

DOSSIER PROFESSIONNEL (DP)

Nom de naissance ▶ Grados
Nom d'usage ▶
Prénom ▶ Nicolas
Adresse ▶ 523 avenue Marcel Paul 83500 La Seyne sur mer

Titre professionnel visé

Développeur web /
web mobile - niv 5

MODALITE D'ACCES :

- ☒ Parcours de formation
☐ Validation des Acquis de l'Expérience (VAE)

Présentation du dossier

Le dossier professionnel (DP) constitue un élément du système de validation du titre professionnel.
Ce titre est délivré par le Ministère chargé de l'emploi.

Le DP appartient au candidat. Il le conserve, l'actualise durant son parcours et le présente
obligatoirement à chaque session d'examen.

Pour rédiger le DP, le candidat peut être aidé par un formateur ou par un accompagnateur VAE.

Il est consulté par le jury au moment de la session d'examen.

Pour prendre sa décision, le jury dispose :

1. des résultats de la mise en situation professionnelle complétés, éventuellement, du questionnaire professionnel ou de l'entretien professionnel ou de l'entretien technique ou du questionnement à partir de productions.
2. du **Dossier Professionnel** (DP) dans lequel le candidat a consigné les preuves de sa pratique professionnelle.
3. des résultats des évaluations passées en cours de formation lorsque le candidat évalué est issu d'un parcours de formation
4. de l'entretien final (dans le cadre de la session titre).

*[Arrêté du 22 décembre 2015, relatif aux conditions de délivrance des titres professionnels
du ministère chargé de l'Emploi]*

Ce dossier comporte :

- ▶ pour chaque activité-type du titre visé, un à trois exemples de pratique professionnelle ;
- ▶ un tableau à renseigner si le candidat souhaite porter à la connaissance du jury la détention d'un titre, d'un diplôme, d'un certificat de qualification professionnelle (CQP) ou des attestations de formation ;
- ▶ une déclaration sur l'honneur à compléter et à signer ;
- ▶ des documents illustrant la pratique professionnelle du candidat (facultatif)
- ▶ des annexes, si nécessaire.

Pour compléter ce dossier, le candidat dispose d'un site web en accès libre sur le site.



Sommaire

Exemples de pratique professionnelle

Développer la partie front-end d'une application web ou web mobile sécurisée

p.

8

- ▶ Intitulé de l'exemple n° 1 Maquetter une application

p.

8

- ▶ Intitulé de l'exemple n° 2 Réaliser une interface utilisateur web

p.

10

- ▶ Intitulé de l'exemple n° 3 Développer une interface utilisateur web dynamique

p.

14

Développer la partie back-end d'une application web ou web mobile sécurisée

p.

19

- ▶ Intitulé de l'exemple n° 1 Créer une base de données

p.

19

- ▶ Intitulé de l'exemple n° 2 Gestions des utilisateurs

p.

23

- ▶ Intitulé de l'exemple n° 3 Gérer les commentaires d'un livre d'or

p.

28

Titres, diplômes, CQP, attestations de formation *(facultatif)*

p.

Déclaration sur l'honneur

p.

33

Documents illustrant la pratique professionnelle *(facultatif)*

p.

Annexes *(Si le RC le prévoit)*

p.

35

EXEMPLES DE PRATIQUE PROFESSIONNELLE

Activité-type 1

Développer la partie front-end d'une application web ou web mobile sécurisée

Exemple n°1 ► Maquetter une application

1. Décrivez les tâches ou opérations que vous avez effectuées, et dans quelles conditions :

Dans le cadre de ce dossier professionnel, j'ai développé une application qui permet de créer un personnage pour le jeu D&D en suivant les règles officielles de l'édition 5. Ce projet m'a permis de mettre en œuvre ce que nous avons appris pendant la formation DWWM via la Plateforme. Avant de réaliser les maquettes fonctionnelles (wireframes), j'ai listé les différentes actions réalisables par l'utilisateur sous forme de diagramme (UML). Voir les annexes. Une fois l'ensemble des actions listées et décrites, j'ai réalisé les maquettes fonctionnelles en prenant soin d'y inclure les éléments nécessaires à la satisfaction de l'utilisateur. Des maquettes ont été réalisées pour toutes les vues de l'application. Des légendes donnent des précisions sur le contenu et indiquent le comportement des différents boutons ou sélecteurs. Elles ont pour rôle de guider le développement en présentant le squelette visuel de l'appli et sont focalisées sur l'ergonomie que celui devrait avoir.

2. Précisez les moyens utilisés :

J'ai réalisé les maquettes à l'aide de figma et l'UML avec draw.io .

3. Avec qui avez-vous travaillé ?

Sur ce projet j'ai travaillé seul.

DOSSIER PROFESSIONNEL (DP)

4. Contexte

Nom de l'entreprise, organisme ou association ► *La Plateforme*

Chantier, atelier, service ► Projet personnel réalisé durant la formation

Période d'exercice ► Du : Cliquez ici 06/11/2023 Au : Cliquez ici 31/07/2024

DOSSIER PROFESSIONNEL (DP)

Exemple n°2 ► Réaliser une interface utilisateur web

1. Décrivez les tâches ou opérations que vous avez effectuées, et dans quelles conditions :

A partir de wireframes réalisés, j'ai développé mon application de Fiche pour D&D.

J'ai profité de ce projet pour découvrir et utilisé jQuery qui est une bibliothèque JavaScript conçue pour simplifier la gestion des événements, les animations et les interactions Ajax en autres.

Dans le cadre de ce dossier je vais vous présenter que certaine page de mon projet et me concentrer sur le code HTML et CSS.

La page d'accueil comprend un formulaire et un tableau.

Le formulaire est composé d'une zone de texte afin de nommer son personnage, et de 4 sélecteurs d'options(image1).



Caractéristiques du Personnage

Nom du Personnage
Solmyr

Race
Haut elfe ▼

Classe
Magicien ▼

Historique
Sage ▼

Alignement
Loyal_bon ▼

générer la page d'options

Tant qu'au tableau il est composé de 2 parties, une à gauche pour l'affichage de valeur aléatoire qui génère les attributs de base du personnage, celle de droite reprend les différentes compétences présentes et utilisés dans le jeu(image2).

DOSSIER PROFESSIONNEL (DP)

Attributs

Force	11
Dextérité	11
Constitution	7
Intelligence	8
Sagesse	13
Charisme	10

Compétences

Arts martiaux	0	Athlétisme	0	Endurance	1
Arcanes	-1	Discretion	0	Escalade	0
Histoire	-1	Investigation	-1	Nature	-1
Intimidation	0	Médecine	1	Perception	0
Perspicacité	1	Religion	-1	Survie	1
Persuasion	0	Représentation	0	Tromperie	0

Après avoir générer la page options et sélectionner les options qui dépendent directement de la classe, de la race et de l'historique, nous arrivons sur la page Fiche du personnage à proprement parler.

Sur celle-ci apparait les informations nécessaires au bon déroulement d'une partie.

Tout d'abord les caractéristiques principales du personnage (image3).

Caractéristiques :

Nom: Solmyr | Race: Haut elfe | Classe: Magicien | Historique: Sage | Alignement: Loyal_bon

Langues parlées	XP	Niv	Vie	Intuition	Perception
<ul style="list-style-type: none"> Commun Elfique Draconique Abyssal Gnome 	0	1	9	0	13

Mettre à jour le niveau

Vitesse	Vitesse Porteur	Initiative	Vie	CA	Taille
9	0	0	9	11	M

Après nous retrouvons les traits personnels afin d'humanisé un peu le personnage (image4).

Personnalité :

Trait : J'utilise de grands mots qui donnent l'impression d'une grande érudition.

Idéal : Connaissances. Le chemin vers le pouvoir et le progrès personnel passe par la connaissance (Neutre).

Lien : J'ai vendu mon âme pour de la connaissance. J'espère faire de grandes choses et la récupérer en retour.

Défaut : La plupart des gens crient et courent quand ils voient un démon. Moi je m'arrête et je prends des notes sur son anat

Capacités supplémentaires :

Capacités Raciale : Vision dans le noir, Transe, Sort Mineur

Capacités de classe : Incantation, Restauration arcanique, Traditions arcanique

Capacités historique : Spécialité intellectuelle, Chercheur

Spécialité : Chercheur

Boîte de dés

On y aperçoit le bouton Boîte de dés qui s'ouvre au clic afin de remplacer les vrais dés.

Ensuite nous retrouvons le tableau avec les caractéristiques secondaires (image5).

DOSSIER PROFESSIONNEL (DP)

Attributs :

Force	13
Dextérité	13
Constitution	16
Intelligence	6
Sagesse	10
Charisme	10

Compétences :

Acrobaties	0	Athlétisme	1	Dressage	3
Armes	-1	Discipline	0	Escamotage	0
Endurance	-1	Investigation	-3	Nature	-3
Intimidation	0	Médicines	3	Persécution	0
Persuasion	3	Religion	0	Survie	3
Persécution	0	Tramperie	0		

Et enfin nous avons la partie équipements (image6).

Dans cette dernière, nous y trouvons entre autres le bouton sac à dos avec le calcul de charge qui j'avoue, ma posé un sacré problème avant de découvrir Ajax.

Une adaptation de code est prévue afin de rendre le tout *responsive*

2. Précisez les moyens utilisés :

Editeur de code : Visual Studio Code.

Technologies & Langages : HTML, CSS, Javascript, Ajax, jQuery.

3. Avec qui avez-vous travaillé ?

Sur ce projet j'ai travaillé seul.

DOSSIER PROFESSIONNEL (DP)

4. Contexte

Nom de l'entreprise, organisme ou association ► *La Plateforme*

Chantier, atelier, service ► Projet personnel réalisé durant la formation

Période d'exercice ► Du : *Cliquez ici* 06/11/2023 Au : *Cliquez ici* 31/07/2024

Exemple n°3 ► *Développer une interface utilisateur web dynamique*

1. Décrivez les tâches ou opérations que vous avez effectuées, et dans quelles conditions :

Dans le cadre de la formation au sein de la Plateforme, nous avons abordé la manipulation du Document Object Model (DOM) avec javascript. Je me suis servi de cette notion pour la création d'une Boîte de dés. Via un bouton cliquable, voir image4, nous faisons apparaître la fameuse Boîte (image7).

D4 ☐

D6 ☐

D8 ☐

D10 ☐

D12 ☐

Lancer les dés



Sur la capture d'écran ci-dessus nous voyons la "Boîte" à son état initial. A l'aide des flèches de défilement le joueur sélectionne le nombre de dés par catégorie de faces dont il a besoin, puis clic sur le bouton "Lancer les dés". Il apparaît alors le nombre de dés avec des résultats aléatoires.

Dans le cadre de cette CP3 (“ Développer une interface utilisateur web dynamique”), je vais uniquement m’attarder sur la partie javascript de cette page.

Fonction rollDice ()

```
function rollDice(numSides, numDice, containerId) {
  const container = document.getElementById(containerId);
  container.innerHTML = '';

  for (let i = 1; i <= numDice; i++) {
    const svg = document.createElementNS("http://www.w3.org/2000/svg", "svg");
    svg.setAttribute("class", "dice");
    svg.setAttribute("width", "80");
    svg.setAttribute("height", "80");
    svg.setAttribute("viewBox", "0 0 100 100");

    const points = getPoints(numSides);
    const polygon = document.createElementNS("http://www.w3.org/2000/svg",
"polygon");
    polygon.setAttribute("points", points);
    polygon.setAttribute("fill", getRandomColor());
    polygon.setAttribute("stroke", "#000");
    polygon.setAttribute("stroke-width", "2");

    const randomNumber = Math.floor(Math.random() * numSides) + 1;
    const text = document.createElementNS("http://www.w3.org/2000/svg", "text");
    text.setAttribute("x", "50");
    text.setAttribute("y", "50");
    text.setAttribute("fill", "#FFD700");
    text.setAttribute("font-size", "35");
    text.setAttribute("font-family", "fantasy");
    text.setAttribute("text-anchor", "middle");
    text.setAttribute("dy", "0.35em");
    text.textContent = randomNumber;

    svg.appendChild(polygon);
    svg.appendChild(text);
    container.appendChild(svg);
  }
}
```

Tout d'abord nous avons la fonction pour créer en SVG le nombre de dés choisi avec un nombre aléatoire sur chacun d'eux et par catégorie dans des conteneur séparer.

Fonction `getPoints()`

```
function getPoints(numSides) {
  switch (numSides) {
    case 4:
      return '10,10 90,10 90,90 10,90';
    case 6:
      return '50,5 90,25 90,75 50,95 10,75 10,25';
    case 8:
      return '50,5 85,15 95,50 85,85 50,95 15,85 5,50 15,15';
    case 10:
      return '50,5 76.61,15.36 93.39,36.61 93.39,63.39 76.61,84.64 50,95
23.39,84.64 6.61,63.39 6.61,36.61 23.39,15.36';
    case 12:
      return '50,0 85.36,15.36 100,50 85.36,84.64 50,100 14.64,84.64 0,50
14.64,15.36';
    default:
      return '';
  }
}
```

Cette seconde fonction sert à créer en SVG des dés avec un nombre différent de faces.

Fonction `getRandomColor ()`

```
function getRandomColor() {
  const letters = '0123456789ABCDEF';
  let color = '#';
  for (let i = 0; i < 6; i++) {
    color += letters[Math.floor(Math.random() * 16)];
  }
  return color;
}
```

Cette fonction a pour but de donner une couleur aléatoire aux différents dés.

Fonction `lancerDes ()`

```
function lancerDes() {
  rollDice(4, parseInt(document.getElementById("numD4").value), "d4-container");
  rollDice(6, parseInt(document.getElementById("numD6").value), "d6-container");
}
```

DOSSIER PROFESSIONNEL (DP)

```
rollDice(8, parseInt(document.getElementById("numD8").value), "d8-container");
rollDice(10, parseInt(document.getElementById("numD10").value), "d10-container");
rollDice(12, parseInt(document.getElementById("numD12").value), "d12-container");
}
```

Comme son nom l'indique, cette fonction lance différents types de dés et les affiche dans leurs conteneurs respectifs.

Puis enfin :

```
document.getElementById("bouton-lancer").addEventListener("click", lancerDes);
```

Et

```
window.onload = lancerDes;
```

Qui respectivement dans l'ordre, d'abord un écouteur d'événement pour lancer les dés au clic sur le bouton et ensuite un événement de chargement de fenêtre qui met en place le lancer des dés une fois le chargement de la page terminé.

2. Précisez les moyens utilisés :

Editeur de code : Visual Studio Code.

Technologies & Langages : HTML, CSS, Javascript.

3. Avec qui avez-vous travaillé ?

Sur ce projet j'ai travaillé seul.

4. Contexte

Nom de l'entreprise, organisme ou association ►

La Plateforme

Chantier, atelier, service ►

Projet personnel réalisé durant la formation

Période d'exercice ►

Du :

Cliquez ici

06/11/2023 Au :

Cliquez ici

31/07/2024

Activité-type 2

Développer la partie back-end d'une application web ou web mobile sécurisée

Exemple n° 1 ► Créer une base de données

1. Décrivez les tâches ou opérations que vous avez effectuées, et dans quelles conditions :

Dans le cadre de mon projet personnel et professionnel, j'ai conçu une base de données afin de mieux gérer les personnages et leurs équipements.

Pour effectuer cette tâche je me suis basé sur la méthode Merise et son processus de conception en 3 étapes : modèle conceptuel, modèle logique et enfin modèle physique.

• **Modèle conceptuel :**

Après avoir réalisé un recueil de données pour lister les informations nécessaires au bon fonctionnement de l'application et au bon déroulement d'une partie de D&D, les entités suivantes (et leurs attributs) se sont dégagées (en autres) (cf. Dossier Annexe annexe1 et 2).

Personnages : Nom, Classe, Race.

Armes : Nom, Type d'armes, Types de dégâts, Poids, Prix.

Armures : Nom, Types d'armures, Classe d'armures, Poids, Prix.

Sorts : Nom, Niv du sort, Nom de l'écoles, Portée.

Montures : Nom, Prix, Vitesse, charges en Kg,

Objets Magiques : Nom, Type, Raretés, Prix, Description.

J'ai ensuite déterminé les relations et les cardinalités entre ces différentes entités.

• Modèle logique :

Ensuite, j'ai fait un pas de plus vers la BDD (Base de données) physique, en réalisant le MLD. Pour passer de l'un à l'autre, voici les règles appliquées.

1. Transformation des Entités.

- ▶ **Entités fortes** : Chaque entité forte du MCD devient une table dans le MLD.
- ▶ **Entités faibles** : Chaque entité faible devient également une table, mais avec une clé étrangère qui référence la clé primaire de l'entité forte correspondante.

2. Transformation des Associations.

▶ Associations binaires 1

(Un-à-plusieurs) : Ajoutez une clé étrangère dans la table correspondant à l'entité du côté N (plusieurs). Cette clé étrangère référence la clé primaire de la table correspondant à l'entité du côté 1 (un).

- ▶ **Associations binaires 1 : 1 (un-à-un)** : Ajoutez une clé étrangère dans l'une des deux tables, en choisissant généralement l'entité qui a l'optionnel (si une des relations est facultative). Vous pouvez aussi fusionner les deux entités en une seule table si cela a du sens.

▶ Associations binaires N

(Plusieurs-à-plusieurs) : Créez une table de jonction. Cette table aura au moins deux clés étrangères, chacune référant la clé primaire des deux entités associées.

3. Gestion des Attributs.

- ▶ **Attributs simples** : Ils deviennent des colonnes dans les tables correspondantes.
- ▶ **Attributs composés** : Ils sont décomposés en plusieurs colonnes.

4. Clés Primaires et Étrangères.

- ▶ **Clés primaires** : Chaque table doit avoir une clé primaire. Choisissez un ou plusieurs attributs pour garantir l'unicité des enregistrements.
- ▶ **Clés étrangères** : Ajoutez des clés étrangères pour maintenir les relations entre les tables, conformément aux associations définies dans le MCD.

5. Contraintes d'Intégrité.

- ▶ **Contraintes d'unicité** : Assurez-vous que les colonnes ou combinaisons de colonnes qui doivent être uniques ont des contraintes d'unicité.
- ▶ **Contraintes de non-nullité** : Ajoutez des contraintes de non-nullité pour les attributs qui ne doivent pas accepter de valeurs nulles.
- ▶ **Contraintes de référence** : Implémentez des contraintes de référence (clé étrangère) pour assurer l'intégrité référentielle entre les tables.

• Dictionnaires de données :

A partir du MLD réalisé, j'ai rédigé sur papier (voir annexe) un dictionnaire de données qui reprend par table, l'ensemble des champs avec : le type de données, ses spécificités et les relations entre tables. Il me permettra, une fois "traduit" en langage SQL, de générer ma BDD physique.

• Modèle Physique des données :

Cette dernière étape consiste à créer et implanter une base de données dans un système de gestion de base de données (SGBD). D'après le dictionnaire réalisé au préalable, j'ai écrit et exécuté le code sous PhpMyAdmin.

Mon fichier comportant plus de 4000 lignes je ne peux raisonnablement pas vous le mettre ici. Vous trouvez le reste en annexe.

2. Précisez les moyens utilisés :

MCD : Draw.IO.

MLD : MySQL Workbench.

Editeur de code : Visual Studio Code.

DOSSIER PROFESSIONNEL (DP)

Langages : SQL.

3. Avec qui avez-vous travaillé ?

Ce travail je l'ai réalisé seul.

4. Contexte

Nom de l'entreprise, organisme ou association ► *La Plateforme*

Chantier, atelier, service ► Projet personnel réalisé durant la formation

Période d'exercice ► Du : *Cliquez ici* 06/11/23 Au : *Cliquez ici* 31/07/24

Exemple n° 2 ► Gestions des utilisateurs

1. Décrivez les tâches ou opérations que vous avez effectuées, et dans quelles conditions :

Lors d'un exercice de gestion de Réservations de salles, nous avons été amenés à réaliser plusieurs opérations de back-end pour gérer les utilisateurs. Les tâches effectuées incluent l'inscription des utilisateurs, la connexion et la modification du profil utilisateur. Voici un aperçu détaillé de ces opérations :

1 Inscription des utilisateurs :

- **Mise en place d'un formulaire d'inscription** : Nous avons d'abord créé un formulaire d'inscription permettant aux nouveaux utilisateurs de s'inscrire en fournissant des informations telles que le nom d'utilisateur, l'adresse e-mail, et un mot de passe.
- **Sécurisation du formulaire** : Nous avons implémenté des validations pour assurer que les données saisies sont valides et sécurisées. Par exemple, nous avons utilisé `htmlspecialchars` pour échapper les caractères spéciaux dans les entrées utilisateur, et `filter_var` pour valider les adresses e-mail.
- **Connexion à la base de données** : Nous avons configuré la connexion à la base de données MySQL en utilisant des fonctions PHP telles que `mysqli_connect`
- **Hachage des mots de passe** : Pour garantir la sécurité des mots de passe, nous avons

utilisé l'algorithme de hachage avec la fonction `password_hash` de PHP.

- **Insertion des données dans la base de données** : Après validation et sécurisation des données, nous avons inséré les nouvelles informations utilisateur dans la base de données.

```
<?php
// Accès à la base de données
$mysqlConnection = new mysqli(
    'localhost', // serveur
    'root', // identifiant phpmyadmin
    '', // mot de passe phpmyadmin
    'reservationssalles' // identification de la base de données
);

if ($mysqlConnection->connect_error) {
    die("Connection failed: " . $mysqlConnection->connect_error);
}

if ($_SERVER["REQUEST_METHOD"] == "POST" && !empty($_POST)) {
    $login = htmlspecialchars($_POST["login"]);
    $password = $_POST["password"];
    $password2 = $_POST["password2"];

    if (empty($login) || empty($password) || empty($password2)) {
        echo "Tous les champs sont obligatoires.";
    } elseif ($password !== $password2) {
        echo "Les deux mots de passe sont différents.";
    } else {
        // Hacher le mot de passe
        $hashed_password = password_hash($password, PASSWORD_BCRYPT);

        // Ajout à la base de données
        $sql = "INSERT INTO utilisateurs (login, password) VALUES (?, ?)";
        $stmt = $mysqlConnection->prepare($sql);
        $stmt->bind_param("ss", $login, $hashed_password);

        if ($stmt->execute()) {
            header('Location: connexion.php');
            exit();
        } else {
            echo "Erreur: " . $sql . "<br>" . $mysqlConnection->error;
        }

        $stmt->close();
    }
}
```

```
$mysqlConnection->close();  
?>
```

2 Connexion des utilisateurs :

- **Mise en place d'un formulaire de connexion** : Nous avons créé un formulaire de connexion demandant le nom d'utilisateur et le mot de passe.
- **Validation des informations de connexion** : Nous avons vérifié les informations saisies par l'utilisateur en les comparant aux données stockées dans la base de données. Nous avons utilisé la fonction `password_verify` pour comparer les mots de passe.
- **Gestion des sessions** : Pour les utilisateurs authentifiés, nous avons mis en place des sessions PHP pour gérer les informations de session et maintenir la connexion utilisateur.

```
<?php  
session_start(); // Démarrage de la session  
  
if ($_SERVER["REQUEST_METHOD"] == "POST") {  
    $login = htmlspecialchars($_POST['login']);  
    $password = $_POST['password'];  
  
    if (!empty($login) && !empty($password)) {  
        $bdd = new mysqli("localhost", "root", "", "reservationssalles");  
  
        if ($bdd->connect_error) {  
            die("Connection failed: " . $bdd->connect_error);  
        }  
  
        // Utilisation de requêtes préparées pour éviter les attaques par injection  
        $sql = "SELECT * FROM utilisateurs WHERE login = ?";  
        $stmt = $bdd->prepare($sql);  
        $stmt->bind_param('s', $login);  
        $stmt->execute();  
        $res = $stmt->get_result();  
  
        // Vérifie si un utilisateur est trouvé et si le mot de passe correspond  
        if ($res->num_rows > 0) {  
            $user = $res->fetch_assoc();  
            if (password_verify($password, $user['password'])) {  
                $_SESSION['id_utilisateur'] = $user['id_utilisateur']; // Stockage  
                header('Location: profil.php');  
                exit();  
            } else {  
                echo 'Login ou mot de passe incorrect.';  
            }  
        }  
    }  
}
```

```
    } else {  
        echo 'Login ou mot de passe incorrect.';  
    }  
  
    $stmt->close();  
    $bdd->close();  
} else {  
    echo 'Veuillez remplir tous les champs.';  
}  
}  
?>
```

3 Modification du profil utilisateur :

- **Récupération des informations actuelles** : Nous avons développé des scripts pour récupérer les informations actuelles de l'utilisateur connecté depuis la base de données afin de les afficher dans le formulaire de modification de profil.
- **Mise à jour des informations** : Nous avons permis aux utilisateurs de mettre à jour leur nom d'utilisateur et leur mot de passe. Les nouvelles informations sont validées, sécurisées, et mises à jour dans la base de données après confirmation.

Toutes ces opérations nécessitent des interactions avec la base de données, la gestion des sessions et la sécurisation des données sensibles.

2. Précisez les moyens utilisés :

Langages : PHP

Editeurs de code : Visuel Studio Code

3. Avec qui avez-vous travaillé ?

Cet exercice je l'ai effectué en binôme avec ma femme qui à l'époque suivait le cursus

DOSSIER PROFESSIONNEL (DP)

4. Contexte

Nom de l'entreprise, organisme ou association ► *La Plateforme*

Chantier, atelier, service ► Lors d'un exercice à faire en duo

Période d'exercice ► Du : *Cliquez ici* 06/11/23 Au : *Cliquez ici* 31/07/24

Exemple n° 3 ► Gérer les commentaires d'un livre d'or

1. Décrivez les tâches ou opérations que vous avez effectuées, et dans quelles conditions :

A. Conception et modélisation

1. Modélisation des données

- ▶ **Commentaires** : Création d'un modèle de données pour les commentaires comprenant des champs tels que : id, auteur, contenu, date de création, et statuts.
- ▶ **Réponses** : Création d'un modèle pour les réponses aux commentaires incluant id, commentaire id, auteur, contenu, et date de création.

2. Conception de l'interface utilisateur avec Figma

- ▶ **Wireframes et prototypes** : Utilisation de Figma pour concevoir les wireframes et prototypes interactifs de l'application.
- ▶ **Interfaces** : Création des interfaces pour les différentes fonctionnalités, y compris la soumission, la visualisation et la gestion des commentaires et réponses.

B. Mise en œuvre des fonctionnalités

1. Création des endpoints

- ▶ **Commentaires** :
 - GET /comments : Récupérer la liste des commentaires.
 - POST /comments : Ajouter un nouveau commentaire.
 - DELETE /comments/:id : Supprimer un commentaire.
 - GET /comments/:id : Récupérer les détails d'un commentaire spécifique.
- ▶ **Réponses** :
 - POST /comments/:id/replies : Ajouter une réponse à un commentaire.
 - DELETE /replies/:id : Supprimer une réponse.

2. Implémentation des fonctionnalités d'administration

- ▶ Ajout de rôles et permissions permettant à l'administrateur de répondre et/ou de supprimer les commentaires.

3. Validation et sécurisation des données

- ▶ **Validation des entrées** : Valider les données soumises.
- ▶ **Protection XSS** : Échappement des caractères spéciaux dans les commentaires et réponses.

C. Tests

1. Tests

DOSSIER PROFESSIONNEL (DP)

- ▶ **Unitaires** : Écriture de tests unitaires pour les fonctions de création, de suppression et de réponse aux commentaires.
- ▶ **Intégration** : Tests d'intégration pour vérifier le bon fonctionnement des endpoints API et l'interaction entre les différents composants du système.

Conditions de réalisation

- ▶ **Collaboration en duo** : Travail en binôme avec un partenaire, chacun ayant des responsabilités spécifiques. J'étais responsable de la partie back-end, tandis que mon partenaire gérait le design avec Figma et le front-end.
- ▶ **Gestion de projet** : Utilisation d'outils comme Trello pour planifier et suivre les tâches.
- ▶ **Communication** : Réunions quotidiennes pour synchroniser les efforts et résoudre les problèmes éventuels, utilisation de Slack pour la communication continue.
- ▶ **Environnement contrôlé** : Travail dans un environnement de développement isolé utilisant des environnements virtuels pour gérer les dépendances.

Cette expérience m'a permis de développer des compétences en développement back-end, en gestion de projet en équipe, en design d'interface utilisateur avec Figma, et en mise en œuvre de solutions sécurisées pour les applications web.

2. Précisez les moyens utilisés :

Design: Figma

Gestion : Trello

Editeurs de code : VS Code

Langages : PHP

3. Avec qui avez-vous travaillé ?

DOSSIER PROFESSIONNEL (DP)

4. Contexte

Nom de l'entreprise, organisme ou association ►

La Plateforme

Chantier, atelier, service ►

Projet personnel réalisé durant la formation

Période d'exercice ►

Du : [Cliquez ici](#) 06/11/23 Au : [Cliquez ici](#) 31/07/24

DOSSIER PROFESSIONNEL (DP)

Titres, diplômes, CQP, attestations de formation

(Facultatif)

Intitulé	Autorité ou organisme	Date
Cliquez ici.	Cliquez ici pour taper du texte.	Cliquez ici pour sélectionner une date.

DOSSIER PROFESSIONNEL (DP)

Déclaration sur l'honneur

Je soussigné(e) [prénom et nom] Nicolas Grados,

Déclare sur l'honneur que les renseignements fournis dans ce dossier sont exacts et que je suis
l'auteur(e) des réalisations jointes.

Fait à La Seyne sur Mer le 02/07/2024

Pour faire valoir ce que de droit.

Signature :

DOSSIER PROFESSIONNEL (DP)

Documents illustrant la pratique professionnelle

(Facultatif)

Intitulé
Cliquez ici pour taper du texte.

DOSSIER PROFESSIONNEL (DP)

ANNEXES

(Si le RC le prévoit)

The image displays a collection of various forms and icons for a professional dossier, organized into several sections:

- Top Section:** Includes a list of attributes (Strength, Dexterity, Constitution, Intelligence, Wisdom, Charisma) with corresponding values, a list of skills (Solveur, Hunt Elle, Magicien, Sage, Loyal Bon), and a list of languages (Langues).
- Character Sheet (Fiche AdetD):** A central form containing sections for Languages, Options, and Personality, with a 'Click' button.
- Equipment List (Liste d'ATT avec un sort -4):** A table listing various items (e.g., Armes, Accessoires, Munitions) with their respective weights and descriptions.
- Inventory (Pièces de Platin, Pièces d'or, Pièces d'electrum, Pièces d'argent, Pièces de cuivre):** A list of currency items with their respective values.
- Character Sheet (Fiche de personnage):** A form containing sections for Languages, Options, and Personality, with a 'Click' button.
- Equipment List (Liste d'ATT avec un sort -4):** A table listing various items (e.g., Armes, Accessoires, Munitions) with their respective weights and descriptions.
- Inventory (Pièces de Platin, Pièces d'or, Pièces d'electrum, Pièces d'argent, Pièces de cuivre):** A list of currency items with their respective values.

DOSSIER PROFESSIONNEL (DP)

