Bonjour, aujourd’hui je vais vous présenter l’application demandée pour ce projet : un site de réservation de vélos dans une ville choisie ; ces vélos étant disponibles dans de nombreuses stations de la ville.

Par ce projet, il a été largement possible de voir l’impact énorme que peut avoir la technologie et surtout le web dans le domaine des services et du commerce. En effet, le web a la capacité de donner de la visibilité même au plus petit des services urbains. Il est désormais possible de trouver sur internet, ce qu’autrement on ne trouverait peut-être pas dû au manque de visibilité ou à leur petite taille.

Mais pour revenir à l’objet de ma présentation, je vais premièrement récapituler les besoins, les demandes du client, puis je vous ferai une petite visite guidée de l’application réalisée. Dans une seconde partie je vous partagerais ce que j’ai compris du rôle de développeur Front End et comment ce projet répond bien à ce rôle. Ensuite, je vous parlerais des diverses difficultés rencontrées, leurs solutions pour finalement vous avouer quelques axes d’amélioration que j’aurais préféré appliquer lors de la réalisation de ce projet.

1. CAHIER DES CHARGES DU CLIENT

A. Les besoins du client

- Diaporama (5 secondes, boutons pause/play, next, prev, touches du clavier).

- Carte interactive des vélos affichant en temps réel la liste des stations de location de vélos ainsi que leur disponibilité.  La localisation de toutes les stations de vélos est affichée à l’aide de marqueurs. La localisation et l'état de chaque station (ouverte, en travaux, combien de vélos et de places sont disponibles, etc.)

- Panneau de réservation avec un petit formulaire

- Canvas de signature

B. Les exigences techniques

- JS en POO

- API cartographie

- Aucun plugin utilisé

2. LE RÔLE D’UN DÉVELOPPEUR WEB

A.

 Pour faire simple, **le développeur front-end évolue sur la partie client** d’une app / d’un site. Les missions d’un développeur front-end sont variées, mais servent toutes un même objectif : **offrir une navigation fluide** et la plus facile d’utilisation possible.

Je me suis tout de même posée la question s’il y a avait une différence entre le développeur Front-end et l’intégrateur web.

B. Mon projet répond-il bien à ce rôle ?

3. PARTIE TECHNIQUE

A. Le code

Selon ce qui était demandé pour ce projet, je me suis appliquée à rédiger mon code en respectant la Programmation Orientée Objet. Cette façon de coder permet entre autres, une meilleure gestion du code en améliorant sa visibilité et sa manipulation. Le code n’est plus un gros bloc illisible, comme il pouvait très vite le devenir en procédural, mais il est rangé dans des objets et dans des classes bien définies qui permettent une organisation optimale et une manipulation plus simple.

En plus de la POO, j’ai écrit mon code suivant l’architecture MVVM (Modèle – Vue – Vue Modèle). Cette architecture pourrait être comparée à l’architecture MVC en PHP. Elle est globalement construite de la même manière mais en JavaScript. En effet, elle vise à séparer les fonctions traitant de donnée et celles qui assurent l’affichage de ces données.

B. Canvas

4. DÉFIS DU PROJET

A. Les difficultés rencontrées

B. Les solutions apportées

5. AXES D’AMÉLIORATION

A.

B.

CONCLUSION