

RESUME

Je m'appelle Elarif Inzoudine, et depuis aussi loin que je me souviens, l'informatique et la technologie ont toujours été au cœur de mes journées. Très jeune, j'étais déjà scotché à l'ordinateur, à trifouiller les réglages, explorer les logiciels, modifier des fichiers de jeux, changer des paramètres système "juste pour voir ce que ça fait". J'ai vite découvert que le plaisir ne venait pas seulement de l'usage, mais de la compréhension et de la transformation.

C'est sur Minecraft que j'ai vraiment mis un pied dans le code : je créais mes premiers plugins personnalisés, ces petits programmes qui ajoutent des fonctionnalités au jeu (comme des commandes spéciales ou des mini-jeux), et je découvrais la satisfaction de voir mes idées prendre vie dans un environnement interactif.

Peu à peu, cette passion est devenue un chemin professionnel. J'ai choisi un bac STI2D option Énergie-Environnement, où mon premier "vrai" projet fut l'automatisation d'un système d'arrosage via une API industrielle (Crouzet). Puis est venu Epitech, où j'ai passé deux années marquées par des projets intensifs, qui m'ont conforté dans l'envie de faire du développement logiciel mon métier. Mon objectif depuis est clair : explorer le plus de technologies possible, développer ma polyvalence, et nourrir ma curiosité du code dans toutes ses formes.

Aujourd'hui, je suis en troisième année à La Plateforme, après une première alternance en tant que développeur fullstack chez Deep Scouting, une startup dans l'analyse de performance de football amateur (SaaS, dashboard, scraping, etc.). Une belle aventure, écourtée par des contraintes financières. Cette année, j'ai rejoint Naval Group où je développe des outils logiciels dans un environnement exigeant, ce qui m'a permis de gagner en rigueur, méthodologie et lisibilité du code.

Mais au-delà du code... il y a aussi la rue, le béton, les tribunes.

Je suis passionné de sport, de football – et plus précisément de l'Olympique de Marseille, et de tout ce qui entoure la culture "ultras". Ce mouvement, souvent méconnu ou mal interprété, rassemble des supporters engagés autour d'une ferveur collective. Il s'exprime par des chants, des déplacements, des tifos colorés, des drapeaux, des tags, et... des **stickers**.

Ces autocollants sont une forme d'expression visuelle puissante. On les colle pour marquer un passage, affirmer une appartenance, transmettre une émotion ou un message. Avec mes amis, on en pose partout – dans notre ville, lors de nos voyages, dans les stades... Et très vite, on a voulu garder une trace, cartographier nos collages, partager nos trouvailles, et même découvrir ceux des autres.

Mais il n'existait pas d'outil simple, fluide, dédié à cette pratique.

C'est là qu'est née l'idée de **SlapIt**.

SlapIt, c'est l'application qu'on aurait rêvé d'avoir.

Une carte vivante et organique, où chaque sticker devient une trace visuelle d'un passage, d'un message, d'une identité.

C'est bien plus qu'un simple outil de géolocalisation : c'est une plateforme pour les passionnés, un espace pour tous ceux qui voient dans un mur tagué ou un poteau recouvert de stickers une forme d'expression à part entière.

Que l'on vienne du monde du street art, du football, du graphisme ou simplement de la culture urbaine, SlapIt donne la possibilité de documenter ce que l'on pose, d'explorer ce que les autres laissent, et d'échanger autour de cette mémoire visuelle collective.

C'est un réseau social discret mais puissant, centré sur le contenu, l'image, le lieu et l'émotion.

Dans ce dossier, je vous présente la genèse, la conception, l'architecture technique et les perspectives de SlapIt. Plus qu'un exercice scolaire, c'est pour moi un projet de cœur, une manière de relier mes deux mondes – le code et l'art de rue – avec passion et sincérité.