

Nom de naissance	▸ 05/11/1982
Nom d'usage	▸
Prénom	▸ Davy
Adresse	▸

Titre professionnel visé

Développeur Logiciel - Niveau III

SOMMAIRE

INTRODUCTION

SIMPLON'CLICK

Nous connaissons la devise des Concepteurs/Développeurs: "Google est ton ami !".

Cette notion est nécessaire afin de favoriser l'autonomie de tout développeur (l'un des principes guidant notamment la formation SIMPLON tel que la débrouillardise, la proactivité, la persévérance, la curiosité, la réflexion et le partage avec la communauté).

Cependant, durant cette formation, le **travail en groupe, favorisant** aussi bien la **compréhension** que les **échanges**, est aussi **très valorisé**.

L'humain est remis au coeur de la performance de l'entreprise.

L'échange de connaissance en face à face (direct) est alors **gain de productivité** et **source d'expériences** (attente des entreprises actuelles de développement).

C'est pourquoi mon idée a été de créer une **application web** (accessible via un PC, une tablette ou un smartphone) **consistant à mettre à profit toutes les ressources humaines** d'une même école (ici Simplon) **en terme de compétences et de connaissances**.

Via des propositions de soutien et des demandes d'aides explicites, tous les acteurs, précisant leur degré de compétence (niveau), leur lieu d'affectation (site) et leurs disponibilités, pourront **favoriser une rencontre** afin d'échanger leurs connaissances et savoir-faire dans un domaine de compétences choisi et ce, en face à face.

Dans une version V2, je souhaiterai ajouter à mon application :

- *un **forum** afin de compléter son utilité*
- *un système d'envoi de **mail(s)** afin de signaler l'inscription d'un passeur ou d'un receveur dans le "savoir" intéressé*
- ***restreindre** par mesure de sécurité les **habilitations** (modification ou ajout lié au contenu de l'application) et les transmettre à l'administrateur*
- *donner la possibilité à l'**administrateur** de **gérer** aussi les **catégories de savoir***

RÉSUMÉ DU PROJET EN ANGLAIS

LISTE DES COMPÉTENCES

MAQUETTER UNE APPLICATION :

Le maquettage de l'application a été réalisé à partir du logiciel Balsamiq.
Un logiciel simple d'utilisation et parfaitement adapté à mes besoins.

CONCEVOIR UNE BASE DE DONNÉES :

Le choix du logiciel de réalisation de diagramme (ici le diagramme des classes) a été porté sur draw.io, pour ensuite utiliser MySQL Workbench afin de modéliser la base de données.

METTRE EN PLACE UNE BASE DE DONNÉES :

La base de données SQL a été réalisée à partir de sa modélisation, ainsi toujours à l'aide de MySQL Workbench.

DÉVELOPPER UNE INTERFACE UTILISATEUR :

Le Front-End a été développé via le Framework Typescript, Angular V.

DÉVELOPPER DES COMPOSANTS D'ACCÈS AUX DONNÉES :

Les composants d'accès aux données (Back-End) ont été développés avec Springboot, Framework Java.

DÉVELOPPER DES PAGES WEB EN LIEN AVEC UNE BASE DE DONNÉES :

Mon application est directement liée à une base données, permettant ainsi à l'utilisateur d'ajouter, de consulter, de modifier et enfin de supprimer des données dans la base.

DÉVELOPPER UNE APPLICATION SIMPLE DE MOBILITÉ NUMÉRIQUE :

Mon application a été pensée en premier lieu pour les mobiles (accessibilité adaptée).
Cependant, elle reste responsive et s'adapte à tous les formats (pc, tablette et ainsi mobile).

UTILISER L'ANGLAIS DANS SON ACTIVITÉ PROFESSIONNELLE EN INFORMATIQUE :

Les méthodes et verbes "généraux" (ex: get, add, update...) ont été conservés en anglais dans le code.

Aussi, toutes les recherches sont prioritairement faites via des sites en anglais (ex: Stack Overflow).
Ce n'est que par vérification ou apprentissage qu'une traduction est utilisée.

CAHIER DES CHARGES OU EXPRESSION DES BESOINS DE L'APPLICATION SIMPLON'CLICK

1. Objectifs

Le logiciel de partage de connaissances et de compétences SIMPLON'click permettra aux utilisateurs inscrits d'échanger facilement sur leurs attentes et leurs besoins favorisant leur évolution dans la conception et le développement informatique :

- Chaque adhérent est décrit principalement par ses besoins (receveur), sa spécialité (passeur), sa disponibilité et son lieu de présence.
- Chaque besoin y est détaillé et laisse place à la notion de "savoir".
- Chaque savoir peut prétendre à des ressources libres (lien hypertexte).
- Chaque page de l'application doit allier simplicité (interface épurée) et efficacité.

Rappelons que la volonté de faire preuve de pédagogie est un exercice formateur à la fois pour celui qui écoute que pour celui qui enseigne.

2. Glossaire et définitions

Simplon'click

L'association Simplon ayant créé le sigle "Simplonline" (parcours en ligne de monter en compétences rapide mis au point pas Simplon.co et OpenClassrooms), et faire part d'un besoin devant être aussi simple qu'un clic (d'où la conception souhaitée d'une interface épurée et efficace), ma pensée était de créer un sigle alliant alors la simplicité ("Simpl") et le code (l'événement "onclick").

Administrateur

Utilisateur gestionnaire de tous les membres.

Membre

Utilisateur adhérent aux fonctionnalités de l'application web (Membre de la communauté Simplon).

Savoir

Un savoir est un terme générique qui regroupe les notions de compétences, de langages informatiques, de concepts informatiques et autres.

Catégorie de savoir

Classement des savoirs.

Passeur

Le membre qui apporte un enseignement, le donneur de savoir.

Receveur

Le membre qui exprime le besoin d'approfondir ses connaissances, le receveur de savoir.

Ressource

Lien hypertexte redirigeant l'utilisateur vers une source web en rapport avec un savoir particulier.

3. Fonctionnalités de l'application***a) Description et enchaînement logique des fonctionnalités***

Pour cette première version de l'application, tous les membres sont habilités à gérer les savoirs et leurs ressources.

L'utilisateur (*membre*) :

- s'inscrit à Simplon'click et renseigne les informations obligatoires pour l'ouverture de son compte
- crée/consulte/modifie/supprime éventuellement un(des) savoir(s)
- crée/consulte/modifie/supprime éventuellement une(des) ressource(s) liée(s) à un savoir
- Fait part éventuellement d'un ou plusieurs besoin(s) lié(s) à un(des) savoir(s)
- Propose éventuellement son aide pour un(des) savoir(s)

b) Règles de gestion associées

Un administrateur du site :

- peut consulter la liste des membres
- peut créer/consulter/modifier/supprimer/désactiver un membre
- peut créer/consulter/modifier/supprimer un(des) savoir(s)
- peut créer/consulter/modifier/supprimer une(des) ressource(s) liée(s) à un savoir

Un utilisateur (membre) :

- peut créer/consulter/modifier/supprimer son compte
- peut consulter les comptes des autres membres
- peut créer/consulter/modifier/supprimer un(des) savoir(s)
- peut créer/consulter/modifier/supprimer une(des) ressource(s) liée(s) à un savoir
- peut créer/consulter/modifier/supprimer un besoin (lié à son compte)
- peut créer/consulter/modifier/supprimer une proposition de soutien (liée à son compte)
- détient une ou plusieurs inscription(s)

Un savoir :

- doit avoir un nom unique
- ne peut être supprimé s'il est utilisé par un membre
- contient zéro, un ou plusieurs ressource(s)
- appartient obligatoirement à une catégorie de savoir

Une catégorie de savoir :

- doit avoir un nom unique
- contient un ou plusieurs savoir(s)

Une ressource :

- est défini par une adresse web (URL)
- peut être nommée
- est lié obligatoirement à un savoir

Un type d'inscription :

- définit le passeur ou le receveur
- est lié obligatoirement à une ou des inscription(s)

Une inscription :

- comprend un type d'inscription unique
- comprend un niveau de savoir unique
- est lié obligatoirement à un membre

Un niveau de savoir :

- définit le niveau subjectif de connaissance du passeur ou du receveur pour un savoir
- est lié obligatoirement à une ou des inscription(s)

4. Interface utilisateur

a) Ergonomie

- L'interface utilisateur doit être simple et épurée afin de gagner en efficacité
- Tout utilisateur doit pouvoir y accéder et ce, peu importe le support utilisé (application web responsive)
- La page d'accueil doit résumer le statut et les attendus de l'utilisateur
- Les fonctionnalités peuvent se réaliser en suivant un parcours simple depuis la page d'accueil

b) Accessibilité

- Il est prévu de rendre l'application compatible avec les standards de l'accessibilité du web

c) Charte graphique

- Les couleurs dominantes de l'application sont le rouge, le noir et le blanc (en rapport avec la charte graphique du site de Simplon.co)

GESTION DE PROJET

SPECIFICATIONS FONCTIONNELLES

L'application Simplon'click est une application web de type Multi Page Application.

1. Connexion et inscription

2. Page de l'administrateur

3. Page d'accueil

La page d'accueil contient les données de l'**utilisateur connecté**.

C'est sur cette page que l'utilisateur vérifie son statut et ses attendus.

The screenshot shows a web browser window titled "A Web Page" with the URL "http://". The page content is for "SIMPLOn'click" and displays the profile of a user named "Gosuhan".

User Profile Summary:

- Promo LP2**
- Nom: MORGANE
- Prénom: Davy
- Pseudo: Gosuhan
- Adresse mail: exemple@exemple.fr
- Mot de passe : *****
- Confirmation du mot de passe : *****
- Fonction: Apprenant
- Niveau général: débutant
- Disponibilité habituelle: Du lundi au vendredi
- Disponibilité actuelle: Disponible (dropdown menu)
- Buttons: Valider, Non disponible

User Greeting and Actions:

- Bonjour Gosuhan !
- User Avatar
- Buttons: Modifier, Supprimer
- GO button

Skills and Competencies:

- Aide(s) souhaitée(s):**
 - JAVA (niveau débutant)
 - Fonctions (niveau débutant)
 - Buttons: Choix, Ajouter, Supprimer
- Domaine(s) de compétences:**
 - Anglais (niveau intermédiaire)
 - Angular (niveau débutant)
 - PHP (niveau débutant)
 - Buttons: Choix, Ajouter, Supprimer

Footer:

- Site Simplon

La partie située à gauche de l'écran résume les données personnelles de l'utilisateur, alors que la partie de droite résume ses attendus.

4. Page des besoins/souhaits

REALISATION

CONCLUSION

REMERCIEMENTS

LEXIQUE