



RAPPORT DE STAGE

Développement web

29 novembre 2021 au 21 janvier 2022

Tuteur de stage : Monsieur Bellal

Enseignant référent : Monsieur Pierron Vialard

Entreprise d'accueil : 1 impasse Reille - 75014 Paris

Établissement : Lycée Turgot - 75003 Paris



- I. Remerciements
- II. Introduction
- III. Présentation de l'entreprise
 - a. Fiche d'identité
 - b. Organigramme
- IV. Mes missions
 - a. Mission n°1 – La MGEN
 - b. Missions n°2 – Bois Reduc
 - c. Missions n°3 – Mes médicaments et moi
- V. Conclusion
- VI. Annexes

REMERCIEMENTS

Tout d'abord je remercie Benjamin BONGAGE, qui grâce à lui, j'ai pu avoir un stage afin de pouvoir valider ma deuxième année de BTS Services Informatiques aux Organisations.

Je tiens à remercier Monsieur Clavaud, dirigeant fondateur d'Agence Revolutions, qui m'a ouvert ses portes afin que je puisse réaliser mon stage dans son entreprise.

Je remercie également, Monsieur Bellal, mon tuteur de stage qui s'est occupé de moi pendant toute la durée du stage en me donnant de nombreuses missions très intéressantes. Grâce au temps qu'il m'a consacré j'ai pu enrichir mes connaissances en développement web.

Enfin, je tiens à remercier toute l'équipe d'Agence Revolutions, afin de m'avoir très bien intégrée au sein de leur équipe ainsi que de leurs projets.

INTRODUCTION

Dans le cadre de mes études, il m'a fallût réaliser 14 semaines de stage dans le développement web suite à mon choix d'option en première année qui était : SLAM (Solutions Logicielles et Applications Métiers). 6 semaines de stage ont été réalisées durant ma première année de BTS SIO.

Durant ma deuxième année de BTS SIO, j'ai dû donc réaliser 8 semaines de stage. Ce stage a été réalisé au sein de l'entreprise Agence Revolutions dans le 14^{ème} arrondissement de Paris. Pendant de stage j'ai travaillé entièrement sur mon ordinateur personnel avec de nombreux logiciels tels que : Visuel Studio Code, Google (Drive), Mattermost, GitHub,

Grâce à ces 14 semaines de stage obligatoires, je suis donc considérée comme « valide » afin de pouvoir passer les épreuves de BTS SIO pour réussir à décrocher mon diplôme.

Agence Révolutions, est une agence digitale indépendante basée à Paris depuis 2000. Passionnée du numérique cette agence produit des solutions digitales « sur mesure » ou « packagées ». L'agence aide les petites, moyennes et grandes entreprises à s'engager et prospérer sur internet, intranet et les réseaux sociaux.

L'agence Révolutions intervient dans :

- La création de concepts ;
- La conception et la mise en place de dispositifs digitaux immersifs ;
- La production de contenus visuels, rédactionnels, vidéos et VR ;
- Le développement d'applications et de services web et mobile.

L'Agence est présente à tous les niveaux d'un projet :

- Recommandation stratégique
- Spécifications fonctionnelles
- Webdesign et ergonomie
- Intégration HTML (HTML5 / CSS3)
- Développement (PHP / MySQL / JS...)
- Framework et CMS (Symfony / Zend / Drupal / Magento...)
- Mise en ligne et assistance hébergement
- Webmastering et production de contenus
- Animation et Community Management

Agence Révolutions est référencée par :

- Orange sur le segment Digital web.
- Renault sur le périmètre Web Applicatif.
- LVMH depuis 2007 sur le périmètre Web.
- Accor et Edenred depuis 2009 sur le périmètre Web.

Nom de l'entreprise : Agence Revolutions

Date de création : 25 février 2000

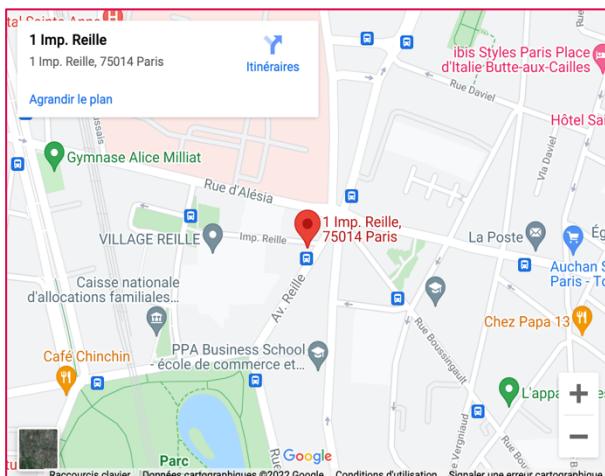
Forme juridique : SARL (Société À Responsabilité Limitée)

Numéro SIREN : 429834336

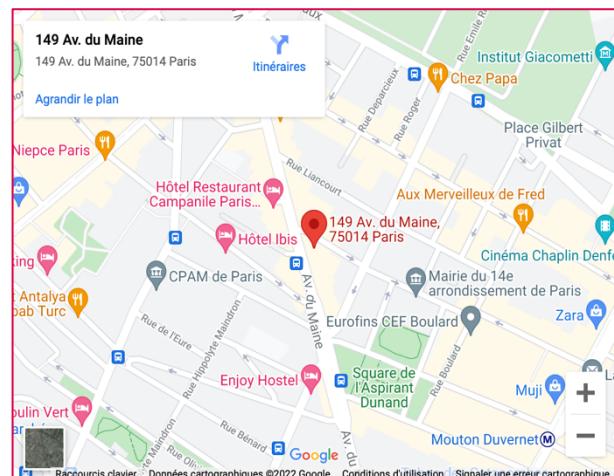
Effectif : 15 à 20 salariés

Capital social : 20 000 €

Dirigeant : M. Philippe Clavaud



Lieu géographique – Bureaux
1 impasse Reille, 75014 Paris



Lieu géographique – Siège
149 avenue du Maine, 75014 Paris

Située dans le 14^{ème} arrondissement, Agence Revolutions est située dans un bâtiment comportant 4 étages. Elle partage ses locaux avec une trentaine d'entreprises différentes.



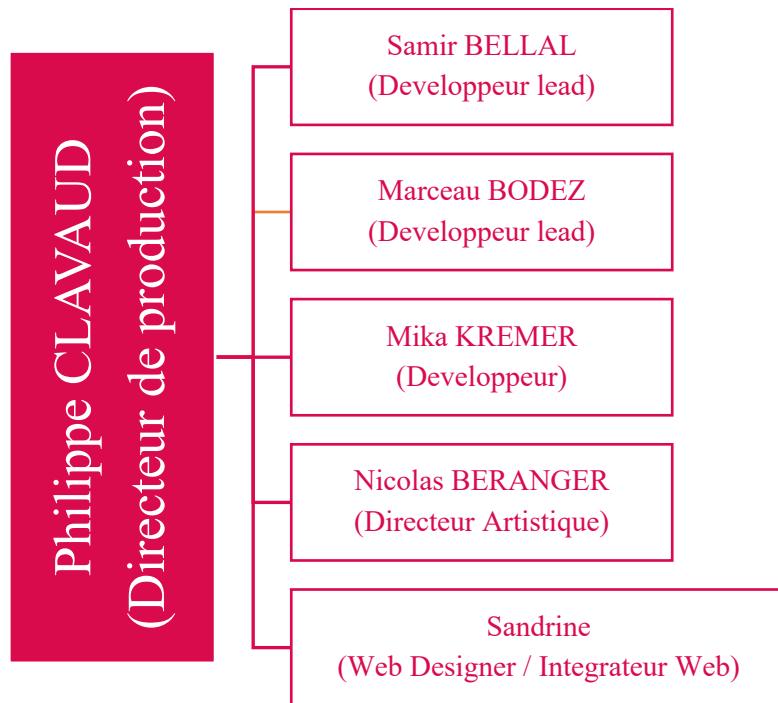
Espace de travail - (« open space »)



ORGANIGRAMME

L'organigramme ci-dessous est l'ensemble des personnes avec qui j'ai le plus travaillé / collaboré durant ces 8 semaines de stage. J'ai réalisé deux missions avec eux, chacun à pu m'aider en me montrant leur rôle dans le projet.

En revanche, toute l'équipe d'Agence Revolutions n'apparaît pas, car j'ai eu très peu d'interactions avec elles.



LES MISSIONS

Durant ce stage, trois missions m'ont été présentée. Chaque mission étaient différentes et avaient ses propres caractéristiques.

Dans ces trois missions j'ai pu pratiquer différents langages tels que :

- VueJS, Phaser 3 – (Javascript)
- Php Orienté Objet (POO)
- Symfony (POO)

Afin que ces projets se déroulent proprement, et dans de bonnes conditions, plusieurs plateformes nous ont été mise à disposition :

- Gmail : création d'un mail personnel dédié pour le travail de l'entreprise (faustine@agence-revolutions.com)
- Mattermost : plateforme de communication avec toute l'équipe
- Google Drive : partage de photos, maquettes, ...
- Google Meet : réunion vocale afin de parler des projets
- GitLab : plateforme de développement collaboratif open source
-

MGEN KIDS

Acronyme de « Mutuelle Générale de l'Éducation Nationale », créée en 1947, c'est la première mutuelle de la fonction publique. Elle est, avec 4 millions d'adhérents, la première mutuelle de santé en France en nombre d'adhérents et en cotisations et la première mutuelle de la fonction publique. Elle dispose d'un réseau de 18 600 militants présents sur le terrain, ainsi que de 10 000 salariés. Si la MGEN est historiquement la mutuelle des personnels de l'Éducation nationale, de la Culture, de la Recherche et de la Jeunesse et des Sports, elle est depuis 2015 ouverte à tous via MGEN Filia.

Lors de mon arrivée au sein de l'entreprise, après la présentation de l'équipe et la mise en place d'outils afin de travailler tous ensemble en restant en contact. (Voir annexe) Ma première mission portait sur la MGEN (Mutuelle Générale de l'Éducation Nationale). Ce projet portait sur la création d'un jeu éducatif pour les enfants ayant des parents travaillant pour cette mutuelle. Le but de ce jeu était d'expliquer tout en apprenant aux enfant le travail de leurs parents.

J'ai été mise dans le projet 30 novembre 2021. Le jeu avait pour objectif d'être fini le 13 décembre 2021, et il a été rendu en temps et en heure.

Ma place dans ce projet était de créer une partie de ce jeu éducatif. J'ai travaillé sur ce projet avec toute l'équipe mais aussi avec un autre stagiaire. Mon objectif était donc de créer une partie du jeu avec le stagiaire qui était avec moi.

La partie qui m'était dédiée avait pour but de d'attraper des objets qui tombaient (objets tombants : pomme, banane, carotte, bouteille d'eau, paquet de chips, hamburger, canette de soda) dans un sac. Ces objets tombaient aléatoirement à une vitesse constante.
(voir photo ci-joint)

Une difficulté y était rajoutée, lorsque l'enfant attrapait un bon objet (pomme, banane, carotte, bouteille d'eau) il gagnait un point. Lorsqu'il attrapait un mauvais objet (paquet de chips, hamburger, canette de soda), son score était soustrait. Le score était affiché en haut de l'écran

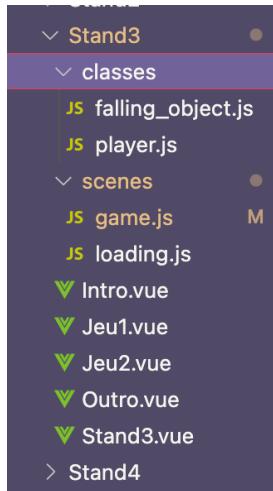


Afin d'attraper ces objets, le sac bougeait de droite à gauche. Ce déplacement pouvait être réalisé grâce aux flèches (positionnées en dessous du sac) ou les flèches directionnelles du clavier, ou alors les lettres « Q » et « D » du clavier.

Un timer (temps) était aussi affiché en haut de l'écran pour que le jeu ai un temps limité (le temps était de 30 secondes).

Des sons étaient aussi insérés lorsque l'on attrape un objet, ou quand le temps se finissait.

Afin de pouvoir réaliser la partie qui m'étais dédiée, j'ai travaillé sur l'IDE Visual Studio Code. Les maquettes étaient à notre disposition afin de reproduire au mieux le jeu. (Voir annexe)



Ma partie était dans le « stand 3 », alors je n'ai que codé dans les fichiers dédiés à ce stand.

Voici les 8 fichiers sur lesquels j'ai travaillé 4 étaient en vue et 4 en JavaScript.
(Le « jeu 2 » n'était pas dédié pour moi).

Premièrement afin de réaliser ma mission, la première étape était d'insérer les assets (images visibles sur le jeu) et les sons qui m'avaient été donnés via Google Drive dans le fichier « loading.js ».

```
// IMAGES
import sac from "@assets/img/tonus1/jeu1/SAC.png";
import banane from "@assets/img/tonus1/jeu1/chara-35.png";
import eau from "@assets/img/tonus1/jeu1/chara-33.png";
import carotte from "@assets/img/tonus1/jeu1/chara-34.png";
import pomme from "@assets/img/tonus1/jeu1/chara-39.png";
import chips from "@assets/img/tonus1/jeu1/chara-40.png";
import canette from "@assets/img/tonus1/jeu1/chara-41.png";
import burger from "@assets/img/tonus1/jeu1/chara-63.png";

import anim_sac_png from "@assets/img/tonus1/jeu1/anim_sac.png";
import anim_sac_json from "@assets/img/tonus1/jeu1/anim_sac.json";

// SOUNDS
import correct from '@assets/sons/bonne-reponse.mp3';
import wrong from '@assets/sons/mauvaise-reponse.mp3';
import finish from '@assets/sons/zapsplat_multimedia_game_sound_mall'
```

```
preload() {
    // Images
    this.load.image('sac', sac);
    this.load.image('banane', banane);
    this.load.image('eau', eau);
    this.load.image('carotte', carotte);
    this.load.image('pomme', pomme);
    this.load.image('chips', chips);
    this.load.image('canette', canette);
    this.load.image('burger', burger);
    this.load.image('timer', '/game_assets/tonus1');
    this.load.image('fleche_gauche', '/game_asset');
    this.load.image('fleche_droite', '/game_asset');
    this.load.image('score', '/game_assets/tonus1');
    this.load.image('touchpad_horizontal', '/game')
```

Après les avoir téléchargés, nous (moi et le stagiaire) leur avons donné un nom aux assets afin de les utiliser plus simplement dans le reste du code.

Après avoir télécharger les assets, nous avons eu pour objectif de les faire tomber aléatoirement avec une vitesse constante. D'abord on commence par créer une fonction qui les génèrent (NewFallingObject), puis une fois que les assets sont générés, on créer une deuxième fonction qui servira à les faire tomber aléatoirement (getRdmObject).

```
getRdmObject(array) {
    let a = array;
    let n = [];
    let r;

    for(var x = 0; x < a.length; x++) {
        for(var y = 0; y < a[x].dropRate * 10; y++) {
            n.push({name: a[x].name, size: a[x].size, isGood: a[x].isGood});
        }
    }

    r = Math.floor(Math.random() * n.length);

    return n[r];
}

newFallingObject() {
    let aliments = [
        { name: 'banane', size: 0.7, dropRate: 0.9, isGood: true },
        { name: 'carotte', size: 1, dropRate: 0.85, isGood: true },
        { name: 'chips', size: 0.8, dropRate: 0.5, isGood: false },
        { name: 'canette', size: 0.9, dropRate: 0.4, isGood: false },
        { name: 'pomme', size: 0.8, dropRate: 0.6, isGood: true }
    ];

    let object = this.getRdmObject(aliments);

    return new FallingObject(this, this.randintInterval(50, 750), 0, object.name, null, this.player, object.isGood, this.score);
}
```

Deuxièmement, afin d'attraper les aliments qui tombent, il fallait faire bouger le sac de droite à gauche ou de gauche à droite.

Plusieurs possibilités étaient proposées :

1. Les flèches insérées sur l'écran grâce aux assets
2. Les flèches directionnelles du clavier
3. La lettre « Q » (gauche) et « D » (droite)

1. Flèches insérées sur l'écran grâce aux assets

```
flecheG.on('pointerdown', (event) => {
  |  this.player.goLeft()
});
```

```
flecheG.on('pointerup', (event) => {
  |  this.player.stopLeft()
});
```

(pour aller à gauche)

```
flecheD.on('pointerdown', (event) => {
  |  this.player.goRight()
});
```

```
flecheD.on('pointerup', (event) => {
  |  this.player.stopRight()
});
```

(pour aller à droite)

2. Flèches directionnelles du clavier et lettre « Q » et « D »

```
if (this.keyQ?.isDown || this.keys?.left?.isDown || this.shouldGoLeft) {
  |  this.body.velocity.x = -this.velocity;
}

if (this.keyD?.isDown || this.keys?.right?.isDown || this.shouldGoRight) {
  |  this.body.velocity.x = this.velocity;
```

Troisièmement, l'ajout du timer et des points y était demandé. Le timer était de 30 secondes et le score augmentait quand l'utilisateur attrapait un bon aliment, en revanche il diminuait si c'était un mauvais aliment.

```
collectObject(player, object) {
  if(!object.hit) {
    object.hit = true;
    player.anims.play('hit');

    if(object.isGood) {
      player.score = player.score + 1;
      object.correctHit.play();
    } else {
      object.wrongHit.play();
      object.scoreAsset.setTint(0xFF0000);
      let setTint = setInterval(function() {
        object.scoreAsset.clearTint();
        clearInterval(setTint);
      }, 250);
      if(player.score > 0) player.score = player.score - 1;
    }
  }
}
```

(ajout du score)

```
startTimer(time, object) {
  let counter = time;
  const interval = setInterval(() => {
    counter--;

    if(counter <= 0) {
      eventHub.$emit('stand3-jeu1-level-end', {score: this.player.score});
      this.finish.play();
      this.timerText.setText('Fini');
      this.timerText.setPosition(212, 37);
      clearInterval(interval);
    } else {
      counter = counter < 10 ? '0' + counter : counter;
      this.timerText.setText('00:' + counter);
    }
  }, 1000);
}
```

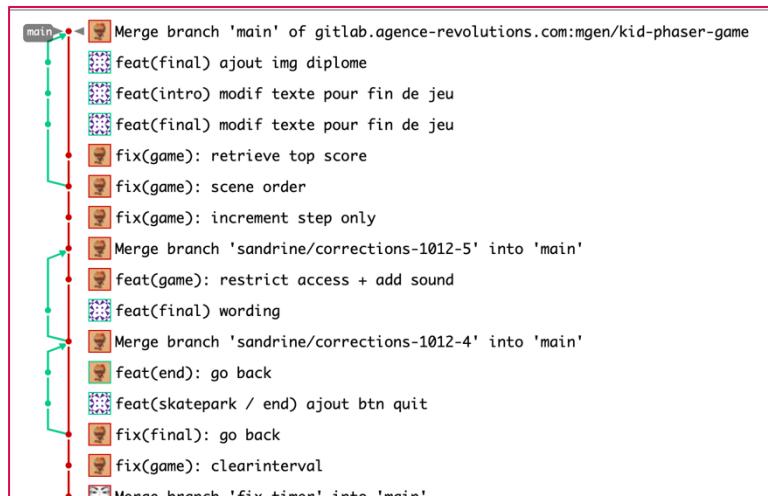
(ajout du timer)

Pour finir, une phrase de fin était affichée afin de montrer le score à l'enfant.

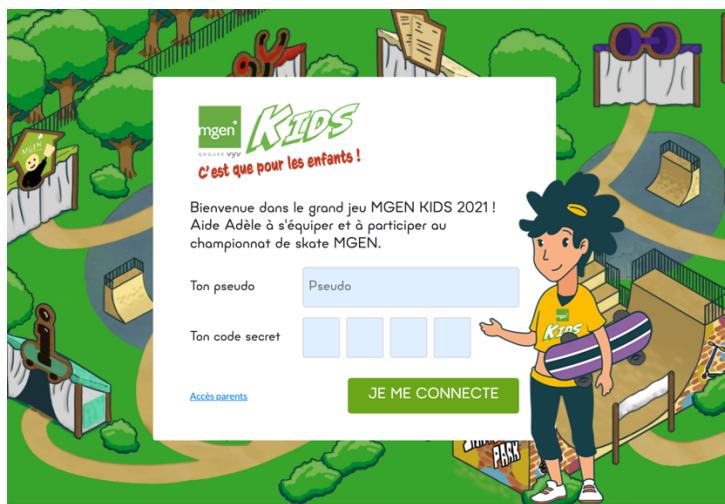
```
<!-- Bravo -->
<div class="message good">
  
  <div class="texte">
    <span class="nom">Camille</span>
    <p><strong>Tu as réussi à attraper {{ score }} bons aliments ! <br>Tu as obtenu {{ score }} points Tonus </strong></p>
  </div>
  <div class="buttons">
    <button class="btn btn-primary btn-again" @click="restart()">Je recommence</button>
    <button class="btn btn-primary btn-valider" @click="goNext()>Je fais le 2eme jeu</button>
  </div>
</div>
```

La réalisation de cette partie de jeu, m'aura fait réaliser comment un jeu basique pouvait être construit. Grâce à cette mission j'ai pu mettre en place les compétences acquises en PHP et découvrir du JavaScript en le pratiquant.

Tout ce projet aura été réalisé à l'aide de toute l'équipe, qui ont été là lorsque que je bloquais sur un détail ou lorsque j'avais une question. Chaque avancement sur le projet a été mis sur le GitHub dédié à cela afin d'avancer activement sans laisser d'erreur dans le code que je rendais.



Voici le rendu final du jeu (image de la page d'accueil)



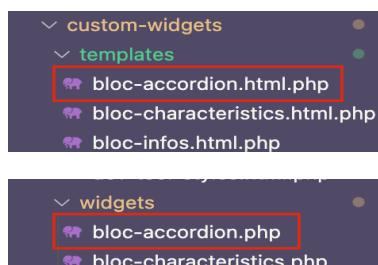
Ma deuxième mission était pour l'entreprise « Bois Reduc », une start up (entreprise en démarrage) qui vend des pellets de bois pour les cheminées.

L'objectif était de pouvoir intégrer (à la main du marketing) des articles avec un design cohérent et séduisant. C'est-à-dire que le projet se déroulait sur WordPress, et nous devions créer des « widgets » afin que l'entreprise puisse les utiliser pour créer leur propre site internet par la suite. Nous devions utiliser dans WordPresse le plug-in « Elementor » (Elementor simplifie à l'extrême la conception et la maintenance des pages WordPress sous forme de processus visuel drag'n drop. On appelle cela un page builder.)

Plusieurs widgets nous ont été demandé avec des spécificités propres à elles (couleur, taille, caractère, icons, ...) tels que :

- Bloc énumération-points
- Bloc énumération-chiffre
- Bloc énumération-check
- Bloc accordéon
- Bloc tableau
- Bloc commander
- Bloc partage
- Bloc newsletter
- Bloc image-dans-texte
- Bloc chapeau
- Bloc lien
- Bloc capsule d'information
- Bloc conseil
- Bloc texte-accordéon
- Bloc sommaire
- Bloc produits
- Bloc comment ça marche
- Bloc autres offres
- Bloc service texte gauche
- Bloc service texte droite

La réalisation de tous ces widgets restait globalement identique, le squelette restait à peu près le même. La création d'un widget se passe comme ceci, (prenons l'exemple du « bloc accordéon »)



(ajout du code HTML)

(ajout du code PHP)

L'ajout du code HTML est très important. Parmi ce HTML des bout de code PHP y sont introduit afin de rendre le widgets fonctionnel.

```
</style>
<div class="bloc-accordion">
    <div class="accordion accordion-flush" id="accordeon">
        <?php foreach ($settings['accordion_array'] as $key => $accordion) : ?>
            <div class="accordion-item">
                <h<?php echo $settings['level']; ?> class="accordion-header" id="heading_<?php echo $key; ?>">
                    <button
                        class="accordion-button <?php echo (0 !== $key) ? 'collapsed' : ''; ?>"
                        type="button"
                        data-bs-toggle="collapse"
                        data-bs-target="#collapse_<?php echo $key; ?>"
                        aria-expanded="true"
                        aria-controls="collapse_<?php echo $key; ?>">
                    >
                    <?php echo $accordion['accordion_title']; ?>
                </button>
            </h<?php echo $settings['level']; ?>>
            <div
                id="collapse_<?php echo $key ?>"
                class="accordion-collapse collapse <?php echo (0 === $key) ? 'show' : ''; ?>"
                aria-labelledby="heading_<?php echo $key; ?>"
                data-bs-parent="#accordeon">
                >
                <div class="accordion-body">
                    <?php echo $accordion['accordion_content']; ?>
                </div>
            </div>
        </div>
    <?php endforeach; ?>
</div>
```

```
<style>
.bloc-accordion h2, h3, h4 {
    font-family: 'Inter', sans-serif;
    font-weight: 600;
}

.bloc-accordion h4 {
    font-size: 20px;
    line-height: 25px;
}

.bloc-accordion .accordion-item {
    border: none;
    margin-bottom: 15px;
}

.bloc-accordion .accordion-button {
    background: none !important;
    box-shadow: none !important;
    color: inherit !important;
    padding: 0;
    position: relative;
}

.bloc-accordion .accordion-button::after {
    display: none !important;
}

.bloc-accordion .accordion-button::before {
    display: inline-block;
    content: "";
    background-image: url("data:image/svg+xml,%3Csvg%3E%3C/svg%3E");
    background-repeat: no-repeat;
    background-size: cover;
    width: 15px;
    height: 15px;
    margin-right: 10px;
}
```

Le CSS est précisément fait pour que toutes les spécifications du client correspondent. Le CSS est fourni par Sandrine, une salariée de l'équipe Agence Revolutions.

```
/**
 * @return array
 */
public function get_keywords()
{
    return ['accordion'];
}

protected function _register_controls()
{
    $this->start_controls_section(
        'section_accordion',
        [
            'label' => __('Accordéon', 'elementor')
        ]
    );

    $this->add_control(
        'level',
        [
            'label' => esc_html__('Niveau des titres', 'jet-elements'),
            'label_block' => true,
            'type' => Controls_Manager::SELECT,
            'multiple' => false,
            'default' => 2,
            'options' => [
                2 => esc_html__('Niveau 2', 'jet-elements'),
                3 => esc_html__('Niveau 3', 'jet-elements'),
                4 => esc_html__('Niveau 4', 'jet-elements')
            ]
        ]
    );

    $repeater = new Repeater();

    $repeater->add_control(
        'accordion_title',
        [
            'label' => __('Titre', 'elementor'),
            'type' => Controls_Manager::TEXT,
            'default' => __('Titre', 'elementor'),
            'placeholder' => __('Titre', 'elementor'),
            'label_block' => true
        ]
    );
}
```

Une fois avoir donner le nom du widget, ici « Accordéon », l'objectif était d'avoir un titre avec un menu déroulant en appuyant sur le titre.

The screenshot displays the Elementor interface. On the left, the 'ELEMENTS' tab is active, showing a search bar with 'accord' and a grid of elements. The 'Accordion' element is selected and highlighted with a red border. The right panel shows the 'Accordion' settings. Under 'Niveau des titres', 'Niveau 3' is selected. The 'Liste des blocs' section contains two items: 'Titre 1' and 'Titre 2'. Each title has a 'Contenu' field below it. The preview on the right shows the final output: an accordion with two items, each containing a title and its corresponding content.

Vision du widget sur WordPress.



La 3^{ème} mission portait sur le site internet de « La Poste » et « Mes médicaments chez moi ». Ce site est l'association entre mes médicaments et moi et La Poste. Cette plateforme vise à livrer grâce à La Poste les médicaments des utilisateurs à domicile

L'utilisation :

- Le patient crée son espace personnel sur le site
- Il passe commande, choisit le jour de ramassage de l'ordonnance et le jour de livraison
- Le facteur passe au domicile du client et récupère son ordonnance (en toute confidentialité)
- Le pharmacien prépare sa prescription (en piluliers sécurisés et/ou connecté) et récupère l'ordonnance. À tout moment le client ou le pharmacien peut suivre la commande ou dialoguer via le site internet.
- La commande est disponible en officine dans un emballage sécurisé, le facteur peut la récupérer et la livrer à l'adresse écrite.

Nous devions (le stagiaire et moi) travailler là-dessus, mais après quelques jours d'observation du site et du code, notre tuteur a jugé ce travail trop dur pour les compétences que l'on avait. J

Je n'ai donc pas travaillé sur cette mission. Je mets tout le même cette mission dans mon rapport de stage, car malgré le fait que je n'ai pas touché au code, j'ai pu réaliser l'ampleur d'un projet et sa complexité. Ce projet avait l'ai très passionnant mais très complexe à la fois.

The screenshot shows a web application interface. At the top, there's a navigation bar with links: 'Retirer mes médicaments en pharmacie', 'Organiser une livraison de médicaments', 'Prendre un RDV en pharmacie', 'Nous contacter', 'Vous êtes pharmacien ?', 'Aide', and a search icon. Below the navigation, a large blue banner features the text: 'Vous souhaitez prendre un rendez-vous pour votre vaccination ? Réservez votre rendez-vous dans votre pharmacie !'. It also mentions 'Vaccination Covid 19, test Covid 19, bilan thérapeutique, bilan de médication, bilan diététique, ...'. A yellow button labeled 'Je prends mon RDV' with a right arrow is visible. To the right of the banner is a sidebar with a file tree view:

- > assets
- > bin
- > components
- > config
- > node_modules
- > postman
- > **src**
- > templates
- > tests
- > translations
- > var
- > vendor
- > web
- ✖ .bowerrc
- ⠇ .deployignore
- ⠇ .deployignoreprod
- ⠄ .env
- ⠇ .env.local
- ⠇ .env.test
- ⠄ .gitattributes
- ⠄ .gitignore
- ⠄ .gitlab-ci.yml
- ✖ bower.json
- ⠄ composer.json
- ⠄ composer.lock
- ⠄ docker-compose.yml
- ⠄ gruntfile.js
- ⠄ install.sh
- ⠄ package-lock.json
- ⠄ package.json
- ⠄ PATIENT.MD
- ⠄ PHARMA.MD

Below the banner, there's a form field with placeholder text 'Indiquez votre adresse et recherchez votre pharmacie près de chez vous :'. To the left is a text input field with placeholder 'Mon adresse, Exemple : 2 rue de la Libération 78120 Rambouillet'. To the right is a button labeled 'Je recherche ma pharmacie' with a magnifying glass icon. At the bottom of the page, there's a footer note: '(vu du site internet, Agence Revolutions ne s'occupait pas de l'HTML, mais du PHP avec la création de compte, localisation, et autres détails complexes)'.

CONCLUSION

Pour conclure, ce stage de 8 semaine, aura été un stage très adéquat pour ma 2^{ème} année de BTS SIO option SLAM. Il correspondait parfaitement aux critères demandés.

Ce stage m'aura permis de renforcer mes connaissances en PHP, car malgré les grandes difficultés en PHP, grâce à l'équipe et le stagiaire qui était avec moi, j'ai approfondi mes connaissances afin de mieux comprendre ce langage.

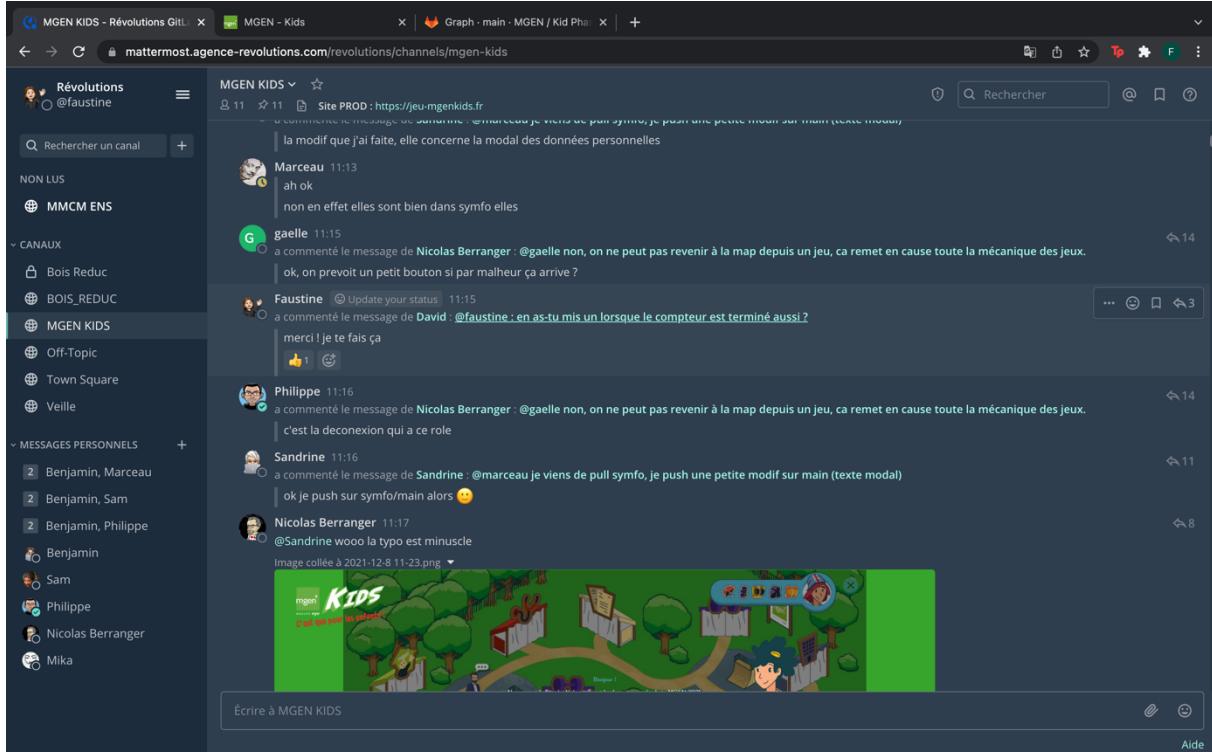
J'ai également eu l'opportunité de découvrir et pratiquer du JavaScript, un langage que je ne connaissais que de nom.

Grâce aux mission données, j'ai pu découvrir l'organisation d'une entreprise face aux nombreux clients et projets demandés. Comment et par quels moyens ils communiquaient et envoyayaient leur code aux autres salariés.

Surtout grâce à ce stage, j'ai pu découvrir le monde de l'entreprise pendant 2 mois, avoir un emploi du temps de salarié ainsi que mon propre environnement de travail.

1. Mattermost

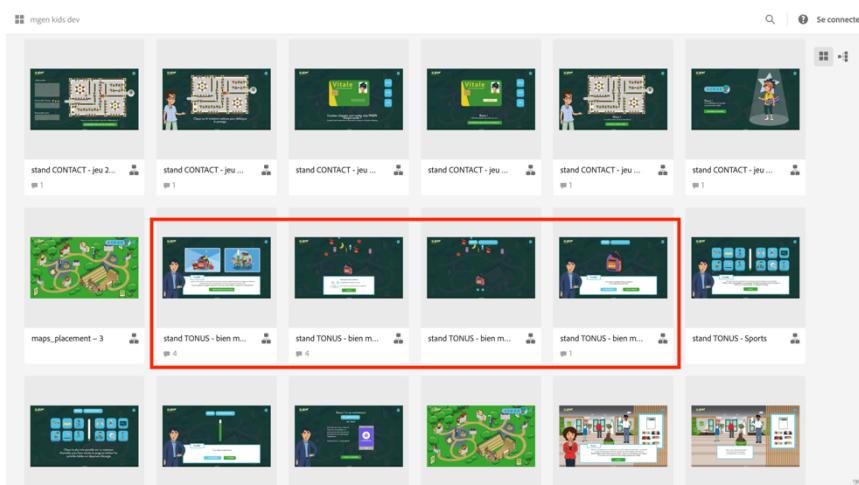
Application web par laquelle je passais afin d'avoir toutes les informations des projets, mais aussi afin de communiquer avec toute l'équipe d'Agence Revolutions.



The screenshot shows a Mattermost interface with the following details:

- Channel:** MGEN KIDS
- Messages:**
 - Marceau: "la modif que j'ai faite, elle concerne la modal des données personnelles"
 - ah ok
 - non en effet elles sont bien dans symfo elles
 - gaelle: "a commenté le message de Nicolas Berranger : @gaelle non, on ne peut pas revenir à la map depuis un jeu, ca remet en cause toute la mécanique des jeux."
 - ok, on prévoit un petit bouton si par malheur ça arrive
 - Faustine: "a commenté le message de David : @faustine : en as-tu mis un lorsque le compteur est terminé aussi ?"
 - merci ! Je te fais ça
 - Philippe: "a commenté le message de Nicolas Berranger : @gaelle non, on ne peut pas revenir à la map depuis un jeu, ca remet en cause toute la mécanique des jeux."
 - c'est la deconexion qui a ce role
 - Sandrine: "a commenté le message de Sandrine : @marceau je viens de pull symfo, je push une petite modif sur main (texte modal)"
 - ok je push sur symfo/main alors 😊
 - Nicolas Berranger: "woo la typo est minuscule"
 - Image collée à 2021-12-8 11:23.png
- File Preview:** mgen KIDS - Capture d'écran de l'application mobile.
- Bottom Bar:** "Écrire à MGEN KIDS" and "Aide".

2. Mission 1 – MGEN



The screenshot shows a grid of screenshots from the MGEN website, specifically from the 'visual studio code' section. The screenshots depict various game stands and interfaces. One screenshot from the 'stand TONUS' section is highlighted with a red border.

Maquette du site de la MGEN afin d'avoir le meilleur rendu visuel via Visual Studio Code.

The image shows a screenshot of a Trello board with three cards and a screenshot of a game interface.

- Card 1:** Title: Stand tonus1 : éléments coupés. Subtitle: Stand Tonus 1 : Pondération des items qui tombent. Description: Stand 3 - Tonus 1 - Attrape tout. Status: Validé (121 cartes). Activity: 4 comments, 1 edit. Labels: BB, F, NB.
- Card 2:** Title: Stand Tonus 1 : Pondération des items qui tombent. Description: Stand 3 - Tonus 1 - Attrape tout. Status: Validé (121 cartes). Activity: 1 comment, 1 edit. Labels: BB, F, NB.
- Card 3:** Title: Stand 3 - Tonus 1 - Attrape tout. Description: Stand 3 - Tonus 1 - Attrape tout. Status: Validé (12/12). Activity: 10 comments, 1 edit. Labels: BB, F, NB.

Screenshot of a game: A screenshot of a game titled "City Builder". It shows a 3D city environment with various buildings and terrain. A message on the screen says: "Pour construire ton environnement, sélectionne un élément parmi les plus respectueux de la planète et place-le sur la surface à droite". Below the message is a button labeled "AJOUTER MON ENVIRONNEMENT".

Text overlay: (City Builder) Il manque le type de route allant de gauche à droite (ou de droite à gauche). Il n'y a que celle qui va de haut en bas.

Bottom of the Trello board: Buttons for "Ajouter une carte" and a print icon.

Application web nommée « Trello », gestion de projet en ligne afin de savoir où en est le projet.