

Dossier de projet

Projet réalisé dans le cadre de la présentation au
Titre Professionnel Développeur Web et Web Mobile
présenté par
Lebrun Ismael

Sommaire

- **Projet Principal : Games Thrones**

- Contexte du dossier de projet p.3
- Objectifs des projets présentés p.3
- Aperçu des technologies utilisées p.3
- Objectifs du projet p.3
- Fonctionnalités principales p.3
- Compétences couvertes p.3
 - Installer et configurer son environnement de travail en fonction du projet web p.3
 - Maquetter des interfaces utilisateur web et web mobile p.4
 - Développer une interface utilisateur web dynamique p.4
 - Mettre en place une base de données relationnelle p.4
 - Développer des composants d'accès aux données p.4
 - Développer des composants métier côté serveur p.4
 - Développer la partie back-end d'une application web et web mobile p.4
- Technologies utilisées p.4
- Défis rencontrés et solutions apportées p.4
- Résultats et impact p.5

- **Projet Complémentaire : Cinetech**

- Introduction
- Objectifs du projet
- Fonctionnalités principales
- Technologies utilisées
- Défis rencontrés et solutions apportées
- Résultats et impact

- **Projet Complémentaire : Voyage-blog**

- Introduction
- Objectifs du projet
- Fonctionnalités principales
- Technologies utilisées
- Défis rencontrés et solutions apportées
- Résultats et impact

- **Synthèse des Projets**

- Résumé des compétences démontrées à travers les projets
- Impact global de ces projets sur votre développement professionnel
- Perspectives futures et axes d'amélioration

- **Conclusion**

- Réflexion sur l'expérience acquise
- Conclusion générale sur les projets et leur contribution à ma formation et à ma carrière

Games Thrones

1. Introduction

Le projet Games Thrones est une boutique en ligne spécialisée dans la vente de chaises et de fauteuils, réalisée par une équipe de quatre développeurs web en formation dans le cadre du cursus Développeur Web et Web Mobile (DWWM). Ce projet, étalé sur une période de 6 semaines, avait pour objectif principal de maximiser l'utilisation de JavaScript.

En travaillant sur ce projet, nous avons non seulement amélioré nos compétences techniques en développement web, mais également renforcer notre capacité à travailler en équipe et à coordonner nos efforts. Cet exercice a été conçu pour simuler un environnement de travail professionnel, nous permettant ainsi d'acquérir une expérience précieuse en gestion de projets et en collaboration.

La réalisation de ce projet nous a permis d'augmenter significativement nos capacités en JavaScript, d'améliorer notre approche du développement back-end orienté objet avec PHP, et de créer des interfaces utilisateur belles et fonctionnelles grâce à CSS et JavaScript. En somme, Games Thrones a servi de catalyseur pour notre développement professionnel, nous préparant à relever des défis encore plus complexes dans notre future carrière de développeur web.

2. Objectifs du projet

- **Développement technique** : Utiliser au maximum JavaScript, PHP (orienté objet), et CSS pour créer une boutique en ligne fonctionnelle.
- **Compétences pratiques** : Acquérir de l'expérience en gestion de projets et en collaboration d'équipe.
- **Fonctionnalité utilisateur** : Créer une plateforme où les utilisateurs peuvent acheter des chaises et des fauteuils de manière sécurisée.

3. Fonctionnalités principales

- **Catalogue de produits** : Affichage des chaises et fauteuils, filtres de recherche.
- **Panier d'achat** : Ajout et suppression de produits, calcul des totaux.
- **Système de paiement** : Processus de commande sécurisé.
- **Gestion utilisateur** : Inscription, connexion, et gestion de profil.
- **Back office** : Gestion des produits et utilisateurs.

4. Compétences couvertes

1. Installer et configurer son environnement de travail en fonction du projet web

Nous avons configuré notre environnement de développement avec les outils nécessaires, notamment un serveur local (Laragon), un éditeur de code (Visual Studio Code). Une fois Laragon installé, nous avons modifié le serveur en utilisant la commande `php -S localhost:8080 -t public` dans le terminal de Visual Studio Code pour lancer notre projet sur le port 8080 et définir le dossier "public" comme étant le dossier racine du projet. Chaque membre de l'équipe a configuré son environnement pour garantir la compatibilité et l'efficacité du travail collaboratif.

2. Maquetter des interfaces utilisateur web et web mobile

Avant de commencer le développement, nous avons créé des maquettes des interfaces utilisateur à l'aide de Figma. Ces maquettes ont servi de guide visuel tout au long du projet, assurant une expérience utilisateur cohérente et intuitive.

3. Développer une interface utilisateur web dynamique

Nous avons développé une interface utilisateur dynamique en utilisant HTML, CSS, et JavaScript. L'utilisation de JavaScript a permis de créer des interactions dynamiques telles que l'ajout au panier et la mise à jour en temps réel des totaux.

4. Mettre en place une base de données relationnelle

Nous avons conçu et mis en place une base de données MySQL pour gérer les produits, les utilisateurs et les commandes. La structure de la base de données a été pensée pour optimiser les performances et la sécurité des données.

5. Développer des composants d'accès aux données

Des classes PHP ont été créées pour gérer l'accès aux données, permettant d'effectuer des opérations CRUD (Create, Read, Update, Delete) sur les différentes entités de la base de données. Ces classes assurent une séparation claire entre la logique de l'application et les opérations de base de données.

6. Développer des composants métier côté serveur

Nous avons développé des composants métiers pour gérer les règles de l'application, comme la vérification de l'unicité des adresses email et des numéros de téléphone lors de l'inscription des utilisateurs. Cela assure l'intégrité des données et une meilleure expérience utilisateur.

7. Développer la partie back-end d'une application web et web mobile

Le back-end de l'application a été développé en PHP orienté objet, assurant une structure de code propre et modulaire. Le back-end gère les requêtes des utilisateurs, les transactions avec la base de données, et les réponses JSON pour les opérations AJAX côté client.

Technologies utilisées

- **Front-end** : HTML, CSS, JavaScript
- **Back-end** : PHP (orienté objet), fetch API (Javascript)
- **Base de données** : MySQL
- **Outils de gestion de projet** : Trello, GitHub
- **Conception d'interface** : Figma

Défis rencontrés et solutions apportées

- **Gestion des sessions utilisateurs** : Utilisation de sessions PHP sécurisées pour maintenir l'authentification des utilisateurs.
- **Intégration de l'API de paiement** : Mise en œuvre d'une passerelle de paiement sécurisée pour gérer les transactions.
- **Coordination de l'équipe en télétravail** : Organisation de réunions régulières et utilisation d'outils de gestion de projet pour assurer une communication fluide et une coordination efficace.

Résultats et impact

Le projet Games Thrones a été un succès, fournissant une boutique en ligne fonctionnelle avec une expérience utilisateur fluide et sécurisée. Les compétences techniques et de gestion de projets acquises au cours de cette réalisation ont préparé notre équipe à relever des défis encore plus complexes dans notre future carrière de développeur web.

Cinetech

1. Introduction

Le projet Cinetech est une plateforme en ligne dédiée aux amateurs de cinéma, développée par une équipe de quatre développeurs web dans le cadre de leur formation en Développeur Web et Web Mobile (DWWM). Ce projet s'étend sur une période de 2 semaines et vise à m'apprendre à utiliser une API externe.

Objectifs du projet

- **Développement technique** : Utiliser une API.
- **Fonctionnalité utilisateur** : Créer une plateforme interactive pour les amateurs de cinéma, avec des fonctionnalités de recherche, de notation et de discussion.

Fonctionnalités principales

- **Recherche de films** : Moteur de recherche pour trouver des films.
- **Évaluations et critiques** : Système de notation et de critique des films par les utilisateurs.
- **Discussion en ligne** : Forums de discussions pour échanger des avis et des recommandations.
- **Gestion utilisateur** : Inscription, connexion, et gestion de profil.
- **Recommandations personnalisées** : Algorithme de recommandation basée sur les préférences utilisateur.

Technologies utilisées

- **Front-end** : CSS
- **Back-end** : PHP
- **Base de données** : PhpMyAdmin
- **Outils de gestion de projet** : GitHub
- **Conception d'interface** : Figma

Défis rencontrés et solutions apportées

- **Gestion de la base de données** : Modélisation et optimisation des données pour un accès rapide et efficace lors des requêtes utilisateur.
- **Sécurité des données utilisateur** : Implémentation de mesures de sécurité robustes pour protéger les informations personnelles des utilisateurs.
- **Coordination d'équipe** : Utilisation efficace d'outils de communication pour maintenir une collaboration constante malgré le télétravail.

Résultats et impact

Le projet Cinetech a été un succès, offrant une plateforme robuste et interactive pour les passionnés de cinéma. Il m'a permis de développer des compétences avancées en développement web et en gestion de projet, les préparant ainsi à des projets plus complexes dans leur carrière future de développeur web.

Voyage-blog

Introduction

Dans le cadre de notre formation en développement web, nous avons réalisé le projet "Voyage-Blog", une application web conçue pour partager des récits de voyage. Ce projet, développé en équipe de deux sur une semaine, visait principalement à maîtriser la création d'interfaces web et web mobile statiques, en mettant un accent particulier sur la responsivité.

Objectifs du projet

- **Création d'interfaces statiques** : Développer des interfaces pour ordinateurs et appareils mobiles, en garantissant une expérience utilisateur optimale sur toutes les plateformes.
- **Acquisition de compétences pratiques** : Approfondir nos connaissances dans la conception d'interfaces web adaptatives.
- **Fonctionnalité utilisateur** : Offrir une plateforme intuitive pour découvrir et partager des aventures de voyage.

Fonctionnalités principales

- **Affichage de récits de voyage** : Présentation d'articles de blog détaillant diverses destinations à travers le monde.
- **Navigation fluide** : Interface intuitive avec un menu adaptable pour une expérience utilisateur sans heurts sur tous les appareils.
- **Galerie de photos** : Visualisation optimisée des destinations à travers des galeries de photos conçues pour la mobilité.
- **Réactivité** : Adaptation dynamique du contenu et des médias en fonction des tailles d'écran variées.

Technologies utilisées

- **Front-end** : HTML, CSS, Media Queries, PHP (pour inclure dans chaque page le header et le footer pour éviter la répétition de code)
- **Outils de design** : Figma
- **Hébergement** : Plesk

Défis rencontrés et solutions apportées

- **Gestion de la responsivité** : Utilisation avancée de CSS (Flexbox, Grid) pour assurer une mise en page fluide sur tous les appareils.
- **Optimisation des images** : Compression et adaptation des images pour améliorer les performances et réduire les temps de chargement sur mobile.
- **Validation des maquettes** : Révisions continues des maquettes à l'aide de Figma pour s'assurer de leur adaptabilité sur différents écrans.
- **Collaboration efficace** : Utilisation de GitHub pour le contrôle de version et la collaboration en temps réel, facilitant le partage des tâches et des responsabilités.

Résultats et impact

Le projet "Voyage-Blog" a enrichi notre expérience en tant que développeur web en nous permettant de maîtriser la création d'interfaces responsives et adaptatives. Cette réalisation a renforcé notre portfolio personnel et nous a préparés à aborder des projets plus complexes dans notre parcours professionnel futur.