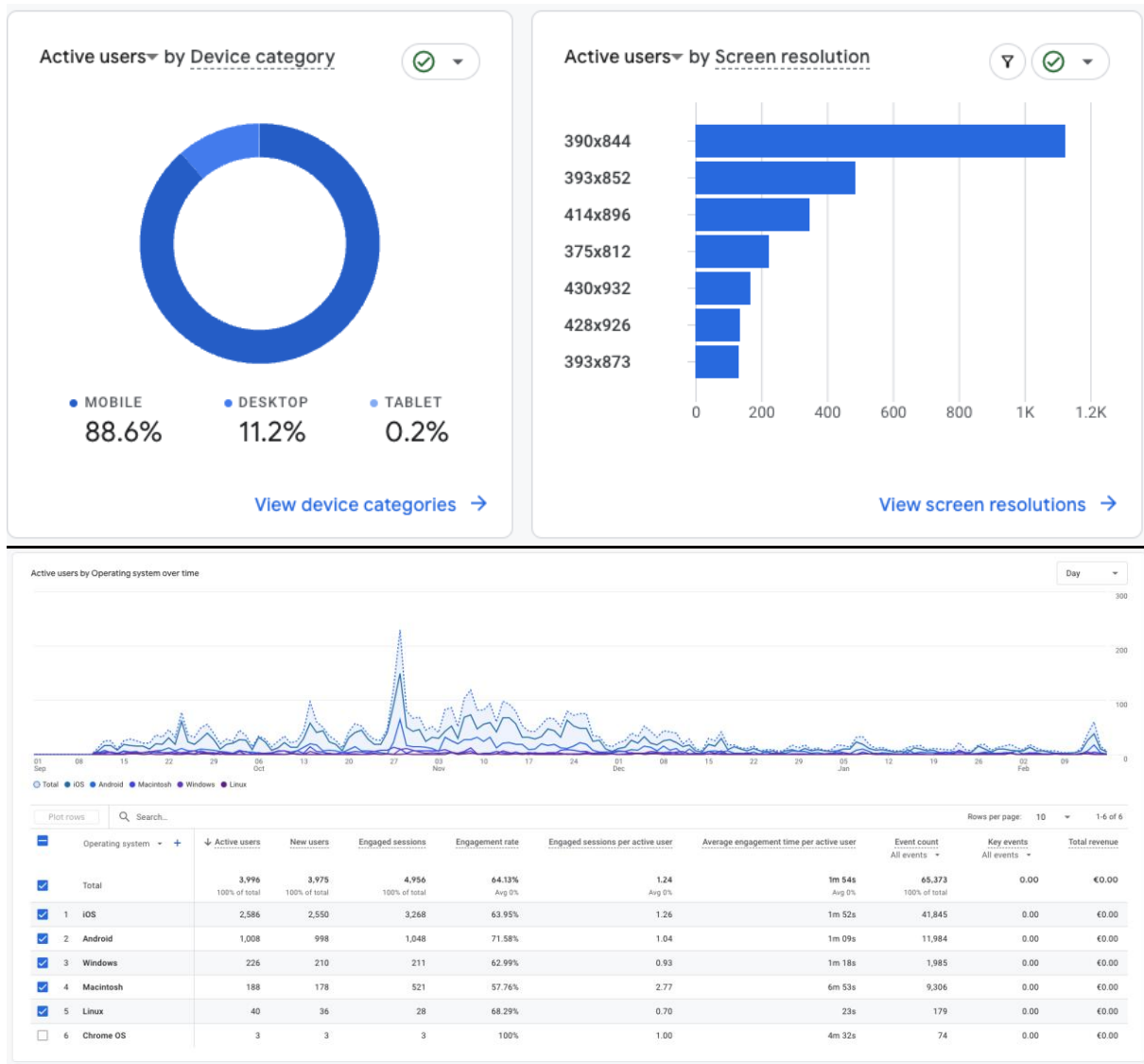
- NextJs
- TailwindCss
- NodeJs
- Typescript
- React
- NextUI (maintenant HeroUI)
- Supabase (base en PostgreSql)

Technologies utilisées sur l'App Native (ios & android) :

- React Native
- Expo
- TypeScript
- NodeJs
- Backend NextJs de la PWA
- NativeWind (TailwindCSS)

Capture d'écran des chiffres fait par le site et l'Appli de Tortuga :





Fiche 2 : Présentation du contexte du stage

2.1. Maître de stage

Mon maître de stage était Corentin Teulet qui est le créateur de la société CNTL Digital, ainsi qu'étudiant en 4^{ème} année au sein de l'école CESI à Toulouse.

2.2. Positionnement dans l'organisation

Ma position dans l'organisme se situe dans la partie Développement Informatique qui concerne l'ensemble des activités informatiques appliquées au projet Tortuga. Pour ce projet, j'ai travaillé avec l'ensemble de l'équipe Tortuga composée de deux professionnels, Corentin Teulet et Sébastien Nebour. J'ai travaillé en autonomie mais en gardant un contact avec Corentin Teulet et Sébastien Nebour qui m'ont donné le cahier des charges et les différentes fonctionnalités que le dashboard admin devait incorporer. Nous faisons également des points qui avaient pour but de servir d'étapes de validation, mais également des retours grâce à des appels et visioconférences vis-à-vis du projet et sur ma formation sur les technologies utilisées. Ces points nous servaient par la suite à élaborer des améliorations, des axes à reprendre ou bien des pistes à suivre.

2.3. Missions réalisées

Stage : Développement d'un tableau de bord pour les admins de l'application Tortuga en Next.js

Introduction

- ❖ **Nom du stagiaire** : Alexandre ROQUES
- ❖ **Nom du tuteur de stage** : Corentin TEULET
- ❖ **Entreprise d'accueil** : Tortuga
- ❖ **Période du stage** : Du 13 Janvier au 21 Février 2025, soit 6 semaines.
- ❖ **Résumé du projet** : Développement d'une section admin pour la gestion des utilisateurs et des contenus.

Contexte et Objectifs du Stage

Le projet avait pour objectif de créer un outil complet pour gérer les diverses statistiques et informations renvoyées par le site Tortuga et de pouvoir les afficher de manière claire.

1^{ère} semaine :

- ❖ **Réunion de présentation** : Les missions que j'ai réalisées pour pouvoir faire ce projet ont commencé par une réunion de présentation du projet avec l'équipe de Tortuga. La présentation porta également sur les différentes techniques que j'allais utiliser, ainsi que sur la méthode Agile avec laquelle je devais me baser pour réaliser le projet.
- ❖ **Formation sur la technologie JavaScript** : Pour pouvoir concevoir un tableau de bord pour admin en Next Js, je devais d'abord commencer par la base, c'est-à-dire apprendre le JavaScript.
- ❖ **Entraînement sur la technologie JavaScript** : Pour pouvoir vérifier mes connaissances et appliquer les nouvelles, l'équipe de Tortuga m'a conseillé un dépôt git (logiciel de gestion de versions décentralisé) qui rassemble des cours et exercices JavaScript.

2^{ème} semaine :

- ❖ **Découverte de git et des commandes Bash** : A travers une road map donnée par l'équipe de Tortuga, j'ai pu apprendre les bases de git et les diverses commandes bash utilisées à travers les projets test.
- ❖ **Découverte de TypeScript** : A l'aide d'une road map, j'ai pu apprendre la syntaxe et la logique de TypeScript et ainsi comprendre les différences avec le JavaScript.
- ❖ **Découverte de React** : Avec l'aide de Tortuga et l'aide de la documentation, j'ai été initié aux bases de React.
- ❖ **Création d'un mini projet React** : Pour pouvoir mettre en application mes connaissances, j'ai réalisé un mini projet React en réalisant un jeu à base d'un timer. Le but était de trouver le nombre mystère compris entre deux intervalles pendant le temps imparti.

3-4^{ème} semaine :

- ❖ **Découverte de Next Js** : La troisième semaine fut consacrée à l'apprentissage de Next.js. A l'aide d'une documentation sous forme de road-map fournis par l'équipe Tortuga, j'ai pu apprendre les bases qui m'ont permis de comprendre et de pouvoir commencé à pratiquer sur le projet.
- ❖ **Création d'un mini projet Next Js** : Ce projet avait pour but d'appliquer les compétences nouvellement acquises et de m'entraîner pour pouvoir passer par la suite au projet du dashboard admin.

5 - 6^{ème} semaine : Dashboard Admin :

Ces deux dernières semaines ont porté sur le projet final du dashboard admin en s'occupant de la connexion avec la vérification des logins, les différentes requêtes avec la base de données pour récupérer les informations nécessaires au dashboard et les tests qui permettent de simuler les différentes actions de l'utilisateur et vérifier le bon fonctionnement de la page des logins.

Fin de stage :

Le dashboard administrateur de Tortuga a bien avancé, la phase d'authentification est en phase finale et dispose d'un jeu de tests pour vérifier son fonctionnement. Des fonctions contenant des requêtes supabase, pour pouvoir afficher des informations, ont été faites. La mise en place de la direction artistique que l'on peut retrouver sur l'application Tortuga.

Améliorations possibles : La suite du projet constitue la finalisation de ses tâches, le rajout d'informations qui permettra de se situer par rapport aux objectifs fixés, l'hébergement (mise en ligne du dashboard) du dashboard sur une page non référencée pour que seuls les utilisateurs en aient connaissance.

Fiche 3 : Environnement technique

3.1. Ressources matérielles

Les principales ressources matérielles qui ont été utilisées pour l'élaboration du projet étaient mon ordinateur personnel. Lors de ce projet j'ai travaillé en télétravailleur notamment à cause de contraintes géographiques mais également car il n'y avait pas de locaux. En effet le projet Tortuga est une Saas (Saas : Le « Software As A Service » est un modèle d'exploitation commerciale des logiciels dans lequel ceux-ci sont installés sur des serveurs distants plutôt que sur la machine de l'utilisateur) qui vient de débiter est qui est en train de mettre en place de nouvelles fonctionnalités qui seront payantes. Mais pour le moment le projet Tortuga ne génère aucun revenu, c'est pourquoi il est compliqué de louer des locaux ou tout autre infrastructure.

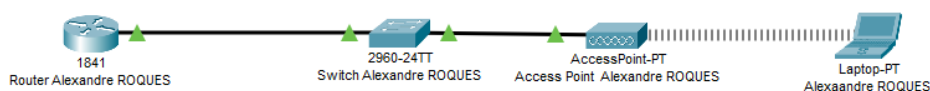
3.1.1. Architecture

Pour le développement du dashboard admin pour Tortuga, J'ai utilisé mes ressources personnelles ainsi que celles fournies par l'équipe de Tortuga. Voici un aperçu de l'architecture matérielle utilisée :

- **Ordinateur portable personnel** : J'ai utilisé mon ordinateur portable personnel, équipé de VS Code, qui m'a permis de travailler sur le projet et de travailler à distance.
- **Disque dur externe** : Pour transférer facilement des fichiers et travailler sur différentes machines, un disque dur externe a été utilisé.

3.1.2. Schéma Réseau

Schéma Réseau : Dans le cadre de ce projet, l'architecture réseau n'était pas un élément central puisque le développement s'est concentré sur le code et la base de données locale. Voici cependant quelques détails pertinents :



Voici les configurations réseau de notre binôme qui correspondent à notre travail à distance dans nos domiciles personnels.

- **Connexion locale** : Utilisation de la connexion réseau de mon domicile pour accéder à Internet et aux ressources nécessaires.

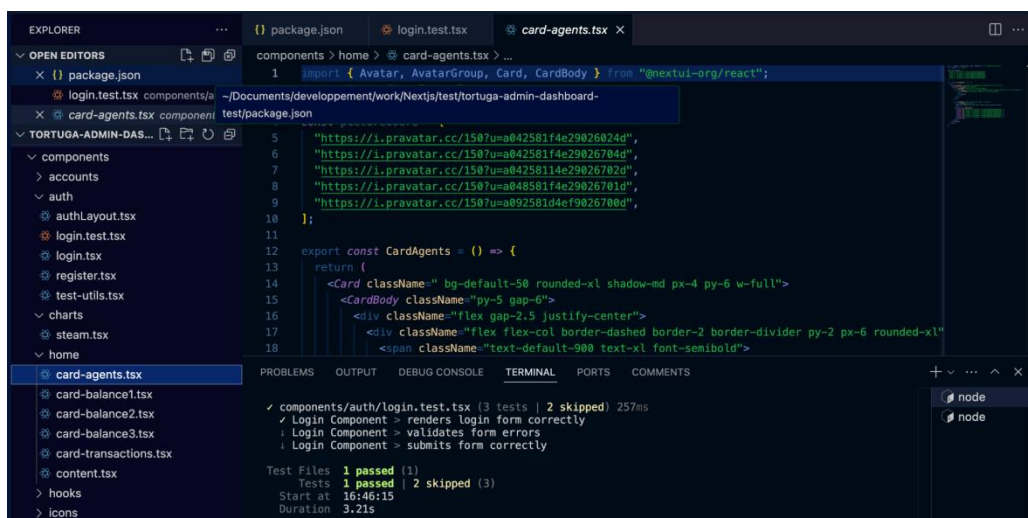
3.2. Ressources logicielles

Systèmes d'exploitation :

- **Windows 10/11** : Utilisé sur les postes de travail de l'institut ainsi que sur mon ordinateur personnel.

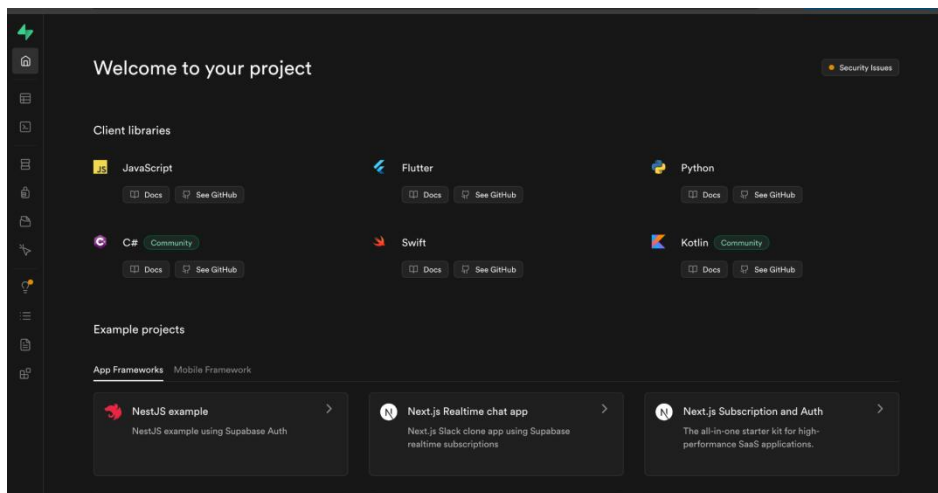
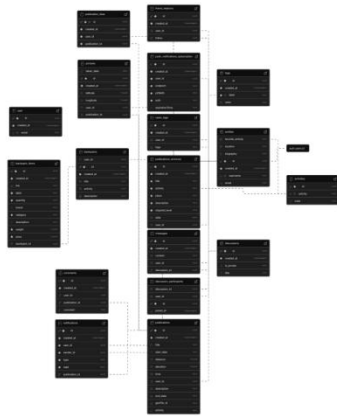
Logiciel de développement

Visual Studio Code : Qui nous a donc permis de pouvoir développer le site web. J'ai utilisé cet éditeur car c'était tout d'abord un outil qui correspondait parfaitement à la création de site en Next.js, Javascript, TypeScript. Ce logiciel donne beaucoup de possibilités d'évolutions. Par ailleurs, c'est un outil avec lequel j'ai déjà travaillé au cours de mes deux années de BTS, ce qui me permettait d'optimiser le temps dans la réalisation du projet.



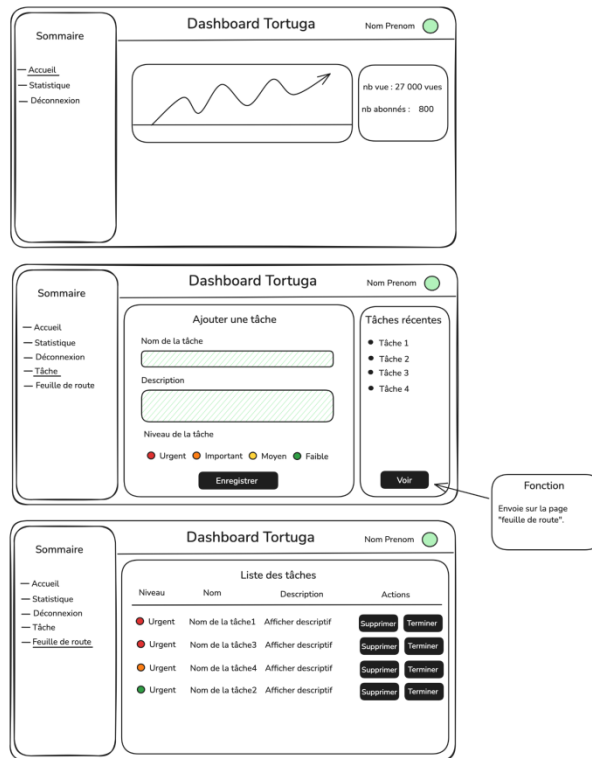
Logiciel en lien avec la base de données

Base de données : Nous avons également utilisé l'outil supabase qui nous a permis de mettre en place notre base de données et de pouvoir y apporter des modifications. L'équipe de Tortuga a utilisé cet outil car il permet d'automatiser et de gérer certaines tâches, comme par exemple avec l'authentification ou pour la gestion des données qui permettent de faire gagner du temps et de l'énergie à l'équipe de Tortuga.



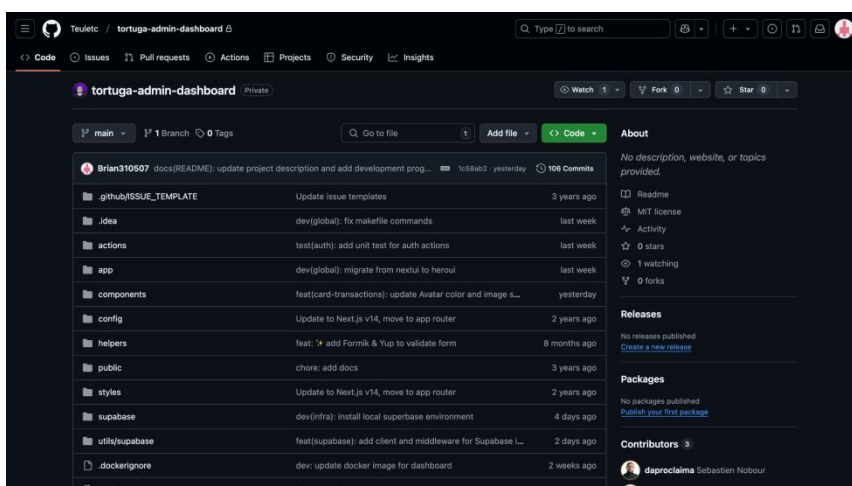
Logiciel pour la réalisation de la maquette :

Maquette : Nous nous sommes également servis de l'outil Excalidraw qui m'a permis de donner un aperçu du dashboard admin en ajoutant des fonctionnalités qui seront par la suite validées ou non par l'équipe de Tortuga. Cette démarche permettra ainsi de faire gagner du temps et des ressources sur le développement.



Logiciel de sauvegarde en ligne

GitHub a été un outil essentiel pour la sauvegarde, la gestion des versions et les mises à jour régulières de notre projet. Largement utilisé par les professionnels, il nous a permis de versionner le code et de créer des branches de développement indépendantes, facilitant ainsi le travail en équipe et l'intégration progressive des fonctionnalités. Grâce à sa flexibilité et à son environnement collaboratif, GitHub s'est imposé comme une solution parfaitement adaptée au développement de notre projet.

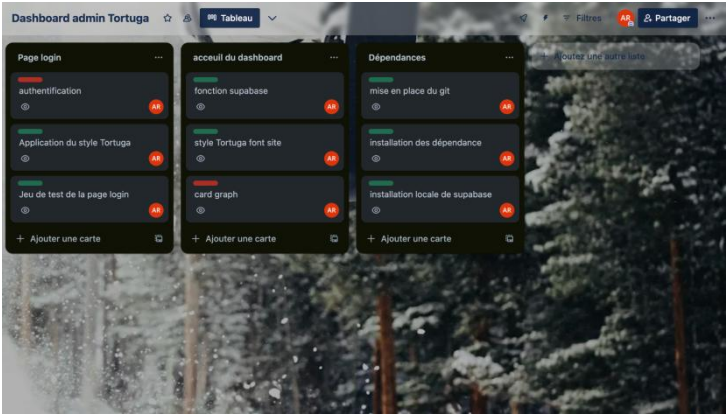


Logiciels de gestion de projet

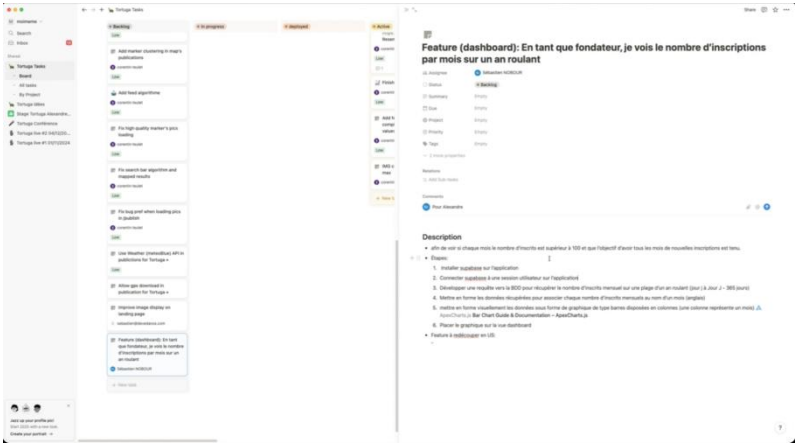
Trello : Qui a permis l'organisation des tâches ainsi que la répartition du travail. C'est un outil avec lequel on s'était déjà familiarisé au cours de notre année et c'est donc la raison pour laquelle nous l'avons utilisé.

Notion : est également un outil de gestion de projet qui permet à l'équipe Tortuga de recenser les différentes tâches à effectuer. Il se répartit en card qui symbolise des tâches pouvant être effectuées en 1 jour de travail.

Trello :

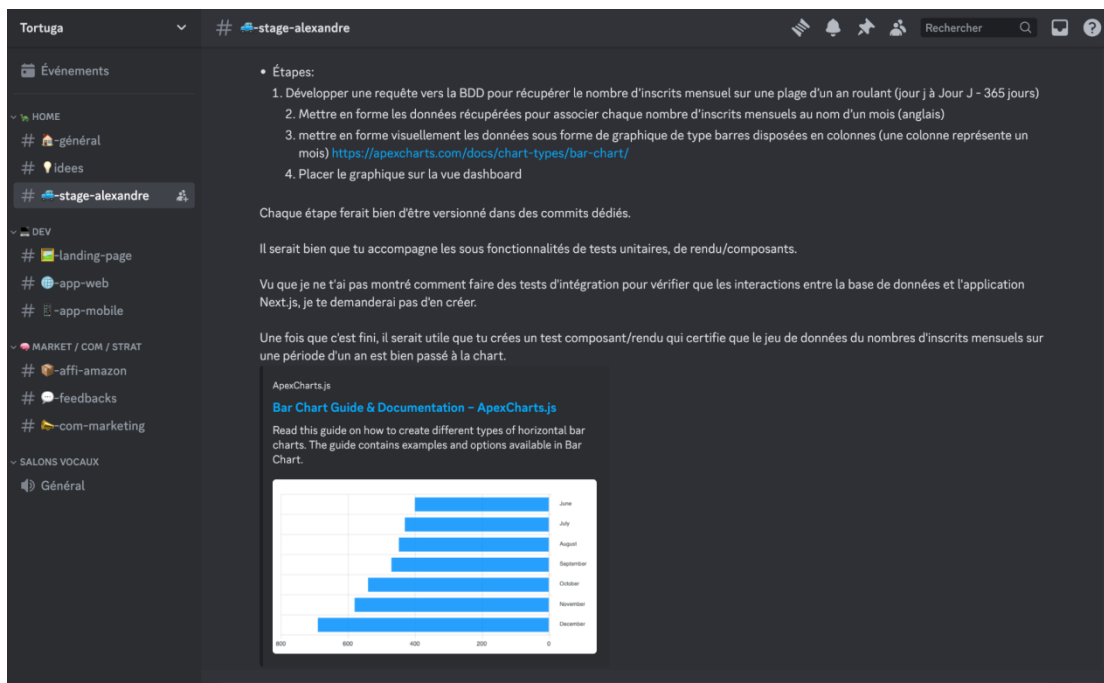


Notion :



Logiciel de communication avec l'équipe Tortuga

Discord : Nous avons choisi d'utiliser cette application en raison de sa polyvalence et de la diversité des fonctionnalités qu'elle offre. En effet, elle permet non seulement d'effectuer des appels, mais aussi de créer différents canaux de discussion, facilitant ainsi la communication et la collaboration entre les membres de l'équipe. De plus, elle intègre un système de partage de fichiers, permettant d'échanger rapidement des documents et ressources essentielles au bon déroulement du projet. Cette centralisation des outils en fait une solution idéale pour optimiser la gestion et la fluidité des échanges au sein de l'organisation.



The screenshot shows a Discord interface for a server named 'Tortuga'. The selected channel is '#stage-alexandre'. The channel contains a list of steps for developing a bar chart, a link to the ApexCharts documentation, and a horizontal bar chart showing monthly data from June to December.

Étapes:

1. Développer une requête vers la BDD pour récupérer le nombre d'inscrits mensuel sur une plage d'un an roulant (jour j à Jour J - 365 jours)
2. Mettre en forme les données récupérées pour associer chaque nombre d'inscrits mensuels au nom d'un mois (anglais)
3. mettre en forme visuellement les données sous forme de graphique de type barres disposées en colonnes (une colonne représente un mois) <https://apexcharts.com/docs/chart-types/bar-chart/>
4. Placer le graphique sur la vue dashboard

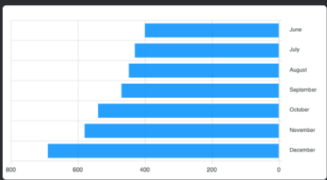
Chaque étape ferait bien d'être versionné dans des commits dédiés.

Il serait bien que tu accompagne les sous fonctionnalités de tests unitaires, de rendu/composants.

Vu que je ne t'ai pas montré comment faire des tests d'intégration pour vérifier que les interactions entre la base de données et l'application Next.js, je te demanderai pas d'en créer.

Une fois que c'est fini, il serait utile que tu crées un test composant/rendu qui certifie que le jeu de données du nombres d'inscrits mensuels sur une période d'un an est bien passé à la chart.

ApexCharts.js
[Bar Chart Guide & Documentation - ApexCharts.js](#)
Read this guide on how to create different types of horizontal bar charts. The guide contains examples and options available in Bar Chart.



Month	Registrations (approx.)
June	450
July	500
August	550
September	600
October	650
November	700
December	750

Fiche 4 : Activités

Activité 1: Réunion de présentation du projet

4.1. Compétence(s) mise(s) en œuvre

La compétence mise en œuvre lors de cette activité a été « le travail en mode projet ». En effet, cette réunion a permis d'introduire le stage, d'analyser les objectifs que je devais atteindre pour pouvoir livrer le projet dans le temps donné.

Cette réunion nous a aussi permis de nous organiser pour savoir comment nous allions travailler. Dans notre cas, il était prévu d'avoir des réunions régulières en visio, en accord avec la méthode Agiles.

Pour l'organisation des tâches, j'ai utilisé l'outil Trello qui permettait de mettre à jour les différentes tâches à effectuer et de pouvoir avoir un suivi sur ces tâches.

Ces tâches et ces critères entrent donc dans la compétence du travail en mode projet.

4.2. Cahier des charges

Cette réunion devait nous présenter le projet que nous allions réaliser et donc le cahier des charges que je devais respecter lors de la conception du dashboard. Ce cahier des charges a donc déjà été donné pour pouvoir disposer d'un aperçu de la solution désirée et des principales fonctionnalités qu'elle possèdera.

Ce dashboard admin avait pour objectif de :

- ❖ Pouvoir permettre de se connecter avec un identifiant et un mot de passe ;
- ❖ Disposer d'un espace administrateur qui recenserait les informations principales renvoyées par le site Tortuga ;
- ❖ D'avoir des informations visuelles qui aident à donner une vision claire (graphique).

4.3. Démarche / Mode opératoire

Suite à cette réunion pour la création d'un dashboard pour administrateur, nous avons adopté une méthode Agile, avec la tenue de réunion tous les 1 à 2 jours. Ces réunions visaient à assurer un travail collaboratif, de points d'étape, de validation et ou d'identification d'axes d'amélioration du projet. La fréquence de ces réunions nous permettait d'avoir des retours réguliers pour guider ou accueillir les changements de priorités et ajuster les plans en fonction des retours d'évaluation du client sur la présentation des travaux.

Nous nous sommes également inspirés d'autres méthodes, comme Extreme Programming (XP) qui se base également sur la méthode Agile, en intégrant fréquemment des changements de code

dans le dépôt principal, en l'espèce Google Drive et de GitHub. Et pour la répartition des tâches et l'organisation du projet, nous avons utilisé l'outil Trello.

4.4. Preuves de la réalisation

Synthèse de la demande du Dashboard pour les administrateurs de l'application Tortuga

Date : 13/01/25

Personnes présentes :

- Corentin TEULET, développeur full stack et Fondateur de Tortuga ;
- Sébastien NEBOUR, développeur full stack et associés ;
- Alexandre ROQUES, étudiant en BTS SIO deuxième année.

Cahier des charges :

Le dashboard administrateur devra mettre en place un système d'authentification grâce à des comptes administrateur qui seront renseignés dans la base de données. Si l'authentification est réussie, alors il y aura une redirection vers la page principale du dashboard.


Des améliorations seront possibles comme par exemples :

- La mise en place d'un mot de passe oublié avec une phrase d'authentification ;
- L'ajout de l'abonnement ou de produits proposés par Tortuga.

Actions à suivre suite à la réunion :

- Ecrire un compte-rendu de réunion récapitulant les attendus du projet ;
- Formation aux technologies utilisée par Tortuga ;
- Création d'une maquette reflétant le site web finale.

Extrait durant de stage de l'organisation faite par l'équipe de Tortuga:



Stage Tortuga Alexandre - 13/01 → 21/02

@corentin teulet @Sébastien NOBOUR

Sujet(s) de stage :

- Création d'un blog dynamique intégré à la landing page de Tortuga pour la publication de contenus.
- Développement d'une section admin pour la gestion des utilisateurs et des contenus.

► Semaine 1 : Formation JS / TS

► Semaine 2 : Formation React

▼ Semaine 3 : Formation Next.Js / NextUI

FORMATION NEXTJS

À partir du lundi 27 janvier 2025, la formation se concentrera sur Next.js, un

Activité 2 : Formation aux technologies utilisées par Tortuga

4.1. Compétence(s) mise(s) en œuvre

Les compétences mises en œuvre lors de cette activité sont la gestion du patrimoine informatique ainsi que la présence en ligne de l'organisation.

Les compétences « d'organisation de son développement professionnel » et de « travail en mode projet » étaient présentes, notamment avec les différentes documentations qui m'ont permis d'acquérir de nouvelles compétences. La planification des différentes notions de bases et des exercices d'entraînement rentre dans la compétence de « travail en mode projet ».

La compétence de « développement de la présence en ligne de l'organisation » est présente car la base de données qui a été créée, est un élément crucial qui participe à la conception d'un site web exploitant des informations de l'organisation.

4.2. Cahier des charges

Cette formation aux technologies utilisées par Tortuga avait pour objectif :

- ❖ De me former aux technologies nécessaires pour pouvoir travailler sur le projet Tortuga ;
- ❖ D'apprendre les bases des langages Javascript, Tailwind, React et Next.js. ;
- ❖ D'apprendre à utiliser les librairies HeroUI et NextUI.

4.3. Démarche / Mode opératoire

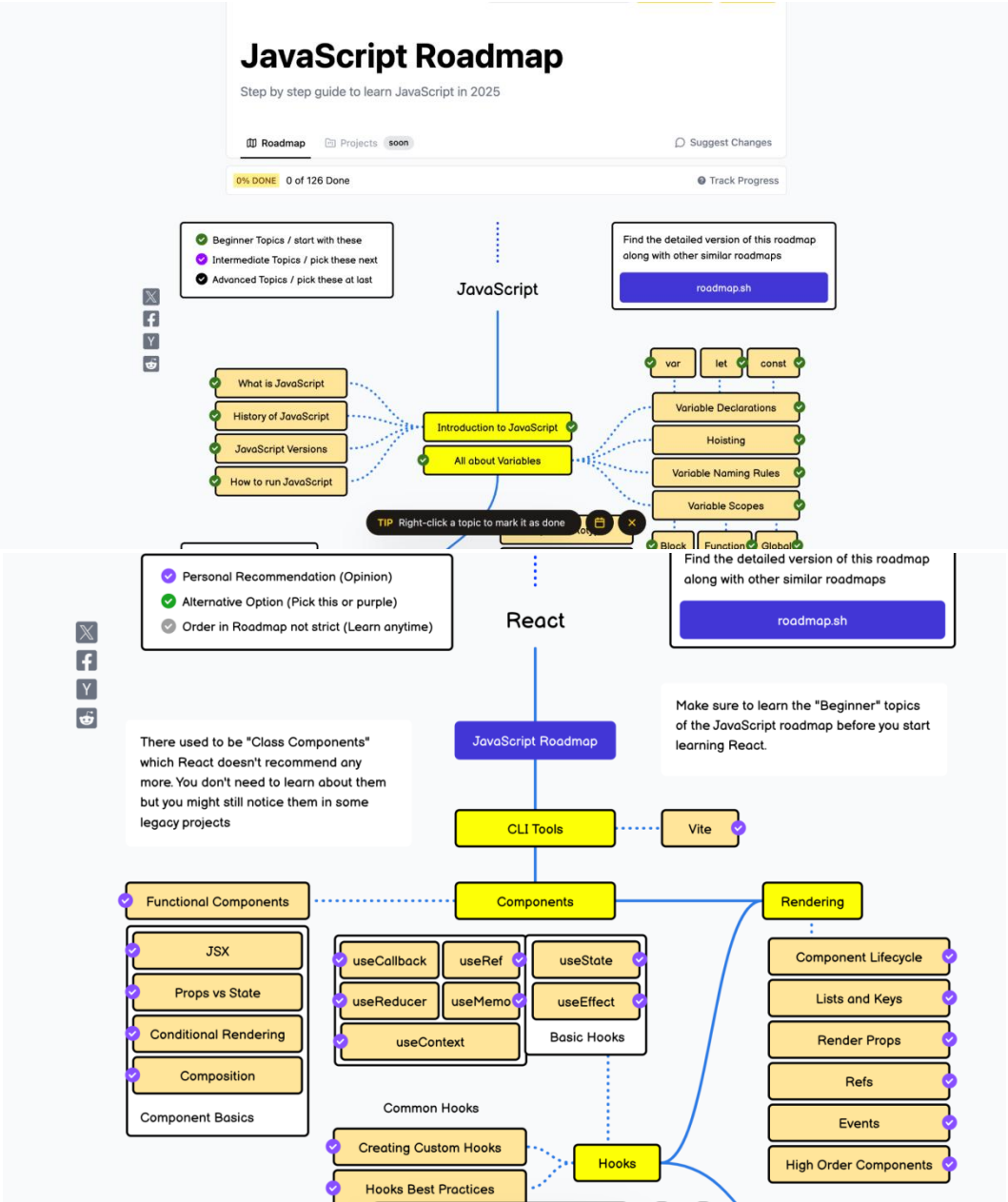
Dans le cadre du projet Dashboard Admin, il était essentiel de se former aux différentes technologies nécessaires à son développement afin de garantir une mise en œuvre efficace et optimisée. Pour cela, l'équipe encadrante m'a fourni une documentation détaillée ainsi qu'une roadmap structurée, facilitant ainsi l'acquisition des compétences requises.

Dans cette démarche d'apprentissage, j'ai étudié plusieurs technologies clés, notamment le langage JavaScript, ainsi que les frameworks React.js et Next.js, qui sont largement utilisés pour le développement d'interfaces dynamiques et performantes. Par ailleurs, j'ai approfondi mes connaissances en Tailwind CSS, un framework de stylisation moderne permettant une conception rapide et responsive (adaptation au différent format des écran) des interfaces utilisateur.

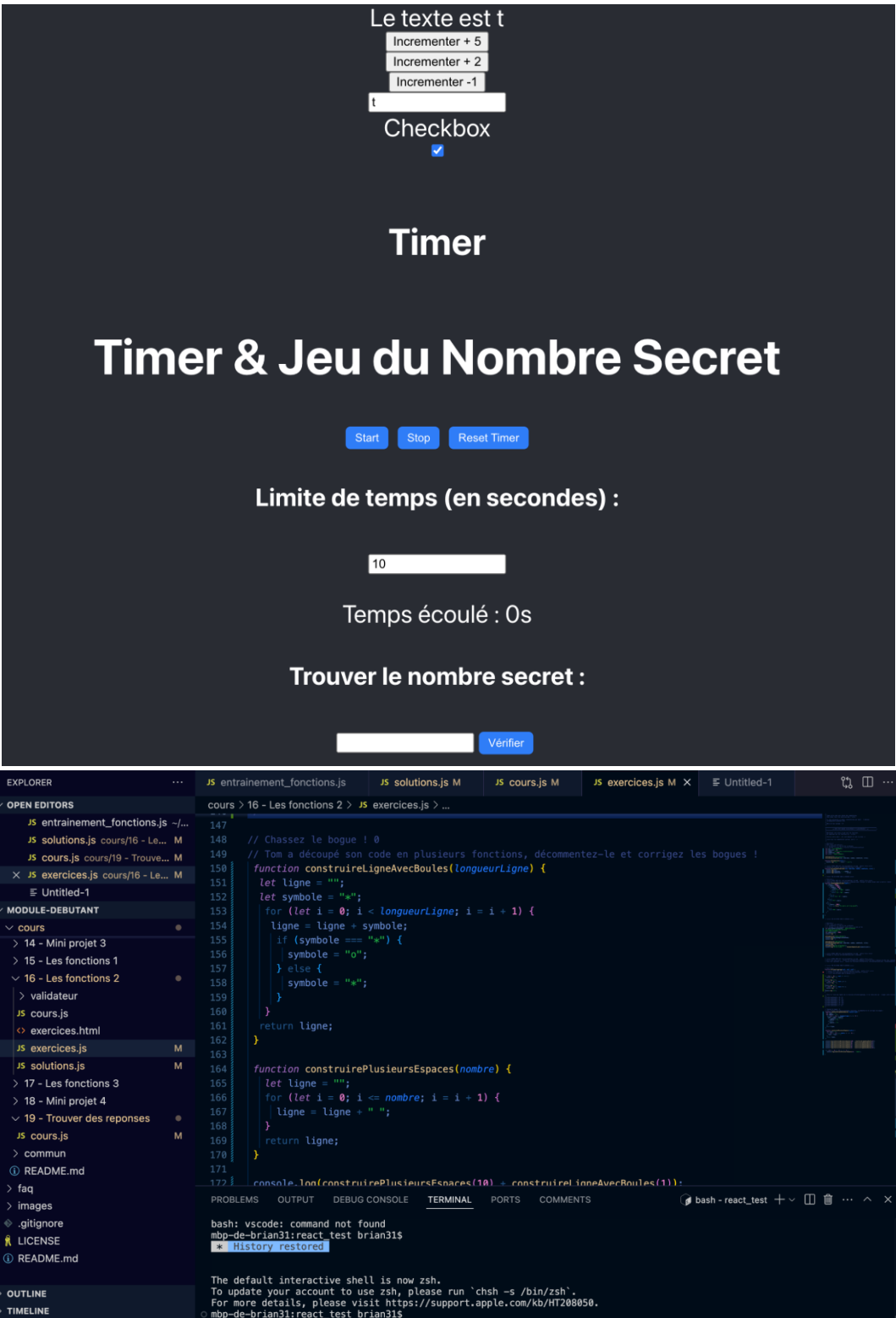
Afin de mettre en pratique ces nouvelles compétences, j'ai réalisé plusieurs projets tests et exercices, me permettant d'expérimenter les concepts théoriques et de me familiariser avec les bonnes pratiques de développement. Ces travaux m'ont aidé à mieux comprendre l'architecture des applications Web modernes, l'optimisation des performances et l'organisation du code selon les standards en vigueur. De plus, en confrontant mes réalisations à des cas concrets, j'ai pu identifier et surmonter certaines difficultés techniques, renforçant ainsi ma maîtrise des outils et technologies utilisés dans le cadre du projet Dashboard Admin.

4.4. Preuves de la réalisation

Documentation sur le JavaScript, react :



Projet test et exercice sur le JavaScript et le react :



Activité 3 : Création de la maquette

4.1. Compétence(s) mise(s) en œuvre

La compétence de « développement de la présence en ligne de l'organisation » est présente, car la maquette qui a été créée, est un élément crucial qui va permettre, sur cette base, de développer le dashboard final et représente une extension de l'application Tortuga exploitant des informations de l'organisation.

4.2. Cahier des charges

Dans le cadre du projet, il avait été commandé la réalisation d'une maquette représentative du site Web en vue de sa présentation au client.

Le cahier des charges que devait respecter la maquette était :

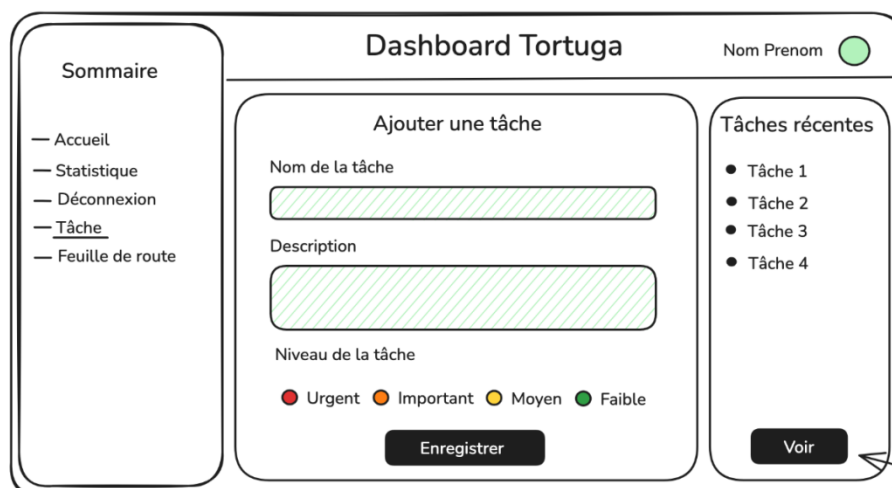
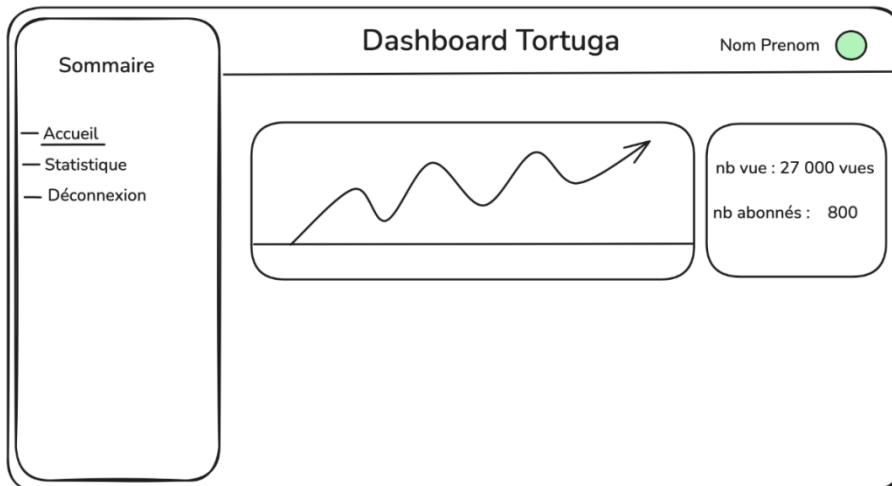
- ❖ La maquette doit reprendre les mêmes codes que le dashboard final ;
- ❖ La maquette du dashboard doit pouvoir être intuitive pour faciliter son utilisation et par extension celle du dashboard final ;
- ❖ La maquette doit être optimisée pour pouvoir faciliter le développement du dashboard final .

4.3. Démarche / Mode opératoire

La méthode utilisée pour cette maquette était la méthode Prototyping Model, qui nous à permit grâce à la maquette, de visualiser les exigences et valider les fonctionnalités. Mais à travers cette méthode, nous avons aussi pu mettre en place le Feedback itératif (retour fréquent), utilisé avec cette méthode, qui a permis l'utilisation des retours sur la maquette pour affiner et améliorer les exigences avant de développer le produit final.

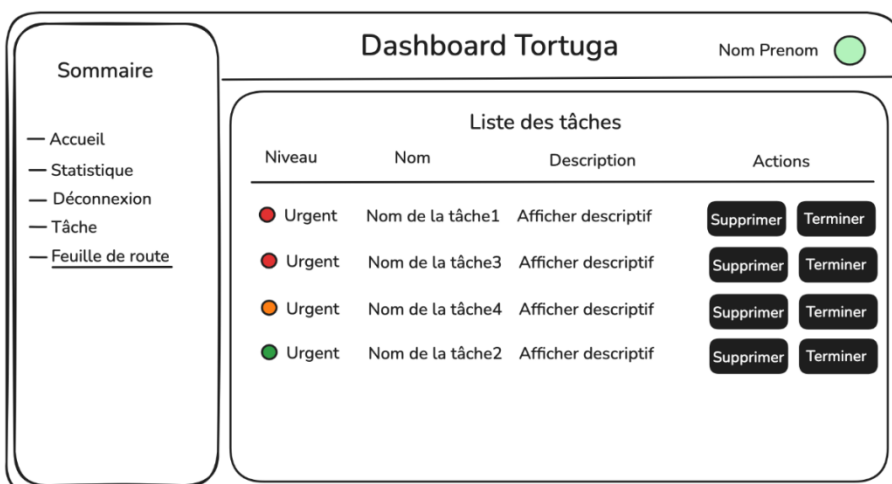
4.4. Preuves de la réalisation

Aperçu de la maquette :

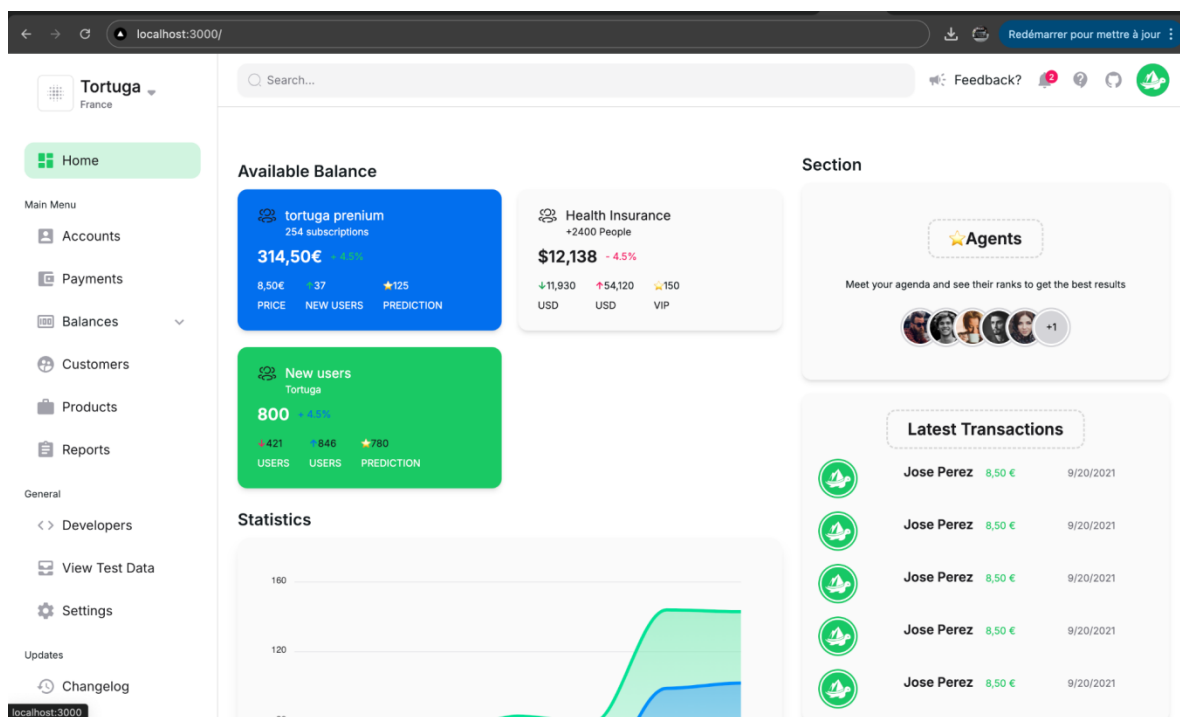


Fonction

Envoie sur la page
"feuille de route".



Site statique qui représente la forme finale :



Activité 4: Création du dashboard admin

4.1. Compétence(s) mise(s) en œuvre

La compétence mise en œuvre lors de cette activité a été le développement de la présence en ligne de l'organisation.

Le Dashboard Admin joue un rôle clé dans le développement de la « répondre aux incidents et aux demandes d'assistance et d'évolution » en offrant aux administrateurs une vue d'ensemble en temps réel sur l'avancement du projet Tortuga. Il centralise les informations essentielles, permettant de suivre les progrès, d'évaluer le respect des objectifs fixés et d'optimiser la prise de décision grâce à des indicateurs clés. En structurant et digitalisant la gestion du projet, cet outil améliore la transparence, la communication interne et renforce l'efficacité organisationnelle.

4.2. Cahier des charges

Le dashboard admin avait pour objectif de :

- ❖ Pouvoir permettre de se connecter avec un identifiant et un mot de passe ;
- ❖ Disposer d'un espace administrateur qui recenserait les informations principales renvoyées par le site Tortuga ;
- ❖ D'avoir de informations visuelles qui aide à donner une vision claire (graphique).

4.3. Démarche / Mode opératoire

Cette activité a été divisée en plusieurs parties, avec les parties suivantes :

- Authentification ;
- Test unitaire ;
- Affichage des informations.

Pour commencer, l'authentification se fait à l'aide de Supabase, notre logiciel de base de données. Pour pouvoir se connecter, il faut créer un client sur l'application pour qu'il puisse se connecter avec la base de données. Par la suite, l'authentification se fait à l'aide d'une fonction qui va récupérer les « login » et « mot de passe » de l'utilisateur lors de la connexion.

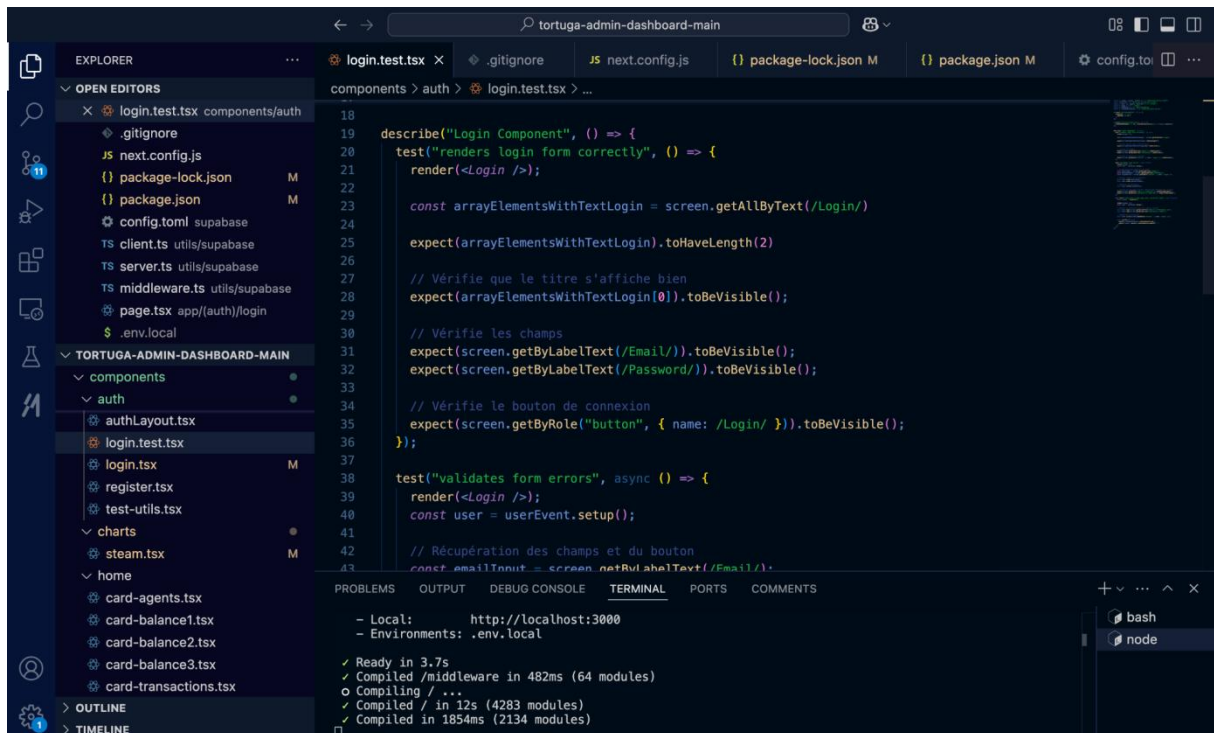
Pour vérifier qu'il n'y ait pas de problème, nous devons effectuer des tests unitaires qui testent pour nous les différentes fonctionnalités et nous retournent ou non les différents problèmes remarqués. Dans notre cas, nous avons utilisé Vitest qui nous a permis de simuler un utilisateur et de faire les différents tests pour remarquer ou non les erreurs.

Cette partie a demandé beaucoup de temps et d'énergie. Il a fallu corriger des erreurs et changer d'approche pour développer les tests en raison de la manière dont avait été développée le template.

Pour l'affichage des informations, j'ai utilisé des fonctions qui exécutent des requêtes « sql » vers la base de données Supabase. Par la suite, elles sont importées dans le composant pour pouvoir afficher les informations sur la page.

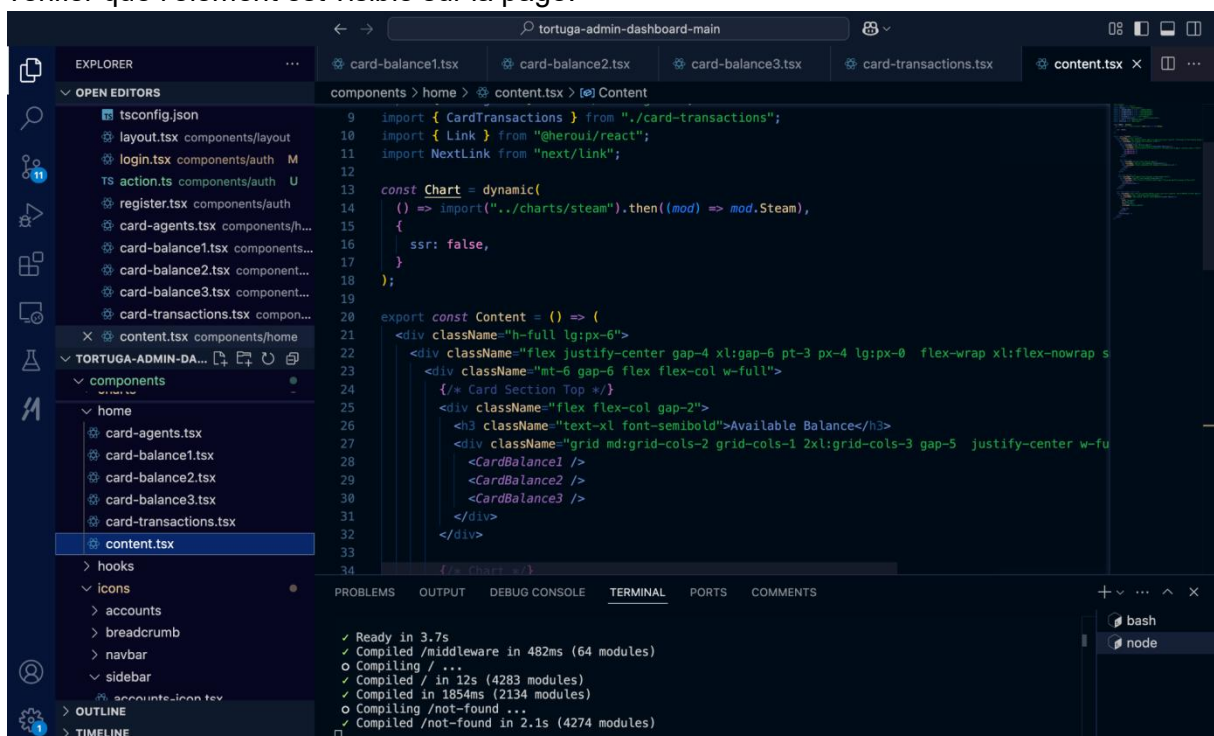
Nous nous sommes également inspirés d'autres méthodes comme Extreme Programming (XP) qui se base également sur la méthode Agile, en intégrant fréquemment des changements de code dans le dépôt principal, en l'espèce GitHub, qui permettait d'avoir constamment la même base pour l'équipe sur laquelle on pouvait apporter les nouvelles modifications. Ce processus était fait pour un développement régulier qui doit apporter régulièrement de nouvelles modifications, ce qui correspondait parfaitement au développement de ce projet.

4.4. Preuves de la réalisation



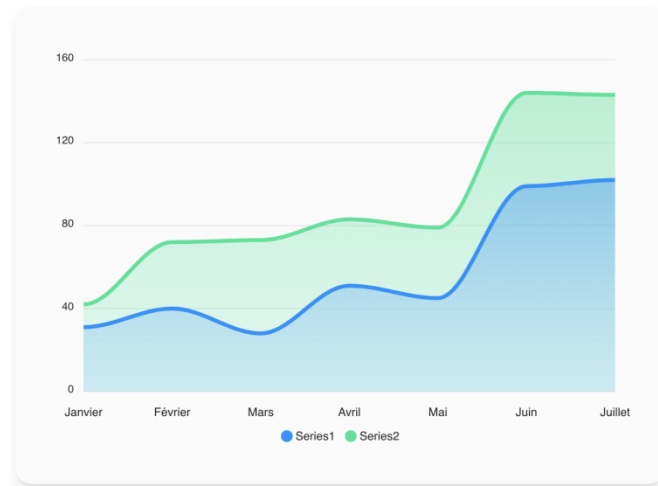
Extrait du test de la page login. Avec en vue principale, des commandes `expect` qui permettent de vérifier si les éléments entre parenthèses étaient présents et s'ils sont visibles sur le formulaire de connexion.

Le `getByLabelText` permet de cibler l'élément que l'on veut retrouver. Les deux `'/` qui l'entourent, permettent de le retrouver peu importe l'orthographe. Le `toBeVisible` permet de vérifier que l'élément est visible sur la page.



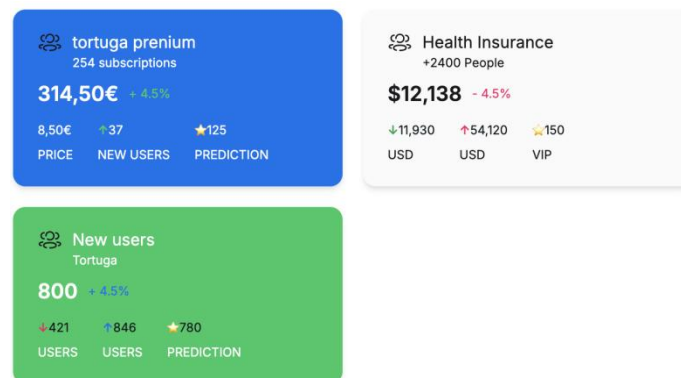
Extrait de la page d'accueil du dashboard administrateur. 'Const Chart' est une variable qui appelle une fonction qui permet d'appeler le composant steam qui permet d'afficher le tableau de la page d'accueil.

Tableau page d'accueil :



Par la suite, de nouvelles « <div> » (ce sont des sections) sont créées pour pouvoir gérer le style de la partie qu'on veut modifier. Par la suite, on affiche les 3 composants des cards.

Affichage des cards :



Activité 5 : Ecriture du readme et fin du stage

4.1. Compétence(s) mise(s) en œuvre

Les compétences de « gestion du patrimoine informatique » et de « mettre à disposition des utilisateurs un service informatique » sont présentes. La gestion du patrimoine informatique se retrouve avec la gestion des sauvegardes tout au long du projet assuré par l'outil git. Le readme permet d'accompagner l'équipe Tortuga en leur transmettant les différentes tâches qui ont été faites et celles qui restent à terminer pour les aider dans la transmission du projet.

4.2. Cahier des charges

Cette activité doit permettre :

- ❖ De concevoir un readme qui détaille le fonctionnement de l'application.
- ❖ Décrire ce qui a été fait, les parties incomplètes et ce qui reste à faire.

4.3. Démarche / Mode opératoire

Nous avons adopté une méthode Agile, avec la tenue d'une réunion tous les 1 à 2 jours avec Corentin Teulet et Sébastien Nebour. Ces réunions servaient de points d'étape, de validation et ou l'identification d'axes d'amélioration du projet. La fréquence de ces réunions nous permettait d'avoir des retours réguliers pour guider ou accueillir les changements de priorités et ajuster les plans en fonction des retours d'évaluation du client sur la présentation des travaux.

4.4. Preuves de la réalisation

```
① README.md > # NextJS and NextUI Dashboard Template Starter > ### Dark Mode
1 # NextJS and NextUI Dashboard Template Starter
2
3 description : Cette application est un dashboard pour les administrateurs de Tortuga. Il permet aux administrateurs de visualiser les
4 différentes statistiques de Tortuga pour vérifier si les objectifs sont atteints.
5
6 technologies : NextJS, NextUI, React, ApexCharts, Supabase, TailwindCSS, HeroUI, vitest.
7
8 Travail effectués :
9 - Série de tests unitaires avec vitest sur les composants de la page login (non complet : en raison d'une erreur causée par le
10 template).
11 - Mise en place du git et d'un historique retraçant les modifications (terminé).
12 - Début du développement d'une API pour les statistiques du nombre d'utilisateurs inscrits de Tortuga (en cours): il manque le
13 style du tableau en boutons qui est en apexcharts et non react-apexcharts, fichier de l'API dans pages/api/userMonth.ts.
14 - Authentification avec supabase (en cours) : le dossier utils/supabase contient les fichiers de configuration de supabase et de
15 middleware pour l'authentification. Il manque la mise en place de la vérification des logins par supabase dans le composants/auth/
16 action.ts.
17
18 ### Dark Mode
19 ![Dashboard Dark Mode](./public/dark.png)
20
21 ### Light Mode
22 ![Dashboard Light Mode](./public/light.png)
23
24 - Dark Mode Support
25 - Full Responsive
26 - Home Page with Charts
27 - Accounts Page
28 - More pages coming soon...
29
30 ...
31 | components
32 | | accounts # Accounts components
33 | | charts # Charts components
```

Fiche 5 : Retour d'expérience

5.1. Remerciements

Je tiens à exprimer tous mes remerciements à mon responsable de stage, Mr Corentin TEULET, fondateur de TORTUGA, pour m'avoir autorisé à réaliser ce stage au sein de son projet ainsi que son aide tout au long du stage, lors de ma formation aux nouvelles technologies et par la suite lors du projet du dashboard administrateur.

Je remercie également Mr Sébastien NEBOUR, Développeur React.js, Node.js, qui m'a également beaucoup aidé tout au long du stage. Il m'a guidé durant les réunions pour me donner les axes d'améliorations, valider ou non les différentes tâches, tout en me suggérant de nouvelles pistes à explorer lorsque nécessaire.

5.2. Point(s) positif(s)

Durant ce stage, j'ai appris à travailler en équipe dans un projet professionnel. Lors de ce travail de conception et de création que j'ai effectué durant ces six semaines, j'ai dû apprendre à répartir les tâches, à les suivre mais également à les faire évoluer, à modifier nos plans de route pour pouvoir changer l'issue finale. C'est ce travail d'évolution constante que j'ai appris durant ce stage et qui m'a beaucoup plus.

Grâce à ce stage, j'ai acquis de nouvelles compétences techniques, comme avec le Javascript, react, Next.js. J'ai dû comprendre les principes, les principales règles et les différentes syntaxes.

J'ai également renforcé mon apprentissage du code en me documentant sur internet pour avoir des solutions à des problèmes ou bien des pistes d'améliorations.

La satisfaction que je retire de ce stage est le fait de me renforcer sur le plan technique, mais également dans les bonnes pratiques lors du développement informatique.

Je suis aussi content de m'être amélioré sur le plan technique avec des professionnels, ce qui a permis d'avoir leur avis et retour d'expérience sur ces différentes technologies.

Mais ma plus grande satisfaction dans ce stage est d'avoir pu aider des professionnels à répondre à une problématique, d'avoir conçu une solution qui sera utile, utilisée et qui remplit une grande partie des attentes de ces professionnels.

5.3. Piste(s) de progrès

Durant ce stage, j'ai pu identifier des axes d'améliorations dans ma pratique professionnelle. Je pense que je dois m'améliorer dans la gestion des erreurs de codes. Je dois m'améliorer dans les différents problèmes générés par le code en adoptant une différente approche ou en allant me documenter sur l'erreur.

Je dois également adopter de nouvelles manières de coder. Ce stage m'a montré les bonnes pratiques à adopter pour avoir un code aéré, compréhensible et optimisé pour pouvoir ajouter des évolutions sans avoir des problèmes de régression (dysfonctionnement d'un logiciel ou d'une application qui apparaît après une mise à jour ou une modification du code).