



Rapport de stage :

Rapport de stage effectué du 22 avril 2024 au 14 juin 2024

Tuteur de stage : M. Kenan DUFRENE
Superviseur académique : M. Timothée GRAVELINE

Etablissement : Sup de Vinci ISI Bordeaux
Entreprise d'accueil : Neeft, 9 rue de condé, Bureau 3, 33300, Bordeaux

Remerciements

Je tiens à remercier chaleureusement toute l'équipe de Neeft pour leur accueil et leur soutien durant mon stage. En particulier, je remercie M. Kenan DUFRENE pour ses conseils avisés et son encadrement. Je remercie également Sup de Vinci Bordeaux ainsi que mes intervenants et camarades pour leur soutien tout au long de l'année.

Ce stage m'a permis d'affiner certaines pistes pour bâtir mon projet professionnel, et m'a permis de consolider ma décision de faire du développement web. Ce dernier, constitue aussi l'aboutissement de ma deuxième année d'études à Sup de Vinci et qui me permettra de continuer vers une troisième afin de valider mon titre et poursuivre ma carrière professionnelle.

Je n'oublie pas non plus mes proches qui m'ont sans cesse soutenus dans l'élaboration de mon projet professionnel et m'ont aidé à chaque étape de ce rapport de stage.

Table des matières

Remerciements	2
Table des matières	3
INTRODUCTION.....	5
I. L'environnement économique du stage chez Neeft.....	6
A. Le secteur : E-sport et Réseautage Professionnel	6
1. Présentation.....	6
2. Le secteur économique	7
3. Présentation de l'entreprise Neeft.....	8
II. Le cadre du stage chez Neeft.....	10
A. Contexte et Objectifs de la Mission.....	10
B. Objectif du stage	10
Objectifs fixés par l'entreprise :	10
Objectifs personnels :.....	11
C. Étapes de l'Intégration et Découverte du Métier	11
D. Les missions.....	12
1. Développement de composants avec Vue.js et Nuxt 3	12
2. Mise à jour du CSS et amélioration de la réactivité.....	14
3. Documentation et traduction du site	15
4. Intégration de librairies	16
5. Résolution de bugs et amélioration continue	16
E. Les défis	17
F. Compétences personnelles et professionnelles acquises	18
Compétences professionnelles	18

Compétences personnelles	19
Conclusion de stage.....	20
Annexes	21
Bibliographie	23

INTRODUCTION

Ce rapport de stage retrace mon expérience du 22 avril au 14 juin 2024 au sein de l'entreprise Neeft, une plateforme innovante dédiée à la mise en réseau des joueurs et équipes d'e-sports. L'entreprise située à Bordeaux, créée le 23 juin 2023, est spécialisée dans la mise en relation de joueurs et staff e-sport.

J'ai été soutenu par Kenan Dufrene, avec qui j'ai pu me former dans d'excellentes conditions.

Étudiant en deuxième année à l'École Sup de Vinci à Bordeaux, spécialisé en informatique, avec un cursus incluant à la fois le développement et le réseau. Ce stage a été pour moi une occasion précieuse de mettre en pratique mes connaissances académiques dans un contexte professionnel. Mon rôle chez Neeft m'a permis de toucher à divers aspects techniques du site, notamment en Vue.js avec Nuxt 3 et Javascript.

En tant que développeur web, j'ai eu l'opportunité de participer activement à la phase bêta du site, contribuant à son développement et à son amélioration continue.

Durant cette période, j'ai participé à la création de composants divers, au développement de pages web, à la mise à jour du contenu CSS et à l'amélioration de la réactivité du site pour différents appareils. Parmi les tâches notables, j'ai réalisé une documentation et traduit l'intégralité du site en anglais. Aussi, j'ai mené des recherches sur des jeux potentiellement intégrables à la plateforme.

Ce rapport détaillera les différentes missions que j'ai effectuées, les défis rencontrés et les solutions apportées, tout en mettant en lumière la valeur ajoutée de mon travail à l'entreprise. Mon objectif est de présenter non seulement les aspects techniques et pratiques de mon stage, mais aussi de réfléchir sur l'impact de mon travail et les compétences acquises au cours de cette expérience professionnelle enrichissante.

I. L'environnement économique du stage chez Neeft

A. Le secteur : E-sport et Réseautage Professionnel

1. Présentation

Définition commune française : Le secteur de l'e-sport ou sport électronique, désigne l'ensemble des activités liées à la pratique compétitive de jeux vidéo. Il englobe les compétitions de jeux vidéo, les diffusions en direct, les équipes professionnelles, ainsi que l'écosystème de soutien comprenant les entraîneurs, les analystes, les sponsors et les plateformes de streaming. Le réseautage professionnel, dans ce contexte, fait référence à l'ensemble des activités visant à mettre en relation les joueurs, les équipes, et les professionnels du secteur pour favoriser les opportunités de collaboration, de carrière et de développement personnel.

Ma vision du secteur : À mes yeux, le secteur de l'e-sport et du réseautage professionnel est un domaine dynamique et en pleine expansion. Ils combinent la passion des jeux vidéo avec des opportunités professionnelles, créant un espace où les compétences techniques et les relations interpersonnelles sont cruciales. Le secteur évolue rapidement, avec une forte demande pour des plateformes innovantes qui facilitent les connexions entre les joueurs, les équipes et les professionnels du secteur. L'initiative de Neeft s'inscrit parfaitement dans cette dynamique, en offrant une plateforme dédiée qui vise à structurer et professionnaliser davantage l'écosystème de l'e-sport.

Histoire de l'e-sport et réseautage professionnel : L'histoire de l'e-sport remonte aux premières compétitions de jeux vidéo dans les années 1970, avec des tournois de jeux tels que "Spacewar!" et "Pong". Cependant, c'est dans les années 1990 qu'il a commencé à prendre de l'ampleur avec l'avènement des jeux de stratégie en temps réel comme "StarCraft" et des jeux de tir à la première personne comme "Counter-Strike". Ces jeux ont attiré un large public et ont commencé à structurer la compétition avec des ligues et des tournois de grande envergure.

Au début des années 2000, les compétitions d'esport ont continué à se développer grâce à la popularité croissante des jeux en ligne et à l'amélioration des technologies de streaming, permettant à des millions de spectateurs de suivre les compétitions en direct. Des événements emblématiques tels que les World Cyber Games et l'Electronic Sports World Cup ont contribué à légitimer l'e-sport en tant que discipline compétitive à part entière.

Dans la dernière décennie, l'e-sport a connu une véritable explosion, avec des jeux comme "League of Legends", "Dota 2", et "Fortnite" attirant des audiences massives et des investissements considérables de la part de sponsors et de marques globales. Les compétitions de jeux vidéo sont désormais diffusées sur des chaînes de télévision traditionnelle, en plus des plateformes de streaming comme Twitch et YouTube.

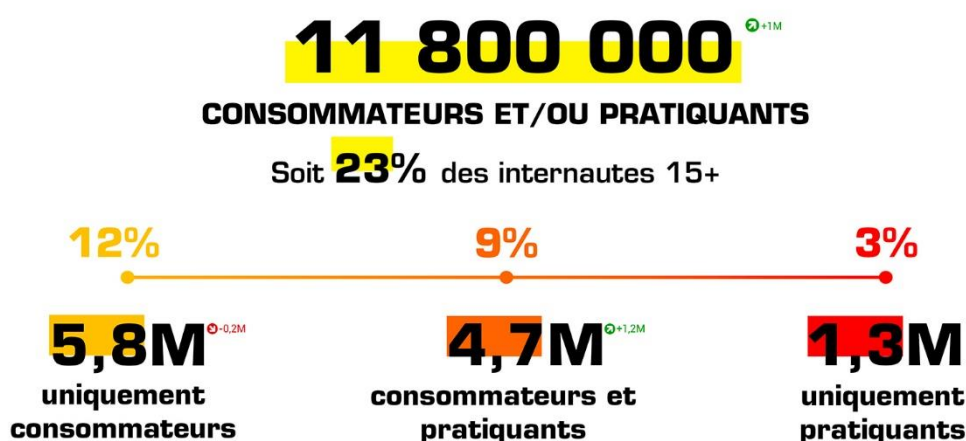
Le réseautage professionnel dans l'e-sport est devenu essentiel pour soutenir cette croissance. Les plateformes comme Neeft jouent un rôle crucial en connectant les joueurs, les équipes, les entraîneurs, et les sponsors, facilitant ainsi les partenariats et les opportunités de carrière. Elles permettent aux professionnels de l'e-sport de se rencontrer, de collaborer et de se développer dans un environnement structuré et professionnel. En favorisant ces connexions, le réseautage

professionnel contribue à la structuration et à la professionnalisation de l'e-sport, assurant ainsi un avenir prometteur pour tous les acteurs du secteur.

2. Le secteur économique

Quelques chiffres : Selon une étude de Newzoo, le nombre de spectateurs d'e-sport dans le monde devrait atteindre 577 millions en 2024, avec un taux de croissance annuel composé (CAGR) de 7,7 % entre 2019 et 2024. Toujours selon Newzoo, le marché de l'e-sport est en pleine croissance, avec des revenus mondiaux qui ont dépassé les 1 milliard de dollars en 2022 (Newzoo, 2022).

En France, l'e-sport a attiré un public de plus de 11,8 millions de spectateurs, avec une augmentation de plus de 1 million par rapport à 2022 (FRANCE ESPORTS, 2023).



(FRANCE ESPORTS, 2023)

Évolution du marché, tendances, etc. : Le marché de l'e-sport connaît une évolution rapide, stimulée par l'augmentation de l'audience, l'amélioration des infrastructures de diffusion en ligne, et l'intérêt croissant des sponsors et des investisseurs. Les tendances actuelles montrent une professionnalisation accrue du secteur, avec des équipes et des joueurs bénéficiant de meilleures structures de soutien, incluant des entraîneurs spécialisés, des analystes de performance et des contrats de sponsoring de plus en plus lucratifs.

Les plateformes de réseautage professionnel, comme Neeft, jouent un rôle crucial dans cette évolution en facilitant la mise en relation des différents acteurs du secteur. Elles permettent non seulement de créer des opportunités de carrière pour les joueurs et les professionnels de l'e-sport, mais aussi de structurer les relations entre les équipes, les sponsors et les autres parties prenantes.

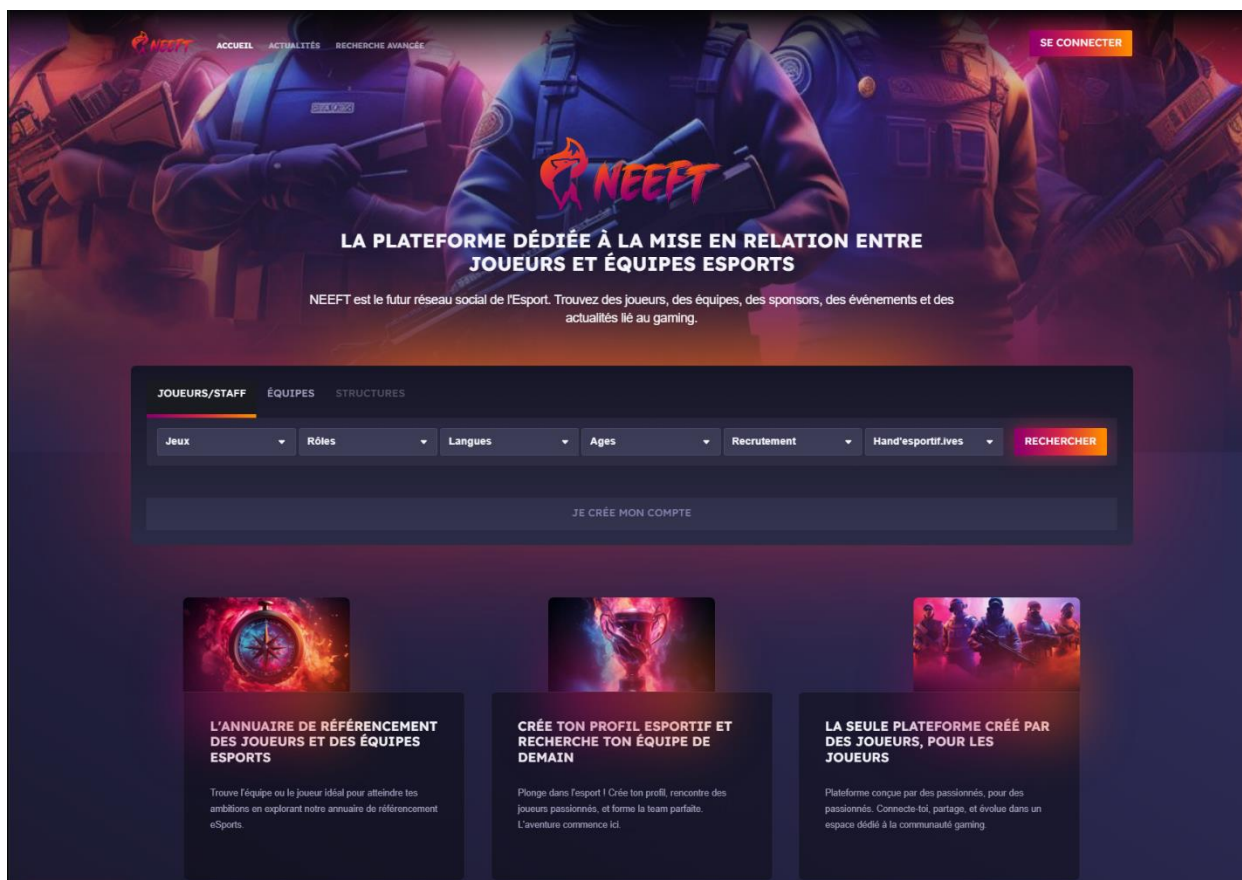
En France, l'esport n'est pas encore arrivé à son plein potentiel contrairement à certains pays tels que la Corée du Sud, les Etats-Unis ou la Chine. Ce dernier est toujours en pleine expansion, et ce sont les projets innovants tels que Neeft qui vont permettre à l'esport français, voire européen, de connaître une croissance accélérée.

En outre, la diversification des formats de compétition et l'augmentation des événements en ligne et hors ligne offrent de nouvelles avenues pour l'engagement des spectateurs et la monétisation. Les grandes entreprises technologiques et les marques non endémiques investissent de plus en plus dans l'e-sport, voyant en lui un vecteur puissant de communication et de marketing. Ces investissements contribuent à la stabilité financière et à la croissance continue du secteur, assurant ainsi un avenir prometteur pour toutes les parties prenantes impliquées.

3. Présentation de l'entreprise Neeft

Historique et Stratégie de Neeft

Neeft a été fondée en 2023 avec l'objectif de révolutionner le monde de la mise en relation dans l'esport. Au cours de ces derniers mois, l'entreprise a évolué pour devenir un acteur clé dans le secteur de l'e-sport et du réseautage professionnel. La stratégie de Neeft repose sur l'innovation technologique, la création de partenariats solides avec des équipes et des sponsors, et l'amélioration continue de sa plateforme pour répondre aux besoins des utilisateurs.



(Dufrene, 2023)

Évolution récente :

- En juin, Neeft a lancé la partie de candidature. Dans cette mise à jour du site, on retrouve la possibilité de personnaliser un peu plus son équipe avec l'ajout de murs d'images et de sponsors. De plus, les équipes peuvent recevoir des candidatures de joueurs et elles peuvent aussi recruter des joueurs depuis leur profil. Ces améliorations ont permis de gagner beaucoup de visibilité auprès des joueurs et sponsors.
- L'entreprise a également élargi son marché en mettant en place la traduction de leur site en anglais.

Caractéristiques remarquables :

- **Technologie de pointe :** Utilisation de technologies modernes qui permettent l'évolution du site.
 - Vue JS : Framework de développement Web qui permet une évolution constante du site avec son fonctionnement de composants et ses nombreuses bibliothèques.
- **Engagement communautaire :** Initiatives pour promouvoir l'inclusion et la diversité dans l'eSport.
 - Rédaction d'articles : Neeft écrit des articles sur de nombreux sujets qui permettent aux utilisateurs de mieux se renseigner sur l'esport, dont l'inclusivité.
 - Tournois communautaires : Neeft n'hésite pas à se rapprocher de sa communauté avec des tournois eSport de tous niveaux qui permettent aux joueurs de se faire connaître.

Éléments explicatifs de son succès :

- **Partenariats stratégiques :** Neeft a établi des collaborations clés avec des acteurs majeurs du secteur pour offrir des expériences enrichies à ses utilisateurs. Parmi ces partenaires, on retrouve :
 - France Esport : En collaborant avec cette organisation nationale dédiée à la promotion et à la structuration de l'e-sport en France, Neeft bénéficie d'un soutien institutionnel et d'une visibilité accrue. Cette alliance permet de renforcer la crédibilité de Neeft dans l'écosystème e-sportif et de participer activement à des initiatives visant à professionnaliser le secteur.
 - **Streamers influents :** En s'associant avec des streamers renommés, Neeft profite d'une visibilité auprès de larges audiences de passionnés de jeux vidéo. Ces partenariats permettent de promouvoir la plateforme de Neeft et d'attirer de nouveaux utilisateurs grâce à la notoriété et à l'influence de ces créateurs de contenu.

Organisation et Produits de Neeft

Bien que Neeft soit une start-up en pleine croissance, elle est structurée de manière à maximiser son efficacité et son innovation avec une équipe compacte mais dynamique composée de trois membres principaux :

- **Développeur Web** : Responsable de la conception et de l'amélioration de l'interface utilisateur de la plateforme, garantissant une expérience utilisateur fluide et intuitive.
- **Développeur Back-end pour l'API et la BDD** : Chargé de la gestion de l'architecture technique de la plateforme, incluant le développement et la maintenance des API et des bases de données pour assurer la robustesse et la scalabilité des services.
- **Spécialiste en Marketing Digital** : S'occupe de promouvoir les services de Neeft, de gérer les relations avec les sponsors, et de développer des stratégies de communication pour accroître la visibilité et l'engagement des utilisateurs.

Malgré une équipe restreinte, Neeft offre une gamme complète de produits et services pour répondre aux besoins du secteur de l'e-sport et du réseautage professionnel :

- **Plateforme de réseautage** : Facilite les connexions entre joueurs, équipes, entraîneurs, et sponsors, permettant de créer des opportunités de collaboration et de développement de carrière.
- **Articles eSport** : La plateforme propose une variété d'articles et de contenus informatifs sur l'e-sport, offrant aux utilisateurs des insights, des nouvelles, et des analyses sur les tendances et les événements majeurs du secteur.

II. Le cadre du stage chez Neeft

A. Contexte et Objectifs de la Mission

Lorsque j'ai rejoint Neeft, l'entreprise était en pleine expansion de ses fonctionnalités pour mieux répondre aux besoins croissants des utilisateurs. La troisième phase de développement visait à introduire des outils plus sophistiqués pour la gestion des membres et à améliorer l'expérience utilisateur globale grâce à une interface multilingue et responsive.

Ayant peu d'expérience, j'ai commencé sur des tâches simples afin de consolider mes bases, j'ai pu faire quelques changements sur leur CSS et créer quelques composants ne nécessitant que peu de code. Le fait de travailler sur des missions simples m'a aussi permis de découvrir leurs méthodes de travail et les attentes par rapport au site.

B. Objectif du stage

Objectifs fixés par l'entreprise :

- **Développement de Compétences Techniques** :
 - **Développement Front-end** : L'entreprise souhaitait que je développe des composants front-end en utilisant Vue.js et Nuxt 3 pour améliorer l'interface utilisateur de leur plateforme.
 - **Intégration de Technologies Modernes** : L'objectif était de me familiariser avec des outils et des technologies modernes comme Tailwind CSS pour le design réactif et TypeScript pour un typage strict et sécurisé du code.
 - **Ajout de bibliothèques** : L'une des missions était d'ajouter de nouvelles bibliothèques, notamment pour le Search Engine Optimization afin de mieux référencer le site.

- **Amélioration de la Réactivité du Site :**

- **Optimisation de la Compatibilité :** L'entreprise avait pour objectif d'améliorer la compatibilité du site avec divers appareils et navigateurs, ce qui implique des tests rigoureux et des ajustements de code.
- **Performance du Site :** Augmenter la vitesse de chargement et la fluidité des interactions utilisateur grâce à l'optimisation des ressources et à l'utilisation de techniques avancées de développement web.

Objectifs personnels :

- **Développement de Compétences Techniques Avancées :**

- **Maîtrise de Vue.js et Nuxt 3 :** Je souhaitais approfondir mes connaissances en Vue.js et Nuxt 3, en développant des composants robustes et performants.
- **Utilisation de Tailwind CSS et TypeScript :** Mon objectif était de devenir compétent dans l'utilisation de Tailwind CSS pour le design réactif et de TypeScript pour un développement sécurisé et maintenable.

- **Gestion du Temps et Organisation :**

- **Priorisation des Tâches :** Apprendre à prioriser les tâches et à gérer efficacement mon temps pour accomplir plusieurs projets simultanément.
- **Planification :** Développer des compétences en planification pour organiser mon travail de manière à respecter les délais et les exigences du projet.

- **Développement de Compétences Interpersonnelles :**

- **Travail en Équipe :** Améliorer mes compétences en travail d'équipe en collaborant avec des collègues de différents horizons et en participant activement aux discussions et aux prises de décisions.
- **Communication :** Développer des compétences en communication, à la fois écrite et orale, pour être capable de transmettre clairement mes idées et de recevoir efficacement les feedbacks.

- **Adaptabilité et Apprentissage Continu :**

- **Adaptation aux Nouvelles Technologies :** Être capable de m'adapter rapidement aux nouvelles technologies et méthodologies de travail utilisées par l'entreprise.
- **Apprentissage Continu :** Maintenir une attitude d'apprentissage continu en participant à des formations en ligne, des webinaires et des sessions de mentoring.

C. Étapes de l'Intégration et Découverte du Métier

L'intégration chez Neeft a commencé par une semaine d'orientation comprenant des présentations sur les différents départements et une initiation aux outils et méthodes de travail de l'entreprise. Cette période m'a permis de comprendre les attentes de l'entreprise et mes responsabilités.

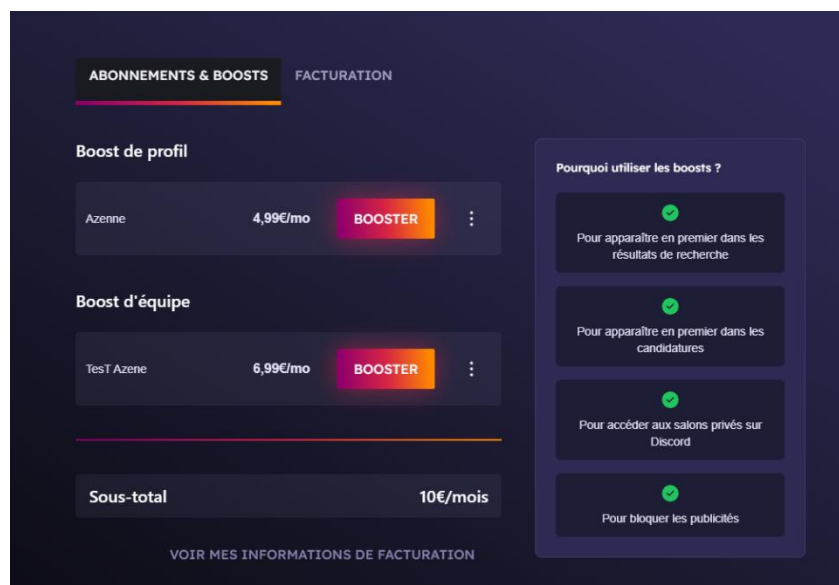
La découverte du métier a été enrichissante. J'ai été immergé dans le développement de la plateforme, travaillant avec les équipes e-sport et participant à des projets variés. Les principales compétences acquises incluent le développement front-end avec Vue.js et Nuxt 3, la gestion des données avec TypeScript, et l'amélioration de l'expérience utilisateur grâce à des interfaces responsives et multilingues. J'ai également développé des compétences interpersonnelles, telles que le travail en équipe et la communication efficace avec mes collègues et superviseurs.

D. Les missions

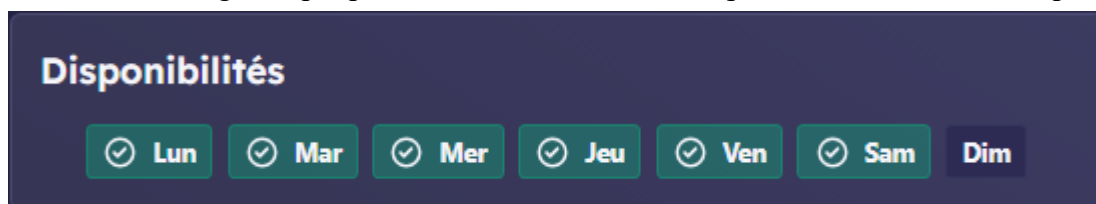
1. Développement de composants avec Vue.js et Nuxt 3

Durant ma période de stage, j'ai pu participer activement à la phase bêta du site en développant divers composants en utilisant Vue.js et Nuxt 3. Un composant, dans ce contexte, est une unité modulaire et réutilisable de code qui encapsule HTML, CSS et JavaScript, permettant de créer des éléments d'interface utilisateur isolés et indépendants. Ces composants étaient essentiels pour l'interactivité et la réactivité du site.

Configuration abonnement : J'ai pu réaliser un composant permettant de gérer son abonnement Neeft, ce dernier affiche l'abonnement de l'utilisateur et chacun des abonnements des équipes dont il est propriétaire.



Affichage de disponibilité : Ce composant a deux modes : un mode interactif pour le propriétaire et un mode d'affichage simple pour les autres utilisateurs. Il permet de montrer les disponibilités



d'un joueur pour chaque jour de la semaine. Les jours cliqués se cochent et deviennent verts, indiquant la disponibilité, ou se décochent et redeviennent blancs.

Timeline : Ce composant affiche une chronologie à partir d'une liste de dictionnaires contenant un titre et un corps de texte. Il offre plusieurs options pour modifier son affichage : la première permet de la mettre à la verticale ou à l'horizontale, et la deuxième permet de placer certains points de la chronologie sur le côté souhaité. Pour ce faire, j'ai utilisé les props dans Vue.js, des paramètres réactifs qui déterminent l'affichage du composant. Les props sont typés et validés pour garantir leur conformité, modifiant ainsi les classes CSS selon leur valeur. Ces props vont ensuite changer le nom des classes des balises où se trouvent les points chronologiques pour modifier le css.

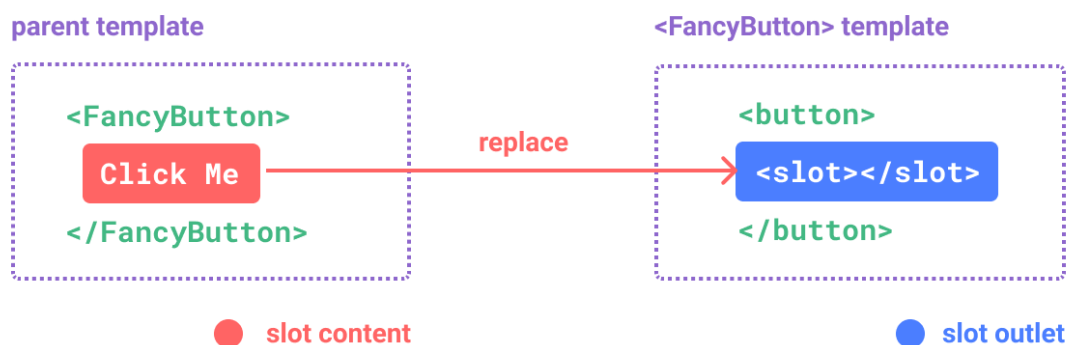


Sidebar : Ce composant visait à généraliser la sidebar de la configuration, en faisant en sorte de créer un composant qui permet d'afficher un menu latéral partout.

De base, la barre de configuration n'était pas un composant, j'ai donc commencé petit en la faisant devenir un composant. Ensuite, j'ai créé le

composant permettant de généraliser les barres latérales en faisant passer en slot le design de la barre et la méthodologie pour changer d'onglet sur le composant général.

Comme dit plus tôt, ce dernier utilise un système de slot. Les slots en Vue JS permettent de passer dans un composant un corps d'HTML qui sera traité dans le composant parent, mais affiché dans le composant enfant qui reçoit le slot. Cela fonctionne uniquement si l'on a mis une balise slot dans le composant enfant, le code sera donc affiché à cet endroit.



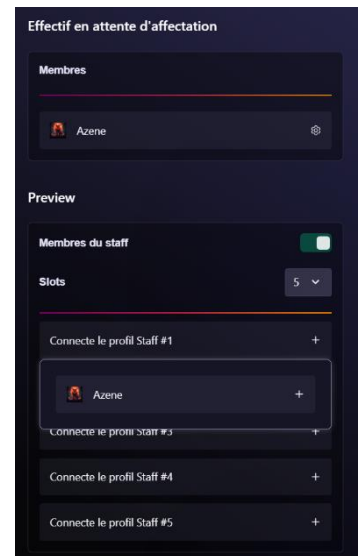
(Vue JS Slots, 2020)

Gestion de membres : L'un des plus complexes que j'ai pu créer était une configuration qui permet de gérer les membres de son équipe. Cette fonctionnalité affiche tous les joueurs, staffs et membres sans rôle d'une équipe dans des listes.

Dans cette interface, on peut ajouter des membres dans ces rôles ou supprimer leur rôle ou même les bannir de l'équipe. Pour la faire, j'ai réalisé plusieurs composants Vue JS qui s'appellent les uns les autres avec des paramètres différents.

Le composant

Ceci permettra une réutilisation différente de cette interface par le futur, ou d'en prendre certaines parties pour un autre composant.



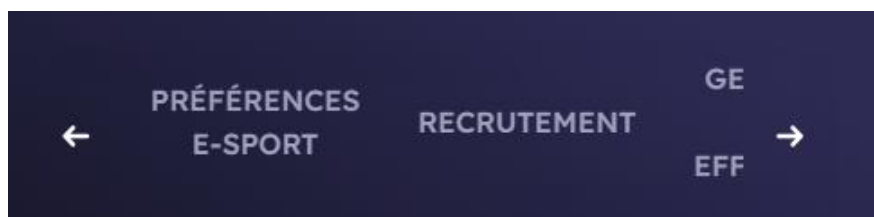
2. Mise à jour du CSS et amélioration de la réactivité

Une partie de mes tâches consistait à revoir et à mettre à jour le CSS du site pour assurer une cohérence visuelle et une meilleure compatibilité avec différents appareils.

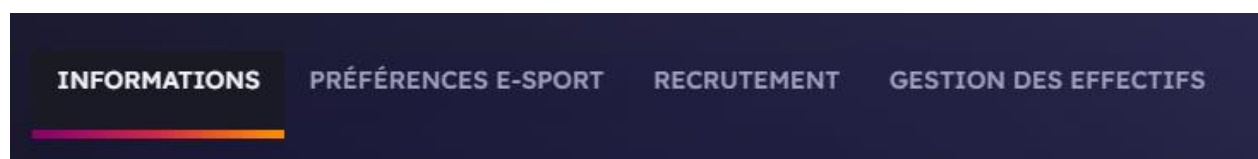
J'ai aussi aidé à rendre le site responsive à la fois pour mobile, tablette, petit écran ou grand écran. Cela a permis de donner une meilleure expérience utilisateur en faisant en sorte que le site s'adapte à la résolution de l'écran. J'ai notamment pu le faire grâce à Tailwind un Framework CSS qui permet de raccourcir l'écriture du css et de générer des classes personnalisées.

Cela m'a aussi amené à modifier des composants pour les rendre responsive, tels que le 'TabView' qui servait à afficher plusieurs onglets, où différentes sections de contenu peuvent être affichées en cliquant sur les onglets correspondants.

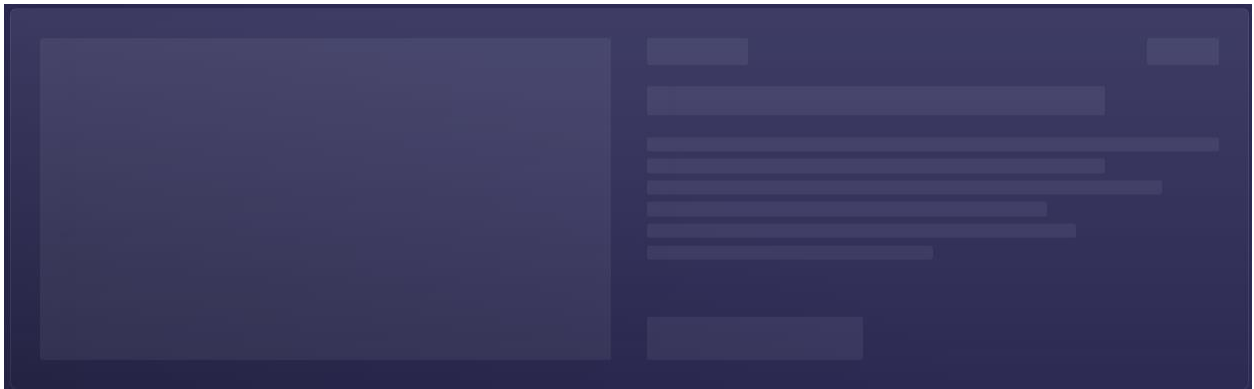
Version mobile :



Version PC :



De plus, j'ai réalisé les squelettes de la quasi-totalité des composants tout en les rendant responsive. Les squelettes sont des copies vides de composants existants, indiquant qu'une action est en cours de chargement.



3. Documentation et traduction du site

J'ai réalisé une documentation des composants du site pour faciliter la prise en main par les futurs développeurs de l'équipe. Pour ceci j'ai eu recours à la librairie Storybook, elle permet de détailler les composants avec une description et en montrant les paramètres qu'ils peuvent avoir tout en les affichant. C'est un outil simple à prendre en main, mais qui en reste très utile, car il évite de remplir le fichier original de commentaire d'explication tout en dépassant ce que pourrait faire une documentation écrite à la main.

Tag

Component that displays a tag, it is used to show users' qualities

Usage

```
<Tag label="TagName"/>
```

Copy

🔍 🔍 🔍

Tag

Show code

Name	Description	Default	Control	
label	The label of the tag -		<button>Set string</button>	
variant	string	default	<button>Choose option...</button>	
lefticon	Takes an icon from eva, bxm, fluent and more, to be displayed with the Icon component -	-	<button>Set string</button>	
bold	When false the text is bold boolean	false	<button>Set boolean</button>	

STORIES

Default

Tag

Show code

De plus, j'ai traduit l'intégralité du site en anglais, ce qui était crucial pour toucher un public international et augmenter la portée de la plateforme.

Pour ce faire j'ai utilisé une bibliothèque propre à Vue JS nommée I18N, celle-ci permet, selon la langue du navigateur de changer le texte et les métadonnées de la page en cherchant le fichier JSON de la langue trouvée. J'ai donc traduit et complété le JSON français déjà présent pour en créer un nouveau en anglais. Ensuite, j'ai dû changer tous les textes n'utilisant pas cette bibliothèque pour que chaque page du site s'en serve.

4. Intégration de librairies

Vers la fin de mon stage j'ai eu l'opportunité d'intégrer de nouvelles librairies Nuxt pour le SEO (Search Engine Optimization). Avec des modules tels que :

Robots : C'est un module qui permet de paramétrer le fichier 'robots.txt'. Ce dernier indique aux robots d'exploration d'un moteur de recherche les URL auxquelles il peut accéder sur un site web.

Sitemap : Le module permet de générer un sitemap automatiquement à partir de quelques informations. Un sitemap est un fichier dans lequel on met des informations sur les pages, les vidéos et les autres fichiers présents sur un site, et dans lequel on indique les relations entre ces fichiers. Les moteurs de recherche regardent ce fichier pour explorer plus efficacement les sites. Il indique aux moteurs de recherche les fichiers importants et fournit également des informations précieuses sur ces fichiers. Par exemple, il permet d'indiquer la dernière date de mise à jour d'une page, sa fréquence de modification et les versions qui existent dans d'autres langues.

J'ai aussi pu installer d'autres modules qui permettent de gérer les cookies du site, mais j'ai notamment rajouté des pubs sur le site.

Pour cela j'ai pu utiliser Google AdSense qui génère automatique des pubs conforme à leur emplacement dans le code. Pour cela il faut passer par Google Ads et se faire vérifier. Puis l'on peut créer des slots de pubs que l'on affiche sur le site en mettant un composant dans l'HTML. Cependant, le module sur Nuxt avait des bugs, surtout un qui faisait que le module essayait d'afficher une pub même sur les pages qui n'en avaient pas. Alors, j'ai dû faire un composant similaire à Google AdSense pour Nuxt.

5. Résolution de bugs et amélioration continue

Au cours de la phase bêta, j'ai identifié et corrigé plusieurs bugs, contribuant à la stabilité et à la fiabilité du site. Après chaque implémentation de nouvelles fonctionnalités ou fusion de branches Git, j'ai vérifié que le site fonctionnait correctement et n'avait pas créé de nouveaux problèmes. Cette méthodologie m'a permis de détecter des problèmes d'envoi de données depuis le back-end, des problèmes d'affichage de certains composants, et des bugs avec des modules spécifiques comme Google AdSense et les métadonnées SEO. J'ai notamment pu aider à passer de javascript à typescript en typant les outils qui permettent de traiter les données arrivant sur le site du site.

J'ai également aidé à la transition de JavaScript vers TypeScript en typant les outils de traitement des données entrantes sur le site. Le typage permet de prévenir les erreurs en s'assurant que les

données sont valides avant d'entrer dans une fonction. Grâce à TypeScript, j'ai attribué des interfaces, des schémas de données définissant des types précis, améliorant ainsi la gestion des erreurs et la qualité du code.

A l'aide de typescript j'ai pu typer les fonctions et les données entrantes en leur attribuant des interfaces. Durant, la durée de cette mission, j'ai fait beaucoup de tests rigoureux pour vérifier l'efficacité des validations pour m'assurer que l'ensemble du site fonctionnait toujours. Faire le typage sur le site aura permis de s'assurer que les données reçues par la base de données soient valides et permet d'avoir de meilleures gestions d'erreur par le futur.

Grâce à cette mission, j'ai pu apprendre à utiliser typescript dans une structure complexe.

E. Les défis

Raisons de la Réussite

Formation et Support :

- **Formations Internes** : J'ai eu la chance de bénéficier de formations internes axées sur le développement web, notamment sur Vue.js, Nuxt 3, et Tailwind CSS. Ces formations m'ont permis de rapidement me familiariser avec les technologies utilisées par l'entreprise et de les appliquer efficacement dans mes projets.
- **Ressources Accessibles** : L'accès à une vaste bibliothèque de ressources, y compris des tutoriels en ligne, des documents de référence et des exemples de code, a facilité mon apprentissage et m'a permis de résoudre des problèmes de manière autonome.

Encadrement Efficace :

- **Supervision de Kenan Dufrene** : Mon superviseur, Kenan Dufrene, a joué un rôle crucial dans ma réussite. Son encadrement constant, ses conseils avisés, et son approche pédagogique ont grandement contribué à mon développement professionnel.
- **Feedback Constructif** : Les retours réguliers de Kenan et des autres membres de l'équipe m'ont aidé à identifier mes points forts et à améliorer mes compétences là où c'était nécessaire. Cette boucle de feedback continue a été essentielle pour mon évolution tout au long du stage.
- **Soutien de l'Équipe** : L'esprit d'entraide au sein de l'équipe a été un facteur clé de ma réussite. Les discussions ouvertes et les échanges d'idées m'ont permis de surmonter les défis techniques et de proposer des solutions innovantes.

Difficultés Rencontrées

Problème Technique :

- **Bugs et Erreurs** : L'un des défis majeurs a été la gestion des bugs, notamment les erreurs d'affichage des publicités Google AdSense sur des pages non prévues. Ces problèmes ont nécessité une analyse approfondie du code et une compréhension des interactions entre les différents composants du site.

- **Résolution des Bugs** : Pour résoudre ces problèmes, j'ai créé des composants personnalisés qui contrôlent plus précisément l'affichage des publicités. Cela a impliqué la mise en place de conditions spécifiques et de tests rigoureux pour s'assurer que les publicités n'apparaissent que sur les pages appropriées.
- **Optimisation Continue** : La résolution de ces bugs a également impliqué une optimisation continue du code pour garantir que les solutions mises en place n'affectent pas les performances du site.

Gestion du Temps :

- **Multiples Tâches** : J'ai souvent dû jongler entre diverses tâches, comme le développement de nouveaux composants et la correction de bugs. Cette multiplicité des tâches a été un véritable défi en termes de gestion du temps.
- **Organisation et Planification** : Pour faire face à ce défi, j'ai adopté des techniques de gestion du temps telles que la priorisation des tâches et la planification hebdomadaire. Ces techniques m'ont aidé à rester organisé et à respecter les délais.

Adaptabilité et Flexibilité :

- **Environnement Dynamique** : Travailler dans un environnement dynamique et en constante évolution a nécessité une grande flexibilité. J'ai dû m'adapter rapidement aux changements de priorités et aux nouvelles directives de l'entreprise.
- **Apprentissage Rapide** : L'adaptation à de nouvelles technologies et méthodes de travail a été un autre défi. Grâce à une attitude d'apprentissage continu et à une ouverture d'esprit, j'ai pu surmonter ces difficultés et contribuer efficacement aux projets.

F. Compétences personnelles et professionnelles acquises

Compétences professionnelles

Pendant mon stage chez Neeft, j'ai développé et consolidé plusieurs compétences professionnelles :

Développement Front-end avec Vue.js et Nuxt 3 :

- **Création de composants** : Au travers de tous les composants que réalisé, j'ai acquis une solide expérience dans le développement de composants modulaires et réutilisables, essentiels pour l'interactivité et la réactivité du site.
- **Utilisation des props et slots** : Maîtrise de la gestion des paramètres réactifs (props) et de l'utilisation des slots pour une meilleure organisation du code et des composants plus poussés.

CSS et Responsivité :

- **Utilisation de Tailwind CSS** : J'ai appris à utiliser ce framework pour écrire du CSS de manière plus efficace et à assurer la compatibilité du site avec différents appareils.

- **Création de squelettes** : Mise en place de squelettes pour indiquer le chargement de contenu, améliorant ainsi l'expérience utilisateur.

Documentation et Traduction :

- **Storybook** : J'ai documenté les composants en utilisant Storybook, facilitant la prise en main par les futurs développeurs.
- **I18N pour Vue.js** : J'ai pu voir l'une de nombreuses techniques de traduction de site en utilisant la bibliothèque I18N. Ce qui m'a aussi permis de m'améliorer en anglais.

Intégration de bibliothèques pour le SEO :

- **Modules Robots et Sitemap** : J'ai dû en apprendre plus sur le SEO et son fonctionnement, via l'intégration des modules pour améliorer le référencement du site et optimiser l'exploration par les moteurs de recherche.

Passage de JavaScript à TypeScript :

- **Typage des données** : Utilisation de TypeScript pour typer les fonctions et les données, réduisant les erreurs et améliorant la qualité du code.

Compétences personnelles

Esprit d'équipe et Communication :

- J'ai appris à collaborer efficacement avec mes collègues, partageant des idées et des solutions pour surmonter les défis techniques.
- Les discussions constructives avec mon superviseur et les autres membres de l'équipe m'ont permis d'améliorer mes compétences en communication.

Gestion du temps et Organisation :

- La gestion simultanée de plusieurs tâches m'a appris à prioriser mes activités et à planifier mon travail de manière plus efficace.

Ouverture d'esprit et Adaptabilité :

- J'ai développé une ouverture d'esprit en travaillant dans un environnement dynamique et en m'adaptant aux nouvelles technologies et méthodes de travail.

Autonomie et Responsabilité :

- Travailler en distanciel m'a permis de développer une grande autonomie. J'ai appris à gérer mon temps de manière efficace et à assumer la responsabilité de mes projets sans supervision directe constante.
- Cette expérience m'a également enseigné l'importance de la discipline personnelle et de l'auto-motivation pour rester productif et respecter les délais.

Conclusion de stage

Mon stage chez Neeft a été une expérience particulièrement enrichissante et formatrice. Immédiatement plongé dans un environnement dynamique, j'ai eu l'opportunité de développer et de consolider des compétences techniques et interpersonnelles essentielles pour ma future carrière.

Durant cette période, j'ai principalement travaillé sur le développement de composants front-end en utilisant Vue.js et Nuxt 3, ainsi que sur l'amélioration de la réactivité et de la compatibilité du site avec divers appareils grâce à l'utilisation de Tailwind CSS. L'intégration de bibliothèques pour le SEO et le passage de JavaScript à TypeScript ont été des défis passionnants qui m'ont permis de perfectionner mes compétences en typage et en optimisation de sites web.

L'un des aspects les plus significatifs de ce stage a été la possibilité de collaborer étroitement avec l'équipe, ce qui m'a permis de développer un esprit d'équipe solide et d'améliorer mes compétences en communication. Les discussions constructives avec mes collègues et mon superviseur ont grandement contribué à ma compréhension des attentes de l'entreprise et à ma capacité à gérer plusieurs tâches simultanément.

En conclusion, ce stage a non seulement renforcé ma passion pour le développement web, mais il m'a également aidé à mieux définir mon projet professionnel. L'expérience acquise chez Neeft, combinée au soutien de mes collègues et de mes superviseurs, m'a préparé à aborder de futurs défis avec confiance et compétence.

Annexes

Annexe 1 – L’esport dans le monde.....	22
Annexe 2 – Introduction vue js	22
Annexe 3 – Référencement SEO.....	22
Annexe 4 – Exemple de traduction	22
Annexe 5 - Sitemap	23
Annexe 6 – Fichier robots	23

Annexe 1 – L'esport dans le monde

Les pays et l'esport : <https://newgo.io/blog/lesport-a-travers-le-monde/>

Joueurs et revenus : <https://www.esportsearnings.com/history/2023/countries>

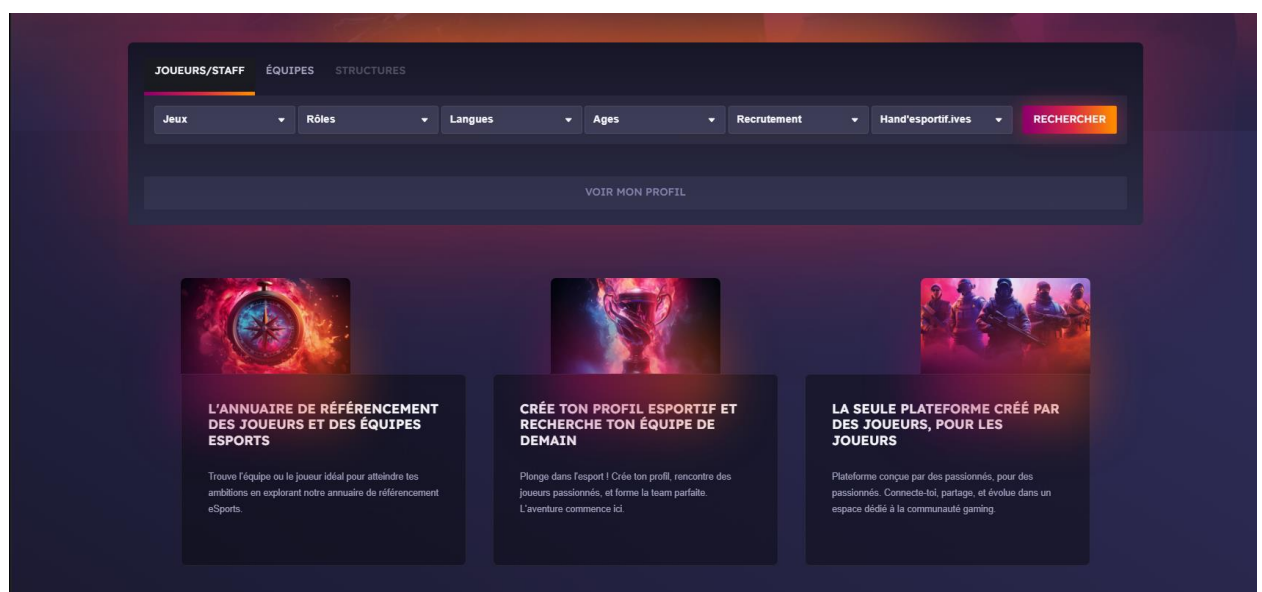
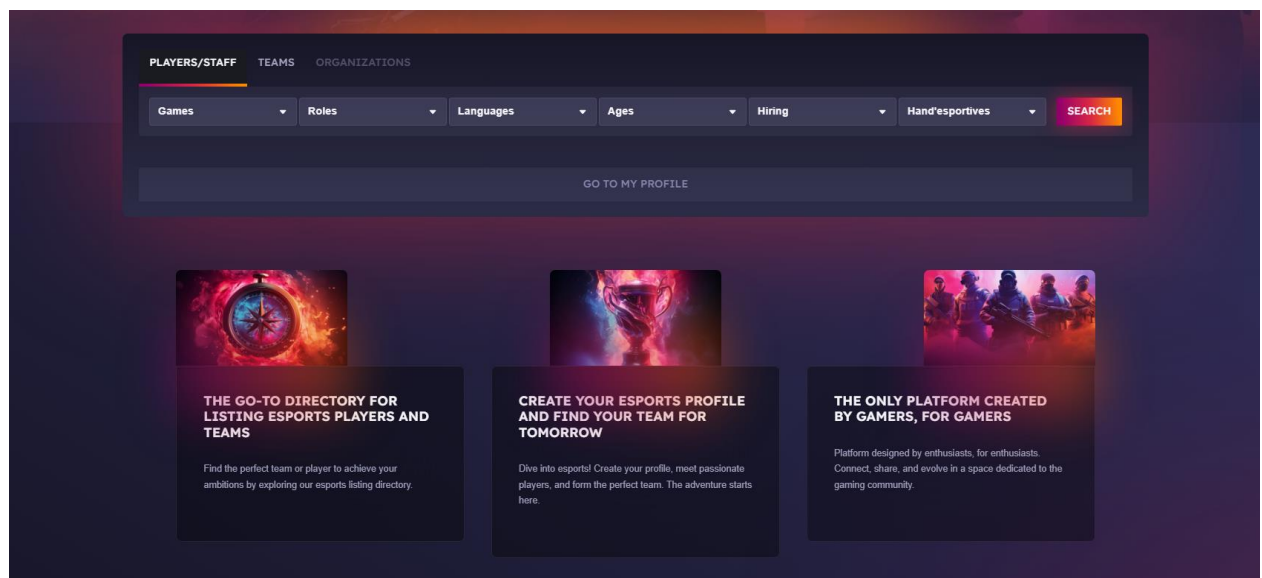
Annexe 2 – Introduction vue.js

<https://fr.vuejs.org/guide/introduction>

Annexe 3 – Référencement SEO

<https://www.francenum.gouv.fr/guides-et-conseils/communication-et-publicite/referencement/guide-du-debutant-en-referencement>

Annexe 4 – Exemple de traduction



XML Sitemap

neeft-front-v-2-forked - index

This XML Sitemap contains 7 URLs.

URL	Images	Last Updated
https://www.neeft.fr/	0	
https://www.neeft.fr/blog	0	
https://www.neeft.fr/cgu-cgv	0	
https://www.neeft.fr/gestion-des-donnees	0	
https://www.neeft.fr/maintenance	0	
https://www.neeft.fr/mentions-legales	0	
https://www.neeft.fr/recherche	0	

```
User-agent: *  
Disallow: /ads.txt  
Allow: /
```

Bibliographie

Dufrene, K. (2023). *Page d'accueil Neeft*. Récupéré sur Neeft: <https://www.neeft.fr/>

FRANCE ESPORTS. (2023, Octobre 31). *Baromètre France Esports – Résultats de l'édition 2023*. Récupéré sur France Esports: <https://www.france-esports.org/barometre-france-esports-resultats-de-ledition-2023/>

Newzoo. (2022, Avril 19). *Newzoo's Global Esports & Live Streaming Market Report 2022*. Récupéré sur Newzoo: <https://newzoo.com/resources/trend-reports/newzoo-global-esports-live-streaming-market-report-2022-free-version>

Vue JS Slots. (2020, Septembre).