

# Rapport de Stage

---



FATOUMATA  
DIABATE

STAGE EFFECTUÉ DU 22 AVRIL AU 24 MAI 2024

# TABLE DES MATIERES

## 1. Remerciements

## 2. Introduction

## 3. Présentation de l'entreprise

## 4. Description des missions

Le contexte global de la partie trajet intégré sur le site

4.1. Correction des bugs et amélioration de l'interface utilisateur de la partie trajet du site web de la Salle Vasse

Mise en place de l'environnement de travail

4.2. Implémentation d'une maquette en HTML et CSS pour la Salle Vasse

4.3. Développement d'une application de réalité augmentée pour la Salle Vasse

Contexte et Objectif

Choix des Technologies

Phases de Développement

Fonctionnalités Principales

Résultats et Difficultés Rencontrées

## 5. Analyse critique du stage

5.1. Points forts de l'encadrement

## 6. Bilan personnel

6.1. Compétences Techniques Acquises

6.2. Objectifs personnels atteints

Compétences en développement web

Découverte du Travail en Entreprise et Rendez-vous chez la Salle Vasse

## 7. Conclusion



# 1. Remerciements

---

Je souhaite exprimer ma profonde reconnaissance à toutes les personnes qui ont contribué à la réussite de mon stage et à l'élaboration de ce rapport. Tout d'abord, je tiens à remercier chaleureusement mon maître de stage, Alan Ferronnière, fondateur de La Tête dans la Toile, pour son accueil chaleureux, sa confiance et le partage de son expertise tout au long de ce stage.

C'est grâce à son encadrement que j'ai pu découvrir beaucoup de choses dans le monde du développement web. Ainsi que les éléments clés pour la bonne réalisation de mes missions.

Je désire également exprimer ma gratitude envers mes camarades de stage, Alexandre, Samuel et Thibault pour leur aide précieuse dans l'accomplissement de mes missions et pour leur sympathie à mon égard tout au long de ce stage. Leur soutien et leur camaraderie ont grandement contribué à rendre cette expérience professionnelle agréable et enrichissante.

Je tiens également à exprimer ma reconnaissance envers l'ensemble des enseignants et des responsables pédagogiques de l'EPSI pour la qualité de l'enseignement dispensé et pour leur soutien dans la réalisation de ce stage.



## 2. Introduction

Dans le cadre de ma première année de BTS SIO option SLAM à l'EPSI, j'ai eu l'opportunité d'effectuer un stage au sein de l'entreprise « La Tête dans la Toile ». Cette entreprise spécialisée dans le développement web et la création d'outils métiers m'a offert un environnement propice à l'apprentissage et à l'acquisition de nouvelles compétences.

Durant mon stage qui a duré 5 semaines (du 22 Avril au 24 Mai 2024), l'entreprise m'autorisait à travailler à distance, j'ai expérimenté le télétravail dans le cadre d'une démarche écologique visant à réduire les déplacements et à encourager un environnement de travail calme et propice à la concentration.

J'ai pu travailler depuis mon établissement scolaire et mon domicile, ce qui m'a permis de développer des compétences en gestion du temps, en planification autonome, en communication à distance et en utilisation d'outils technologiques adaptés (Discord...)

Ce rapport a pour objectif de faire le bilan des connaissances et des compétences que j'ai développées au cours de cette expérience. En décrivant les différentes missions qui m'ont été confiées, les projets auxquels j'ai participé et les défis que j'ai relevés, je souhaite mettre en lumière les aspects les plus significatifs de ce stage et démontrer en quoi cette immersion professionnelle a enrichi mon parcours académique.



### 3. Présentation de l'entreprise

---

La Tête dans la Toile est une entreprise dynamique et innovante spécialisée dans le développement web. Fondée le 1er juillet 2007 par Alan Ferronnière, qui en est également le directeur et mon tuteur de stage, cette société se distingue par un ensemble de valeurs fondamentales qui guident ses actions et ses décisions au quotidien, qui sont:

La satisfaction client est au cœur des préoccupations de La Tête dans la Toile. L'entreprise met un accent particulier sur la compréhension des besoins des clients et assure un suivi personnalisé pour chaque projet. Cette approche garantit une relation de confiance et une fidélisation durable, éléments essentiels pour le succès à long terme de l'entreprise.

La qualité est une autre valeur essentielle pour La Tête dans la Toile. L'entreprise s'engage à fournir des produits et services de haute qualité, répondant strictement aux attentes et aux besoins des clients. Chaque projet est réalisé avec rigueur et professionnalisme, assurant ainsi des résultats à la hauteur des exigences.

Le respect des délais est également une priorité pour l'entreprise. La Tête dans la Toile tient à respecter scrupuleusement les délais de livraison des projets, assurant un service fiable et ponctuel. Cette rigueur dans la gestion du temps contribue à la satisfaction des clients et renforce la réputation de l'entreprise.

La mission principale de La Tête dans la Toile est de fournir des solutions web innovantes qui répondent aux besoins spécifiques de chaque client. L'entreprise met un accent particulier sur la qualité et la personnalisation de ses services, afin de créer des solutions uniques et parfaitement adaptées à chaque projet.

Grâce à la vision et au leadership d'Alan Ferronnière, La Tête dans la Toile continue de croître et de prospérer, offrant des services de qualité supérieure à ses clients et maintenant des standards élevés dans tous ses projets.

## 4. Description des missions

---

Durant mon stage j'ai eu à travailler exclusivement sur le projet « Salle Vasse ». La tête dans la toile est en collaboration avec cette entreprise depuis plusieurs années.

« Salle Vasse » est la maison de théâtre Francine Vasse les laboratoires vivants.

La Salle Vasse est une salle de spectacle emblématique située à Nantes, reconnue pour son rôle central dans la vie culturelle de la ville. Elle porte le nom de Francine Vasse, une figure locale passionnée par le théâtre et les arts de la scène, et se distingue par son atmosphère conviviale et son engagement envers la diversité artistique.

Cette entreprise est spécialisée dans l'organisation des spectacles, des événements etc.

La salle Vasse dispose d'un site web déjà en ligne sur lequel les utilisateurs peuvent visionner les spectacles et les différents événements programmés à venir.

Ils ont eu la brillante idée d'intégrer de nouvelles fonctionnalités sur le site telle que la partie trajet. Cette partie a été intégrée sur le site dans le but d'aider les clients qui veulent se rendre à un événement ou à un spectacle.

### Le contexte global de la partie trajet intégré sur le site

La partie trajet a été mise en place afin qu'une personne qui souhaite se rendre à un événement ou à un spectacle puisse se faire accompagner si elle le désire. L'intérêt est de se sentir bien et en sécurité en rentrant chez soi si l'événement se termine tardivement.



Alors cette partie du site lui permettra de faire l'annonce du spectacle ou de l'évènement pour lequel elle veut se rendre en renseignant toutes les informations concernant l'évènement ou le spectacle (date, heure, lieu, nombre de place ...). Elle pourra aussi choisir si elle souhaite être accompagner en voiture ou à pied, pour l'aller et/ou pour le retour. L'utilisateur pourra ensuite compléter toutes les informations concernant son trajet (durée... et aussi une petite description de son trajet). Donc en retour d'autres utilisateurs peuvent voir son annonce et peuvent s'inscrire etc.

## trajets


[Voir mes annonces](#)

### LES TRAJETS :

Aller →	<b>AMORCE.S</b> Le 16/05/2024 à 19h00 Copiétonnage proposé par Rémi  Itinéraire : Trentemoult -> Pirmil -> Commerce -> Francine Vasse  🕒 18:00 → 18:45    🚶 00h 45min	8 place(s) disponible(s)  <b>Modifier</b>
------------	--	---

### Un trajet déjà crée

## PROPOSER UN TRAJET

A screenshot of a web form titled "PROPOSER UN TRAJET". The form is contained within a light pink rectangular box with a red border on the right side. It features several input fields: a text box for "NUMERO DE BILLET", a dropdown menu for "SELECTIONNER UN TYPE DE TRAJET", a dropdown menu for "SELECTIONNER UN MODE DE TRANSPORT", a dropdown menu for "SELECTIONNER UN EVENEMENT", a dropdown menu for "DATE ET HEURE DE L'EVENEMENT", a date-time picker for "--:--" with a clock icon, a text box for "NOMBRE DE PLACES", and a larger text box for "DÉCRIVEZ LES ÉTAPES DE VOTRE TRAJET" with a small icon in the bottom right corner. At the bottom of the form is a red button labeled "VALIDER LE TRAJET".

NUMERO DE BILLET

SELECTIONNER UN TYPE DE TRAJET ▼

SELECTIONNER UN MODE DE TRANSPORT ▼

SELECTIONNER UN EVENEMENT ▼

DATE ET HEURE DE L'EVENEMENT ▼

--:-- ⌚

NOMBRE DE PLACES

DÉCRIVEZ LES ÉTAPES DE VOTRE TRAJET

VALIDER LE TRAJET

### Page de création d'un trajet

Pendant mon stage, j'ai effectué 3 missions pour la Salle Vasse, ces dernières sont :





## 4.1. Correction des bugs et amélioration de l'interface utilisateur de la partie trajet du site web de la Salle Vasse

---

L'une de mes premières missions a été la correction de bugs et l'amélioration de l'interface utilisateur de la partie trajet du site web "Salle Vasse" pour pouvoir rendre le site plus intuitif et agréable à utiliser. Cette tâche m'a permis de me familiariser avec le code existant, et de comprendre les attentes des utilisateurs finaux.

### Mise en place de l'environnement de travail



Pour pouvoir corriger les bugs et améliorer la partie trajet, mon collègue et moi avons dans un premier temps, visité le site et fait des tests pour pouvoir identifier les bugs, puis les corriger.

Dans un second temps, on a effectué beaucoup de processus pour pouvoir récupérer le code source ainsi que tous les fichiers du site, car le site qui est en ligne ne possède pas encore la nouvelle fonctionnalité qui est la partie trajet.

Voici les différentes étapes qu'on a fait pour récupérer les fichiers du site test de la Salle Vasse :

- Installer Filezilla pour récupérer les fichiers du site directement sur le serveur

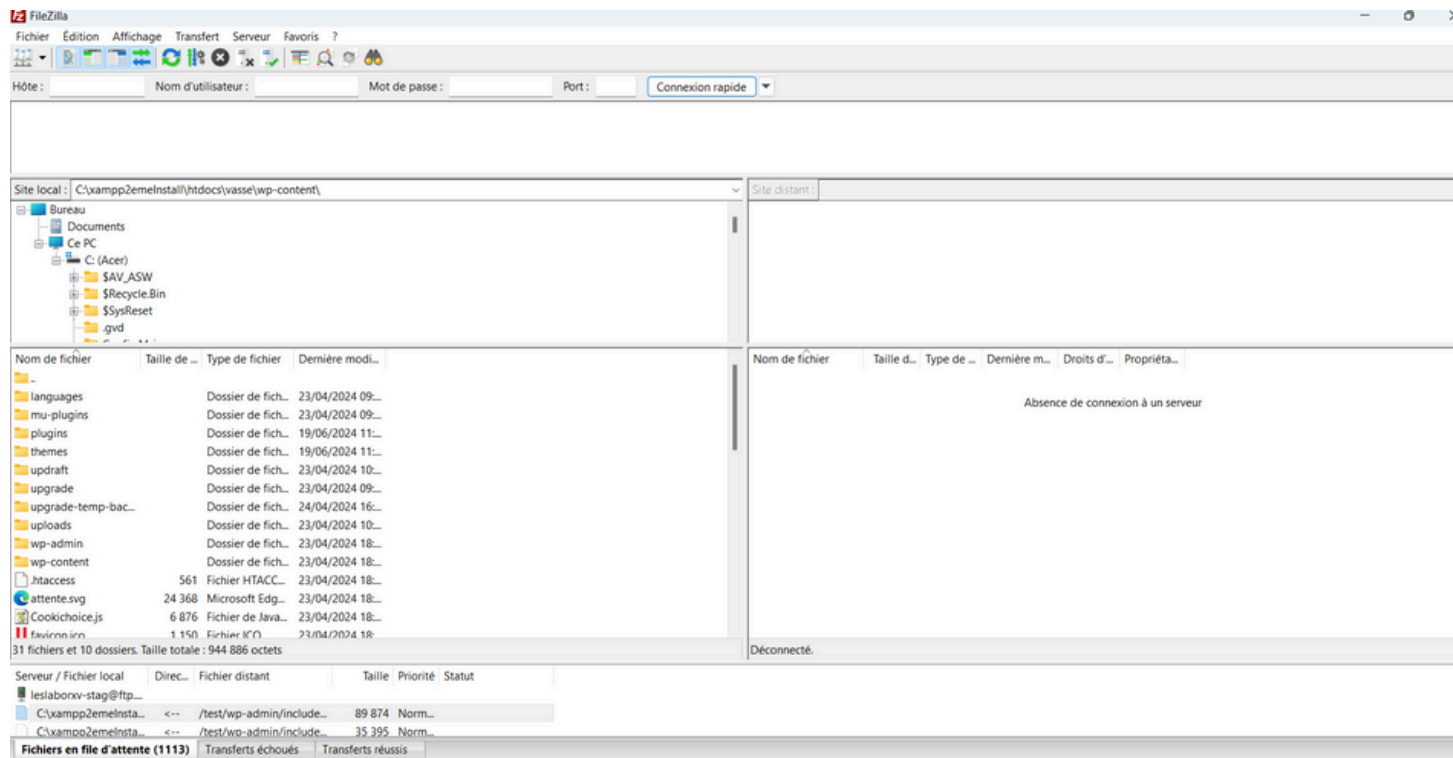







A savoir que Filezilla est un client FTP (File Transfer Protocol) riche en fonctionnalités, adapté aux besoins variés des utilisateurs souhaitant gérer des transferts rapides, efficaces et sécurisés de fichiers entre leur ordinateur local et des serveurs distants. Ce logiciel est développé sous la licence publique générale GNU qui permet de nombreuses fonctionnalités :

- Pause et reprise d'un envoi ou d'un téléchargement
- File d'attente
- Commandes personnalisables
- Système anti-déconnexion
- Détection des temps de pause pare-feu
- SOCKS 4 et 5, proxy HTTP1.1 supportés
- SSL, SFTP, FTPS
- Interface glisser-déposer
- Gestionnaire de site avec ses dossiers
  - Mise à jour et téléchargement
- Support multi-langues
- Multi-plateforme
- Créer mon projet sur phpstorm
- Importer les fichiers de Filezilla dans l'emplacement de mon projet  
(xampp2emelInstall\htdocs\vasse)





## L'interface du logiciel Filezilla





-Une fois qu'on a récupéré tous les fichiers on les ouvre sur phpstorm ou un autre IDE, il y'a un fichier qui s'appelle wp\_config.php, on modifie ce fichier en y mettant les informations de notre base de données.

- On rentre l'url : localhost\vasse dans un navigateur.
- La première fois qu'on saisit cette url dans le navigateur, on nous demande de télécharger WordPress, une fois WordPress téléchargé, on crée un projet... Mais les informations qu'on aura mises ne sont pas importantes puisqu'on va importer les données du WordPress du site officiel. On copie les informations de connexion de ce site ( on retrouve ces informations dans extensions installées ->settings) et on le colle dans notre WordPress . Dans notre nouveau WordPress, on active l'extension wp\_migrate en utilisant une clé qui nous permettra d'avoir la licence.



Après avoir tout récupéré, le site va s'afficher en tapant localhost\vasse dans le navigateur.

Après avoir récupéré tous les fichiers, voici les différentes améliorations, ainsi que les différentes corrections des bugs que j'ai effectuées dans la partie trajet du site test de la Salle Vasse :



- 
- 
- L'un des principaux problèmes concernait l'envoi de mails. Lorsqu'un utilisateur créait une annonce, le mail de notification était envoyé à l'utilisateur lui-même au lieu de l'administrateur. J'ai modifié le code pour que l'administrateur reçoive la notification de validation de l'annonce, résolvant ainsi ce problème.
  - Un autre bug concernait la description dans les formulaires. Les labels des champs étaient invisibles car stylés en transparents dans le CSS. J'ai ajusté le CSS pour rendre ces labels visibles en les mettant en gras, améliorant ainsi la clarté des formulaires pour les utilisateurs.
  - J'ai également mis en place une limite de caractères pour l'ajout d'un billet, en ajoutant l'attribut maxlength avec une valeur de 16, ce qui n'existait pas auparavant.
  - Dans l'onglet trajet, il manquait un lien permettant de consulter les annonces faites par une personne. J'ai ajouté ce lien, facilitant ainsi la navigation et l'accès aux informations pour les utilisateurs.
  - Pour les champs des heures de départ et d'arrivée, il y avait une mauvaise gestion des trajets aller, retour et aller-retour. J'ai résolu ce problème en ajoutant un champ supplémentaire dans le formulaire pour gérer correctement ces différentes combinaisons de trajets.





Enfin, le site affichait par défaut le logo de copiétonnage même si le mode de transport sélectionné était différent. Après avoir identifié une erreur de nommage des variables (`mode_de_transport` et `mode_transport`), j'ai corrigé cette incohérence.

### **Tests et Mise en Production**

Après avoir corrigé les bugs identifiés, le site a été testé par deux personnes n'ayant jamais visité le site et ne possédant aucune notion de développement. Ces tests ont permis de s'assurer que toutes les fonctionnalités du site fonctionnaient correctement. Une fois ces validations obtenues, la version test du site a été mise en production et est actuellement en ligne.

Ces améliorations ont contribué à une meilleure expérience utilisateur et à une interface plus fonctionnelle et intuitive. Cette mission m'a permis de développer mes compétences en développement web, en résolution de problèmes et en amélioration de l'expérience utilisateur.



## 4.2. Implémentation d'une maquette en HTML et CSS pour la Salle Vasse

Une autre mission importante de mon stage chez La Tête dans la Toile a été l'implémentation d'une maquette en HTML et CSS pour un site vitrine dédié à la salle de spectacle Vasse.


La thématique de cette maquette était de refléter les différentes saisons de l'année, avec pour objectif de renouveler l'apparence du site à chaque saison pour correspondre aux événements proposés. Ainsi mon tuteur de stage Alan Ferronnière pourra rendre cette maquette dynamique avec des technologies telles que PHP, MySQL, Python, JavaScript...

Pour cette tâche, j'ai utilisé PhpStorm comme éditeur de code, ce qui m'a permis de bénéficier de ses nombreuses fonctionnalités avancées telles que la coloration syntaxique dynamique, l'auto-complétions intelligente du code et les analyseurs d'erreurs syntaxiques. Ces outils ont grandement facilité le processus de développement et m'ont permis de travailler de manière plus efficace et précise. La structure de la maquette a été conçue pour refléter les thématiques saisonnières.

Pour ce faire, j'ai reproduit fidèlement en HTML et CSS la maquette initialement créée par le designer Meriadg avec Adobe XD. Cette collaboration a été essentielle pour garantir que le design final soit à la hauteur des attentes esthétiques et fonctionnelles. Nous avons eu des réunions pour discuter des avancées et ajuster les détails de la maquette, ce qui a permis une communication fluide et une bonne coordination entre les équipes.

L'un des principaux défis rencontrés lors de l'implémentation de cette maquette a été de s'assurer qu'elle soit entièrement responsive.





---



Cela a nécessité de nombreuses adaptations dans le CSS pour garantir une expérience utilisateur optimale sur tous les appareils, qu'il s'agisse de smartphones, de tablettes ou d'ordinateurs de bureau. J'ai utilisé des techniques de media queries et de flexbox pour ajuster la mise en page en fonction des différentes tailles d'écran.

J'ai aussi rencontré des difficultés pour installer Adobe XD sur mon PC pour pouvoir télécharger la maquette faite par le designer, car Adobe Creative Cloud ne pouvait pas être installé en local. Adobe Creative Cloud est une suite logicielle payante comportant 20 applications, dont Adobe XD et Photoshop... à laquelle nous avons accès grâce à la licence fournie par l'EPSI. L'installation échouait car le téléchargement initial n'était pas complet, ce qui m'empêchait de relancer le processus. J'ai résolu ce problème en supprimant les fichiers incomplets et en recommençant le téléchargement, ce qui a finalement fonctionné.

En attendant la résolution de ce problème, j'ai récupéré des images, des logos et des styles de police pour créer une maquette manuellement. Une fois les outils Adobe correctement installés, j'ai pu suivre la maquette du designer et la reproduire fidèlement en HTML et CSS. Après quelques jours de travail, j'avais terminé la première page de la maquette, qui était la plus difficile, tandis que mon collègue s'occupait de la deuxième page. J'ai veillé à rendre toute la page responsive, y compris la navigation, le corps et le pied de page, en définissant des styles et des tailles spécifiques pour chaque type d'écran.





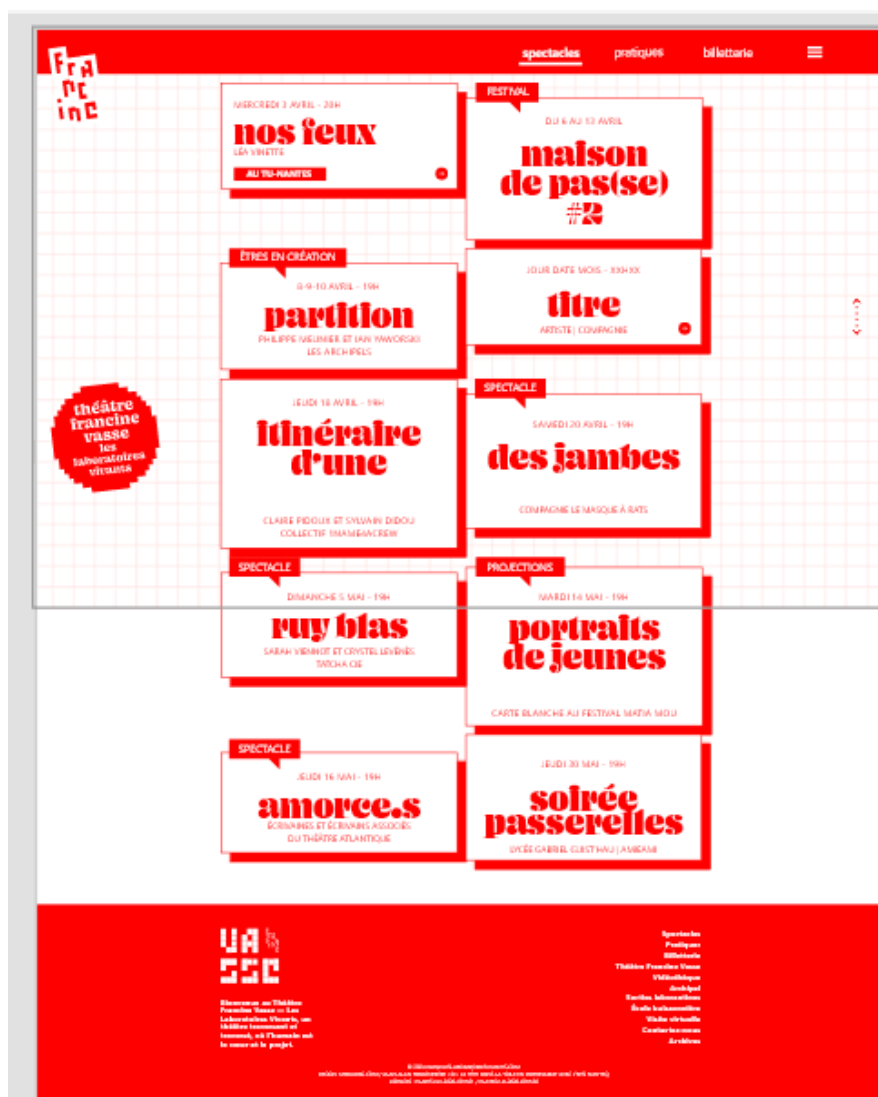


J'ai créé un dossier nommé "maquette" dans le FTP du dossier test de la Salle Vasse, où nous avons déposé nos codes sources HTML et CSS. En mettant ces fichiers directement sur le serveur FTP, d'autres personnes peuvent facilement les récupérer.

En résumé, malgré les obstacles initiaux, j'ai réussi à créer une maquette quasi identique à celle que le designer avait fait.

En conclusion, cette mission m'a permis de développer mes compétences en HTML et CSS, ainsi qu'en collaboration interdisciplinaire. J'ai également appris à utiliser des outils de conception comme Adobe XD et à travailler de manière efficace avec des designers pour créer des interfaces utilisateur attrayantes et fonctionnelles.





**Maquette sur les écrans de grandes tailles**



### Maquette sur les écrans de petites tailles

## 4.3. Développement d'une application de réalité augmentée pour la Salle Vasse

### Contexte et Objectif

J'ai également eu l'opportunité de travailler sur le développement d'une application de réalité augmentée pour la Salle Vasse. Cette mission a été particulièrement enrichissante et m'a permis de découvrir le monde de la réalité augmentée, un domaine qui m'était auparavant inconnu. Grâce à de nombreuses documentations et tutoriels disponibles sur internet, j'ai pu me familiariser avec les concepts et les technologies associées à la réalité augmentée.

### Choix des Technologies

La première étape de la mission a été la conception de l'application. Nous avons décidé d'utiliser Unity, Vuforia et AR Foundation en raison de leur flexibilité et de leurs capacités avancées pour le développement d'applications de réalité augmentée.

- Unity : Unity est un moteur de jeu multiplateforme qui permet de créer des expériences immersives et de les déployer sur différentes plateformes telles que Windows, macOS, Android et iOS. Unity est particulièrement apprécié pour sa robustesse, sa communauté active et la richesse de ses fonctionnalités. Il offre également une intégration facile avec divers SDK de réalité augmentée.
- Vuforia : Vuforia est un SDK de réalité augmentée qui s'intègre à Unity. Il permet de créer des applications capables de reconnaître et de suivre des images cibles et des objets 3D dans le monde réel. Vuforia fournit des outils pour la détection et le suivi d'images, la reconnaissance d'objets et même la reconnaissance de texte, ce qui en fait un choix populaire pour les applications de réalité augmentée interactives.

---

• **AR Foundation** : AR Foundation est une bibliothèque Unity qui permet de développer des applications de réalité augmentée pour les plateformes Android et iOS. Elle offre une abstraction sur les API natives ARCore (pour Android) et ARKit (pour iOS), permettant aux développeurs de créer des expériences AR immersives sans se soucier des spécificités de chaque plateforme.

## Phases de Développement

Durant la phase de développement, j'avais deux alternatives :

1. Utiliser des applications déjà disponibles et compatibles avec les smartphones Android et iOS, telles qu'Adobe Aero et Blippar.
2. Partir de zéro en utilisant Unity avec les différents SDK nécessaires pour la création de l'application, tels que Vuforia et AR Foundation.

Le développement de l'application s'est déroulé en plusieurs phases :

### 1. Planification et Conception de l'Application avec Unity :

- **Objectif** : Créer une application permettant de visionner le teaser vidéo de la Salle Vasse en réalité augmentée.
- **Technologies Utilisées** : Unity, Vuforia, AR Foundation.
- **Définition des Fonctionnalités Principales** : Intégration d'une image cible ou de déclenchement pour afficher le teaser vidéo en AR.

### 2. Développement Initial :

- **Codage des Fonctionnalités Principales** : Utilisation de Unity et intégration des bibliothèques AR nécessaires.
- **Création de l'Image Cible** : Développement d'une image de déclenchement qui, une fois scannée, affiche le teaser vidéo de la Salle Vasse.
- **Programmation en C#** : Utilisation de C# pour coder les interactions et les animations de l'application.



## Fonctionnalités Principales

L'une des fonctionnalités principales développées pour cette application a été la création d'une image cible. Cette image, une fois détectée par l'application, déclenche la lecture du teaser vidéo de la Salle Vasse en réalité augmentée. Voici un extrait de code illustrant l'intégration de cette fonctionnalité :



```
csharp Copier le code  
  
// Exemple de code pour détecter l'image cible et afficher la vidéo  
void OnImageTargetFound() {  
    // Code pour afficher la vidéo en AR  
    videoPlayer.Play();  
}
```

## Résultats et Difficultés Rencontrées

Malgré mes efforts, l'application développée avec Unity et Vuforia, ainsi qu'avec Unity et AR Foundation, n'a pas fonctionné comme prévu. Les tutoriels que j'ai suivis étaient obsolètes, datant de plusieurs années, alors que les logiciels utilisés étaient beaucoup plus récents, avec des technologies ayant évolué dans leurs versions.

Toutefois, j'ai réussi à atteindre l'objectif de visionnage de vidéo en réalité augmentée à travers une image cible en utilisant des applications existantes telles qu'Adobe Aero et Blippar. Ces outils m'ont permis de contourner les problèmes rencontrés avec Unity et de réaliser une démonstration fonctionnelle de la réalité augmentée pour la Salle Vasse.

En conclusion, bien que le projet n'ait pas abouti exactement comme prévu avec les outils initialement choisis, cette expérience m'a permis de développer de nouvelles compétences en réalité augmentée et de trouver des solutions alternatives pour atteindre les objectifs fixés.



En conclusion, bien que le projet n'ait pas abouti exactement comme prévu avec les outils initialement choisis, cette expérience m'a permis de développer de nouvelles compétences en réalité augmentée et de trouver des solutions alternatives pour atteindre les objectifs fixés.



## 5. Analyse critique du stage

Ici j'analyserai de manière critique mon expérience de stage en mettant en lumière les points forts de l'encadrement ainsi que les problèmes rencontrés et les solutions apportées. Cette analyse permettra de mieux comprendre les aspects positifs et les défis de mon stage, tout en soulignant les apprentissages et les compétences développées.

### 5.1. Points forts de l'encadrement

L'encadrement que j'ai reçu durant mon stage chez La Tête dans la Toile a été un des aspects les plus positifs de mon expérience. Mon tuteur a été constamment disponible pour répondre à mes questions et m'apporter son soutien. Nous avons organisé des réunions hebdomadaires pour faire le point sur l'avancement des projets, ce qui m'a permis de rester alignée avec les objectifs de l'entreprise et de recevoir des retours constructifs en temps réel.

En termes de ressources, j'ai eu accès à un ensemble de logiciels de développement professionnels, notamment Unity...Pour la création de l'application de réalité augmentée. De plus, l'entreprise m'a fourni des tutoriels en ligne spécifiques, ce qui m'a aidée à approfondir mes compétences techniques et à résoudre les problèmes que je rencontrais.

L'ambiance de travail était également très favorable. L'équipe de La Tête dans la Toile a su créer un environnement collaboratif et bienveillant, où chaque membre est encouragé à partager ses idées et à contribuer activement aux projets. Cette dynamique a non seulement facilité mon intégration, mais m'a aussi permis de développer des compétences en gestion de projet et en travail d'équipe.

En résumé, le soutien et l'accompagnement reçus, les ressources mises à disposition, et l'ambiance de travail positive ont été des éléments clés qui ont grandement contribué à la réussite de mon stage.



# 6. Bilan personnel

---

## 6.1. Compétences Techniques Acquisées

Durant mon stage chez La Tête dans la Toile, j'ai eu l'opportunité de développer et d'affiner plusieurs compétences techniques essentielles dans le domaine du développement web et de la réalité augmentée.

En développement web, j'ai acquis une maîtrise approfondie des langages HTML et CSS. Ces compétences m'ont permis d'implémenter des maquettes de sites web, en particulier pour le site vitrine d'une salle de spectacle. J'ai utilisé l'éditeur de code PhpStorm, qui offre des fonctionnalités avancées telles que la coloration syntaxique, l'auto-complétion de code et le refactoring. L'implémentation d'une maquette responsive a été un défi notable, nécessitant l'utilisation de media queries et de flexboxs pour garantir une expérience utilisateur optimale sur tous les appareils.

J'ai également travaillé sur l'amélioration de l'interface utilisateur du site "Salle Vasse", en modifiant des champs de formulaire et en ajoutant des fonctionnalités pour améliorer l'expérience utilisateur.

## 6.2. Objectifs personnels atteints

En début de stage, mes principaux objectifs personnels étaient le développement de mes compétences en développement web, notamment en HTML, CSS, et PHP, ainsi que la découverte du travail en entreprise ainsi que la compréhension des dynamiques d'une équipe de développement.



## Compétences en développement web

—

**.HTML et CSS :** J'ai pleinement atteint mes objectifs en HTML et CSS. J'ai eu l'opportunité d'implémenter une maquette pour le site web de la Salle de spectacle Vasse, en utilisant PhpStorm, nécessitant l'utilisation des fonctionnalités responsives telles que : media queries, flexbox... Ce qui m'a permis de maîtriser leur utilisation pour garantir une expérience utilisateur optimale sur tous les appareils.

• **PHP :** Mon objectif de maîtrise du PHP n'a pas été entièrement atteint. Bien que j'aie eu quelques interactions avec ce langage, elles ont été limitées et n'ont pas permis une maîtrise complète. Cependant, cette expérience m'a donné une base solide pour continuer à apprendre et à approfondir mes connaissances en PHP à l'avenir.

## Découverte du Travail en Entreprise et Rendez-vous chez la Salle Vasse

Sur ma dernière semaine de stage, j'ai eu l'occasion de participer à un rendez-vous chez la Salle Vasse, un client de mon tuteur de stage, Alan Ferronnière. Cette expérience m'a offert une perspective précieuse sur les interactions professionnelles avec les clients, ce qui est un excellent avant-goût pour la suite de ma carrière.

Lors de cette rencontre, nous avons fait un tour d'horizon des missions que j'ai effectuées pour l'entreprise. Nous avons discuté de la correction des bugs et de l'amélioration de l'interface utilisateur du site, de l'implémentation de la maquette, ainsi que du développement de l'application de réalité augmentée pour la Salle Vasse.



## Découverte du Travail en Entreprise et Rendez-vous chez la Salle Vasse

Ce rendez-vous a été très enrichissant pour plusieurs raisons. Tout d'abord, j'ai reçu des retours positifs sur mon travail, ce qui m'a conforté dans mes compétences et m'a motivé à poursuivre dans cette voie. De plus, les clients ont partagé certains détails spécifiques nécessitant des ajustements, ce qui m'a permis de mieux comprendre leurs attentes et d'identifier les aspects de mon travail à améliorer.

Cette expérience m'a également permis de voir concrètement comment se déroulent les interactions avec les clients en tant que développeur web. J'ai pu observer les échanges, les questions posées, et les préoccupations des clients. Cela m'a permis d'avoir un aperçu des attentes réelles qu'ils peuvent avoir. Ce rendez-vous m'a aidé à réaliser l'importance de la communication et de la clarté dans les explications techniques, ainsi que l'importance de la réactivité face aux demandes des clients.

En somme, cette rencontre a été une étape importante dans mon apprentissage professionnel. Elle m'a non seulement offert des retours constructifs sur mon travail, mais elle m'a aussi permis de me familiariser avec les dynamiques client-développeur. Cette expérience m'a préparé à mieux anticiper les besoins des clients et à adapter mon approche en conséquence, compétences essentielles pour ma future carrière d'ingénieure logiciels.



# Conclusion

---

En conclusion, mon stage **chez La Tête dans la Toile** a été une expérience extrêmement enrichissante. J'ai eu l'opportunité de développer des compétences techniques en HTML et CSS, ce qui m'a permis de renforcer mes bases dans le développement web. De plus, j'ai pu découvrir le fonctionnement interne d'une entreprise, en observant et en participant aux processus qui rythment le quotidien d'une équipe de développement.

Travailler au sein de cette équipe m'a également permis de comprendre les dynamiques de collaboration, d'apprentissage et de résolution de problèmes collectifs. J'ai appris à m'adapter rapidement, à communiquer efficacement avec mes collègues et à contribuer de manière significative aux projets sur lesquels nous avons travaillé.

Même si je n'ai pas entièrement atteint mon objectif d'approfondir mes connaissances en PHP, cette expérience m'a donné les outils et la motivation nécessaires pour poursuivre mon apprentissage dans ce domaine. Elle m'a préparé à relever de nouveaux défis avec confiance et à continuer à progresser dans le développement web.

Ce stage a été une étape clé dans mon parcours professionnel, me permettant de gagner en compétences, en expérience. Je suis reconnaissante pour l'opportunité qui m'a été offerte et je suis déterminée à utiliser ce que j'ai appris pour continuer à évoluer dans le domaine du développement web.



LA TETE DANS LA TOILE – 76 rue de l’Hermitage  
– 44100 NANTES

---

