

▪ Explication de votre gestion de projet

Esportify est une application web pensée pour simplifier l'organisation d'événements e-sport et connecter les joueurs du monde entier.

L'objectif principal d'Esportify est de permettre aux passionnés d'e-sport de :

- Proposer et organiser des tournois ;
- Rejoindre des événements déjà créés ;
- Suivre leurs événements favoris grâce à un système de favoris ;
- Échanger entre participants via un chat intégré.

Ce projet vise à rendre l'organisation de compétitions simple, accessible et à fédérer une véritable communauté de joueurs.

Méthodologie :

Pour réaliser ce projet, je n'ai pas suivi une méthodologie stricte comme Scrum ou le cycle en V, mais j'ai adopté une approche itérative et agile.

J'ai avancé par étapes successives :

- Développement d'une première version fonctionnelle ;
- Tests et corrections au fur et à mesure ;
- Amélioration progressive du design et des fonctionnalités, en tenant compte des problèmes rencontrés et des idées qui sont venues en cours de route.

Cette approche m'a permis d'adapter le projet en continu et d'itérer jusqu'à obtenir un résultat qui correspond à mes attentes.

Organisation et planification :

Le projet a été découpé en plusieurs grandes fonctionnalités :

- Création des entités et gestion des rôles (User, Organisateur, Admin, etc.) ;
- Gestion des événements (création, validation, inscriptions, jauge maximale, etc.) ;
- Système de favoris avec ajout/retrait en AJAX ;
- Mise en place d'un chat entre participants ;
- Interface utilisateur avec Twig, Bootstrap et modales pour une meilleure expérience ;
- Pages de profil, espace personnel et tableau de bord pour les organisateurs et administrateurs.

Je n'ai pas utilisé d'outil formel de gestion des tâches comme Trello ou Jira, mais j'ai organisé mon travail autour de listes personnelles et d'itérations sur les fonctionnalités.

J'ai utilisé **Git** pour gérer les versions et l'historique du projet.

À un moment, j'ai eu besoin d'utiliser « git pull –rebase » pour résoudre un problème lié à des changements importants qui avaient fait planter mon code.

Cela m'a permis de garder un historique plus propre et de revenir sur mes pas lorsque nécessaire.

Difficultés rencontrées et solutions :

Le principal défi a été de réussir à avancer étape par étape sans toujours avoir une vision d'ensemble parfaitement claire.

Cela m'a parfois obligé à recommencer certaines parties pour les améliorer et mieux les intégrer.

J'ai également beaucoup utilisé la documentation PHP et Symfony pour comprendre comment implémenter certaines fonctionnalités complexes (validation d'événements, chat, favoris en AJAX, etc.). Je n'ai pas fait appel à un professeur ou mentor, mais j'aurais probablement gagné du temps si je l'avais fait.

Pour finir, ce projet m'a permis d'apprendre à organiser et structurer un développement complet, de la base de données à l'interface utilisateur.

Même sans méthode stricte, j'ai réussi à construire une application fonctionnelle et conforme à mes objectifs grâce à une approche itérative et à une réflexion constante sur l'ergonomie et les fonctionnalités.

Pour un prochain projet, je chercherais à mieux formaliser la phase de conception initiale (maquettes, plan fonctionnel) et à utiliser un outil de gestion de tâches pour mieux visualiser l'avancement global.