ANNEXES

## Les outils utilisés

**Git et GitHub**

Très tôt, un dépôt GitHub à été créé par notre formateur. Lors de notre deuxième sprint qui consistait à l’amélioration de nos pages personnelles, tout en étoffant nos connaissances sur les langages FRONT END, un fork\* appelé recetage a été créé.

L’objectif était que tous les stagiaires puissent envoyer leur travail afin d’accéder aux pages passions via la page principale, et de pouvoir mettre en ligne notre projet à la fin de notre deuxième sprint. Avant la mise en ligne, toutes les modifications étaient donc faites sur une branche\* différente, puis mergées\* sur la branche master du dépôt distant après vérification.

**Microsoft Teams**

Le début de la formation s’étant fait à distance, nous nous sommes servis de l’outil teams pour interagir et travailler ensemble à partir de réunions, de conversations écrites ou encore de partages de fichiers.

**Kanbans**

Toujours dans l’esprit d’application des méthodes agiles, l’utilisation d’outils tel que TRELLO ou encore le PLANIFICATEUR de Microsoft TEAMS se sont aussi faites dès le début de la formation. Des taches nous ont été affectées, que ce soit pour l’apprentissage des langages ou encore pour la création de pages. Toute modification du site en ligne a donc dû être précédée d’une tache crée sur le planeur.

# LEXIQUE

**Méthodes agiles :** Groupe de pratiques de pilotage et de réalisation de projets. Les méthodes agiles se veulent plus pragmatiques que les méthodes traditionnelles, impliquent au maximum le demandeur (client) et permettent une grande réactivité à ses demandes.

**Sprint :** Méthode agile utilisée lors de réalisation de projets. Elle consiste à incrémenter de courtes périodes de réalisation menant petit à petit au produit final du projet.

**Responsivité** : C’est la capacité qu’a une page à s’adapter aux différents types d’écrans, qu’ils soient d’ordinateurs, de téléphone ou encore de tablette.

**Framework**: En programmation informatique, un framework désigne un ensemble cohérent de composants logiciels structurels, qui sert à créer les fondations ainsi que les grandes lignes de tout ou d’une partie d’un logiciel.

**Div**: Conteneur générique permettant de d’organiser le contenu sans représenter quelque chose de spécial dans le language HTML.

**HTML (Hyper Text Markup Language) :** Langage de balisage conçu pour représenter les pages web, il permet d’écrire de l’hypertexte. Il sera toujours accompagné d’un autre langage appelé CSS.

**CSS (Cascading Style Sheet) :** Langage informatique décrivant la présentation des documents HTML et XML. Elle permet d’ajouter des feuilles de style. (Feuille de style en cascade).

**Container & container-fluid :** Classe utilisée dans le Framework BOOTSTRAP permettant d’organiser ses pages.

**Fenêtre modale :** Fenêtre s’ouvrant au premier plan, permettant d’ajouter des informations ou encore d’en récupérer à l’aide de formulaires.

**W3SCHOOL :** Site web destiné à l’apprentissage en ligne des technologies Web.

**Front-end :** Le développement web frontal correspond aux productions HTML, CSS et JAVASCRIPT d’une page internet ou d’une application qu’un utilisateur peut voir et interagir directement.

**Back end :** Le développement web dit back end correspond aux traitements faits avec le serveur. C’est grâce à cela que l’on peut récolter des informations postées par des utilisateurs.

**Scrum :** Méthodologie la plus utilisée parmi les méthodes agiles existantes.

**WAMP :** Plateforme de développement Web, permettant de faire fonctionner localement des scripts PHP. Cet environnement comprend trois serveurs, un interpréteur script ainsi que PHP MY ADMIN.

**PHP MY ADMIN :** Application web de gestion de base de données SQL.

**SQL :** Langage informatique servant à exploiter les bases de données relationnelles. Il permet de rechercher, d’ajouter, de modifier ou de supprimer des données dans des bases de données.

**Base de données :** Permet de stocker et de retrouver des données brutes ou de l’information souvent en rapport avec un thème ou une activité.

**Table :** Ensemble de données organisées sous forme de tableau, où les colonnes correspondent à des catégories d’information.

**Variable :** Information stockée en mémoire le temps de la génération de page PHP. Elle a un nom et une valeur.

**Boucle While :** Permet d’exécuter une action tant qu’une condition n’a pas été remplie.

**Boucle For :** Permet d’exécuter une action un nombre de fois prédéfini.

**Balise Input :** Balise présente dans le langage HTML permettant d’afficher un champ permettant d’envoyer des informations via un formulaire.

**Thème enfant :**

**Bouton radio :** Bouton cliquable permettant de sélectionner une option dans des formulaires.