

Avant-propos

Lors de mon stage en entreprise, j'ai eu la chance de participer à un projet qui utilisait certaines technologies que je n'avais pas jugé bon d'implémenter dans mon projet fil rouge. Cette complémentarité fortuite m'a naturellement conduit à combiner ces deux expériences pour enrichir la rédaction de ce mémoire. J'ai cependant essayé d'en agencer au mieux la structure afin que la lecture n'en soit pas altérée et reste la plus agréable possible. Ainsi, les pages qui concernent mon stage ont en haut à gauche une pastille (Le logo de la CC¹) différente de celles qui traitent de mon projet personnel (Le roi d'un univers fictif). Bonne lecture !

La salle du conseil
Aide pour JDR
Projet fil rouge



Site officiel
cagiregaronnesalat.fr
Stage en entreprise



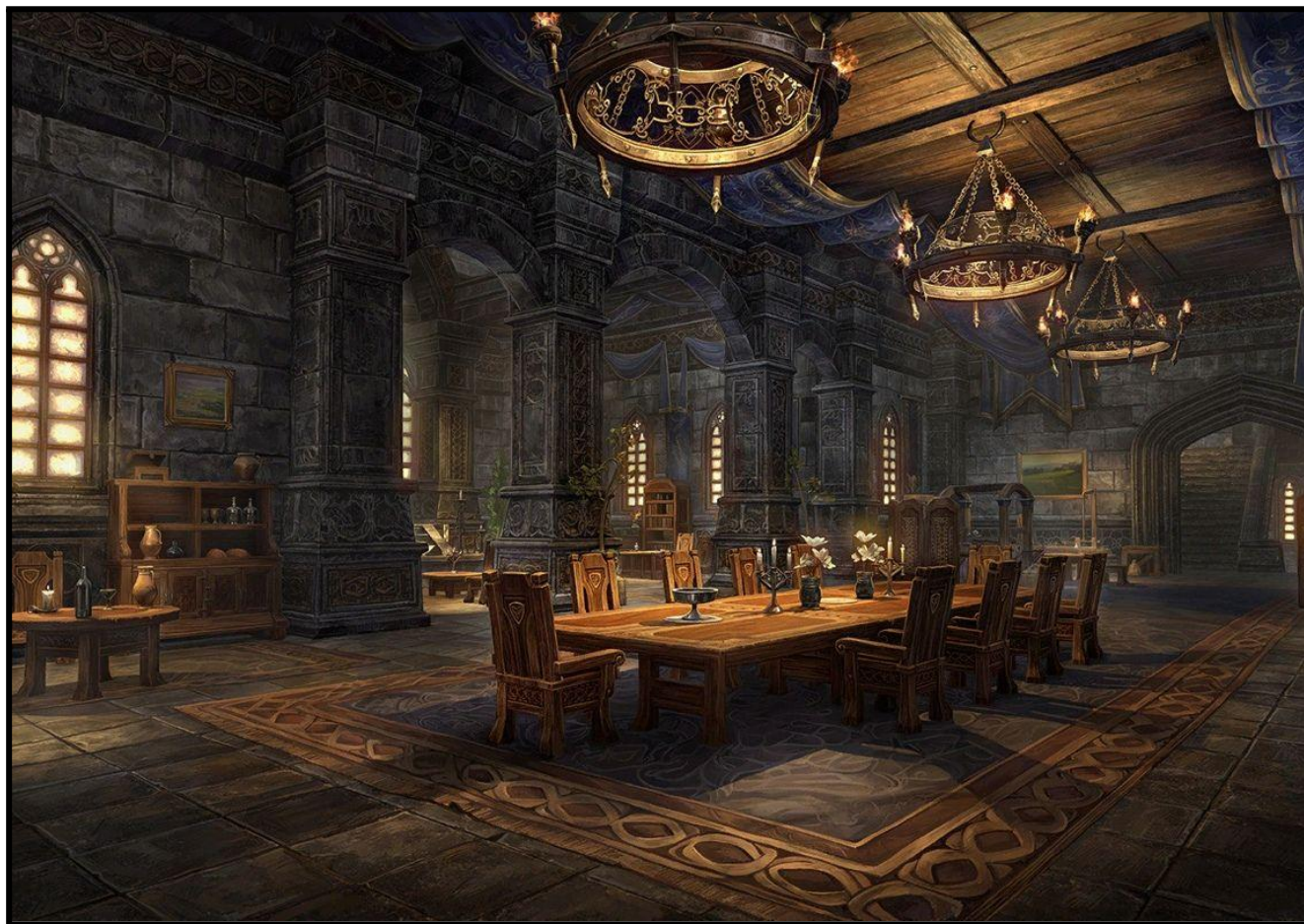
Remerciements

Je tiens à remercier toutes les personnes qui jouent un rôle de près où de loin dans les formations comme celle-ci. Qu'il s'agisse de professionnels (Formateurs, personnels administratifs des centres de formation ou de contrôle, examinateurs, etc.), ou non (Les autres stagiaires bien sûr, la famille, les amis, les collègues rencontrés au cours du stage, etc.)

¹ Communauté de communes



La salle du conseil



27.06.2023

Projet fil rouge

Montauriol Nicolas

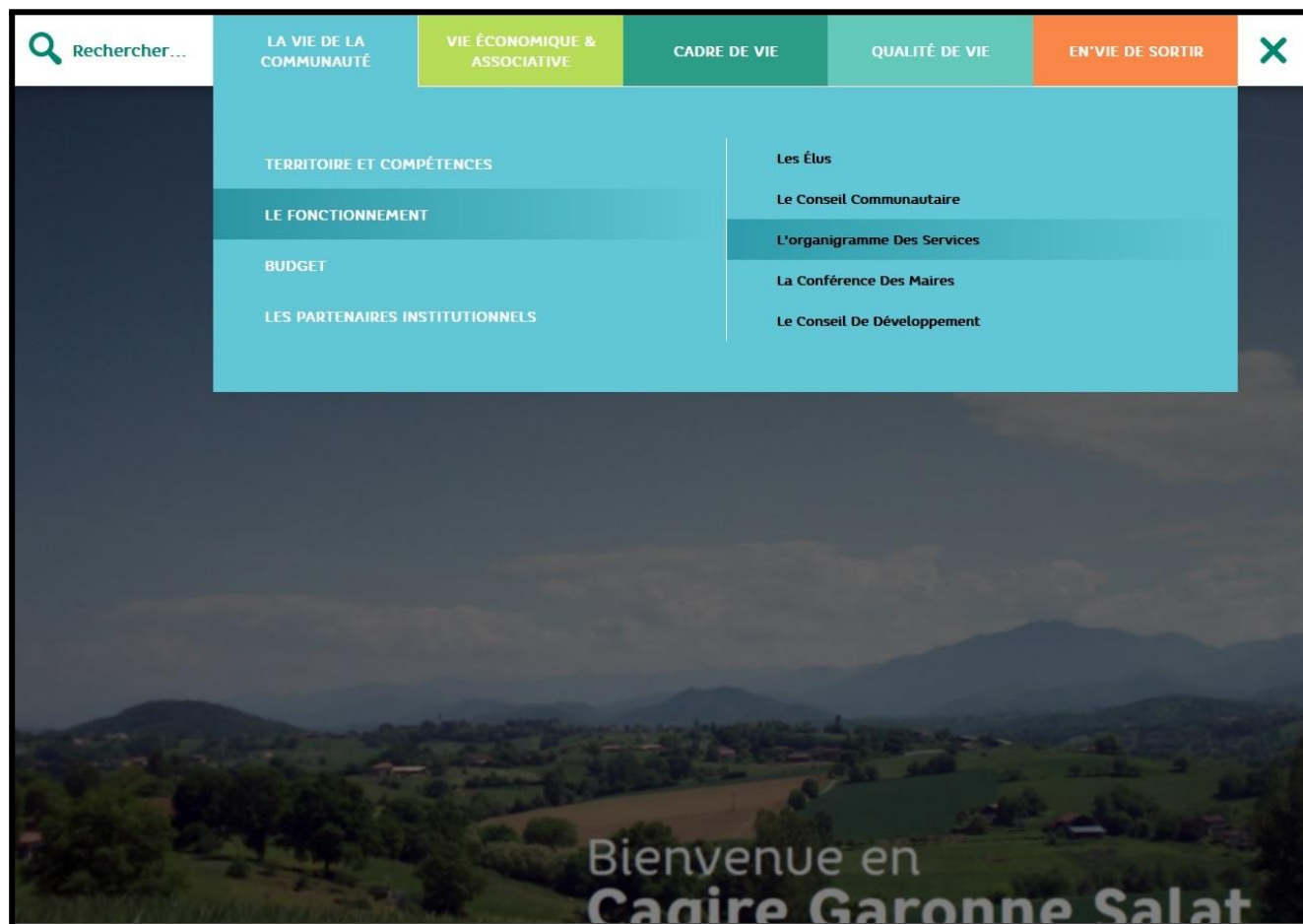
813, Nabia
09140 USTOU

Site Personnel

Salle du conseil Valbalafre
FÉÉRUNE



Cagire Garonne Salat



27.06.2023

Stage en entreprise

Montauriol Nicolas

Stagiaire
813, Nabia
09140 USTOU

Site officiel

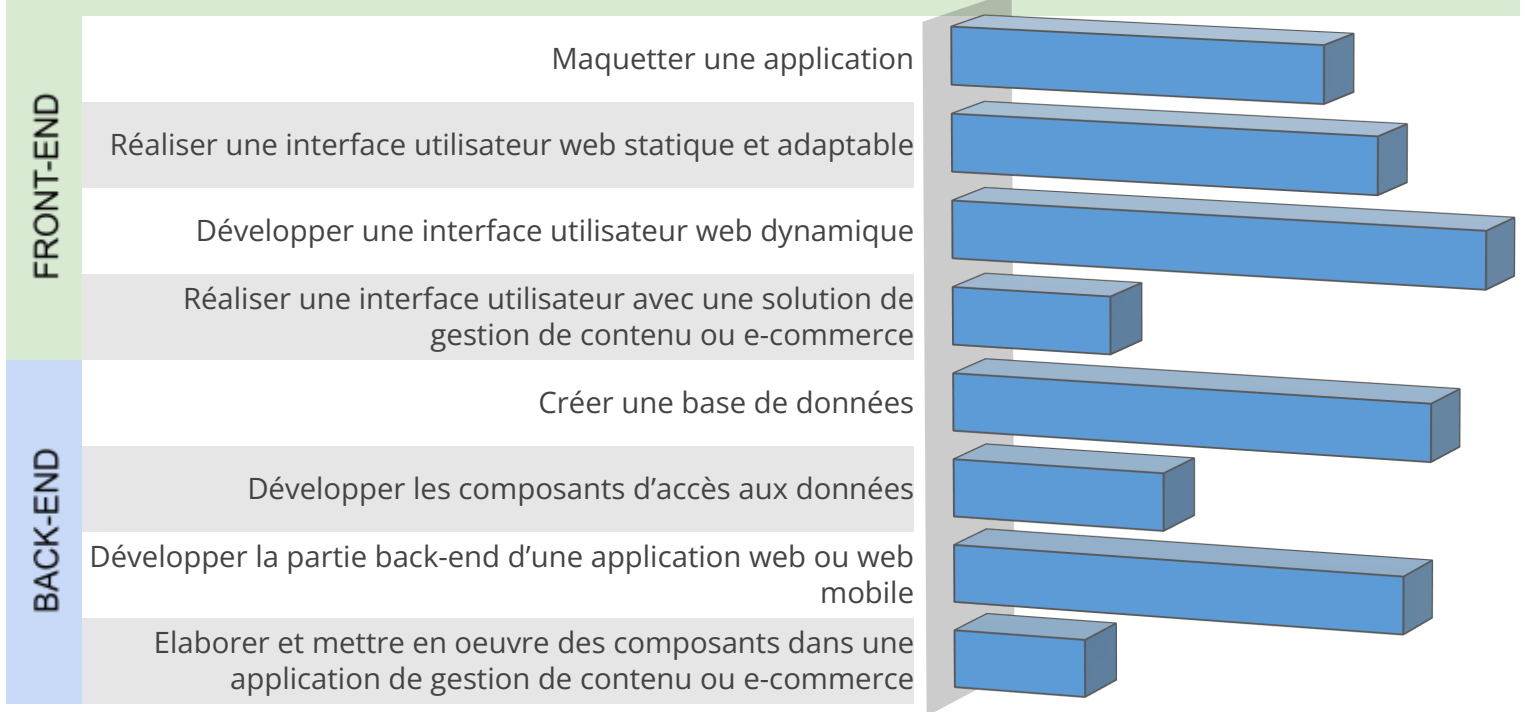
Communauté de communes
Cagire Garonne Salat
15 Av. du Comminges
31260 Mane

Table des matières

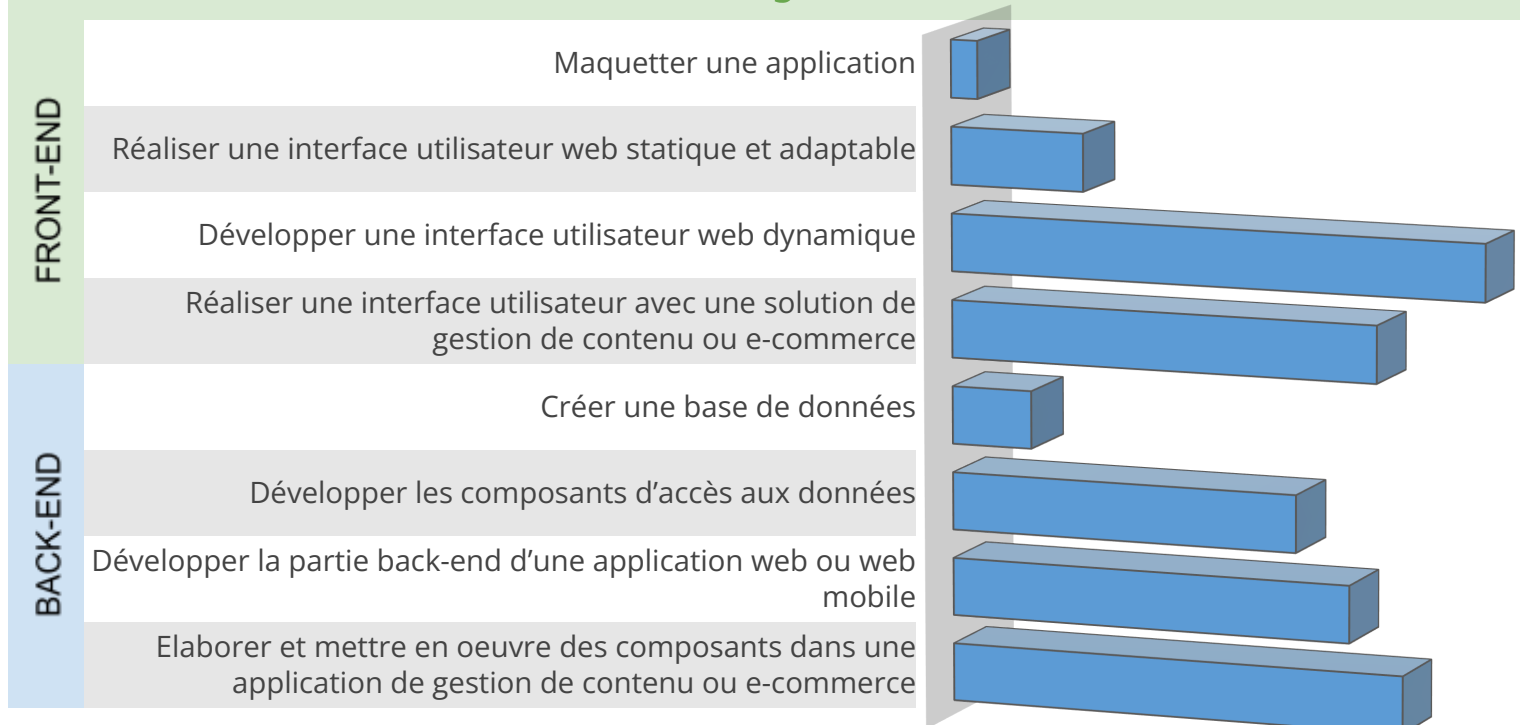


Compétences

Projet



Stage





Le fil rouge

Présentation en français :

L'origine de ce projet est en lien direct avec ma pratique des jeux de société, notamment les jeux de rôle. Cette première version est spécifique à une campagne dont je suis le MJ, le site à pour ambition d'être une sorte d'encyclopédie de l'univers dans lequel notre groupe évolue. Il permet de situer, relier, et décrire les personnages qui gravitent autour des joueurs ainsi que les lieux dans lesquels ces derniers se rendent tout au long de leurs différentes sessions de jeu.

Nécessairement informatif au départ (uniquement renseigné par mes soins) j'ai souhaité le rendre interactif afin que les joueurs se l'approprient et qu'il se transforme en une ressource qui pourrait s'apparenter à un "wiki" interne, spécifique à nos parties. A la praticité et l'exhaustivité qui s'imposaient, constitutives à l'objet du projet, j'ai essayé de ne pas sacrifier l'esthétique qui fait souvent défaut à ce genre de plateformes.

N.B. : J'ai envisagé qu'à terme le site puisse devenir un outil pour d'autres MJ mais aussi que toute la partie cartographie soit réutilisable dans d'autres contextes, y compris pour des lieux non-fictifs (cf. carte interactive de la Haute-Garonne en [Annexes](#)).

Abstract en anglais :

This website was born out of my passion for various board games, especially role-playing games. The current version is linked to a specific campaign, my goal is for it to serve as a comprehensive encyclopedia of the universe in which my group operates (Dungeons & Dragons). Through detailed descriptions of the multiple characters that orbit around the players and the varied locations they visit throughout their game sessions, I aim to build myself a valuable tool for my game mastering experience. One of the key features of my website is the organization of characters and locations. They are ordered in a systematic way to facilitate the presentation of the RPG. This feature will provide GM's an efficient method for introducing new players to their respective worlds and the basic but, nonetheless, necessary information to run a campaign. It is designed to provide accessible and informative content in a method which ensures something user-friendly and easy to navigate. In conclusion, my website offers quite a lot of information on various topics such as characters, settings, items, and quests for anyone interested in the world of role playing games. It has the potential to become an innovative resource for this community.



Le stage

I. L'entreprise

Créée en 2017, la communauté de communes du Cagire Garonne Salat (EPCI à fiscalité propre) est une fusion de trois anciennes communautés de communes (celle du "Canton de Saint-Martory, celle du "Canton de Salies-du-Salat" et celle des des "Trois Vallées). Il s'agit d'un Établissement Public de Coopération Intercommunale (collectivité territoriale) qui "[...] a pour objet d'associer des communes au sein d'un espace de solidarité, en vue de l'élaboration d'un projet commun de développement et d'aménagement de l'espace."² (Plus d'infos sur ses compétences [ici](#)).

Cinquante-cinq communes du sud-ouest de la Haute-Garonne (toutes sont dans le 31), à la frontière de l'Ariège, sont membres de cette intercommunalité. Au dernier recensement, cela représente un peu moins de dix-huit mille habitants sur environ 500 km².

II. Les intervenants

Voici la liste des personnes avec qui j'ai travaillé lors de mon stage à la communauté de communes :

- ★ Directrice générale des services : Mme LE GAL Claire
- ★ Responsable informatique : Mme VEZIN Clémence
- ★ Responsable communication : Mme BILLAUD Suzanne
- ★ Graphiste : Mme BENNOUN Alice

J'étais en relation permanente avec ma supérieure directe (Mme VEZIN) et c'est avec elle que nous avons structuré et décidé de mes champs d'intervention. Je voyais régulièrement Mme BILLAUD (parfois accompagnée de Mme BENNOUN) pour tout ce qui concernait la charte (cf. [Cahier des tendances](#)) du site, recueillir leurs besoins mais aussi leurs retours au fur et à mesure de l'avancée de mon travail. La DGS Mme LE GAL est aussi intervenue sur des choix plus "généraux".

² Définition de l'article [L5214-1](#) du code général des collectivités territoriales

Contexte

I. Objectifs

- Qui ?
 -
- Quoi ?
 -
- Où ?
 -
- Quand ?
 -
- Comment ?
 -
- Pourquoi ?
 -

II. Cibles

blabla personas

III. Concurrence

- Quels sont les concurrents
 - bla
- Partenaires :
 - bla

IV. Analyse

- Forces :
 - Ce que l'entreprise fait bien :
 - bla
 - Valeur ajoutée
 - bla
 - Ressources internes (compétences, savoir-faire, équipes, etc.)
 - bla
- Faiblesses :

- Ce qui manque à l'entreprise
 - bla
 - Ce que les concurrents font mieux
 - bla
 - Limitation des ressources
 - bla
- Opportunités :
 - bla
- Menaces :
 - bla

Cahier des tendances

I. Charte éditoriale

Dans cette partie, nous détaillerons le ton et la forme du contenu . Il nous faudra aussi aborder la stratégie de référencement naturelle (SEO) et la stratégie de référencement de réseaux sociaux

- bla

II. Charte graphique

Ici nous allons devoir détailler les couleurs, les polices, le logo... Tout ce qui concerne l'esthétique de notre site . Aussi, les valeurs de ces propriétés. Si il y a des achats d'art (d'images, de ressources), ils devront se trouver ici.

III. Arborescence

Ici nous allons commencer à mettre en place la structure de notre site . Il va falloir se poser des questions sur la manière de naviguer entre les informations.

- bla
- bla
- bla

Architecture numérique

I. Hébergement

Ensuite, il va falloir aussi se poser la question sur le choix de l'hébergement

- Me faut-il un hébergement mutualisé ?
- Un hébergement dédié ?
- Qui va effectuer l'infogérance de mon site ?
- Quelle va être la charge du site

II. Nom de domaine

Dans cette partie, il va falloir définir le ou les noms de domaines de notre site.

- bla
- bla
- bla
- bla

Clair & parlant (pas de quiproquo)

Définition des besoins

I. Etude de l'existant

Les différentes versions du site sont disponibles sur GitLab. Le site utilise WordPress avec un thème personnalisé déjà très complet à mon arrivée. Les extensions utilisées sont peu nombreuses et anecdotiques à l'exception de Advanced Custom Fields (ACF) qui sert principalement à faciliter le travail des créateurs de contenu grâce à sa gestion des champs personnalisés. Le front-end est géré en Javascript et en Sass (js est compilé avec webpack et Sass avec Gulp).

II. Énoncé du besoin

L'énoncé du besoin permet de préciser les besoins pendant et après le projet . Ici il va falloir préciser si vous voulez :

- ☐ Mise à jour complète de l'environnement de travail (Dev & Prod)
- ☐ Refonte intégrale du menu dynamique (Back, front, architecture)
- ☐ Refonte intégrale des pages standard (Back & front)
- ☐ Refonte front-end de toutes les pages spécifiques (Mag', Actus, Communes, etc.)
- ☐ Refonte back-end de la page des Mag'

III. Les fonctions du produit

Pour les fonctions du produit , il va falloir lister de manière détaillée :

- ☐ bla
- ☐ bla
- ☐ bla
- ☐ bla
- ☐ bla
- ☐ bla
- ☐ bla

Il est possible pour chacune des fonctionnalités du produit d'attribuer une note d'importance qui permettra de hiérarchiser les besoins . C'est aussi utile pour le budget, si par exemple il est nécessaire de sacrifier une fonctionnalité en cas de coupe budgétaire.

Contraintes

I. Contraintes techniques

Les contraintes techniques sont très importantes. Il est nécessaire de bien lister et de comprendre ces différents points. C'est ici qu'on imposera certaines technologies comme le choix du CMS ou encore de langage (JS, kotlin , php ...). On précisera aussi s'il y a besoin de certaines extensions. Il faudra faire attention à entrer dans le détail, sans pour autant transformer cette partie en documentation technique.

bla

II. Contraintes de coûts

Il va être important de devoir déterminer de manière précise qui possède les droits et les propriétés des éléments de notre site (En cas de doute, nous pouvons aussi consulter un juriste ou un avocat sur ce genre de points) :

- Qui est le propriétaire du site ?
- Des maquettes, des intégrations
- Du contenu
- Du code source...

III. Contraintes de délais

Il sera important de mettre en place sur votre cahier des charges une planification et un « jalonnage » des différents moment cruciaux de votre projet.

- Dates projet:
 - Recette
 - Pré production
 - Production...
- Dates client
 - Marketing
 - Test
 - Commercialisation...

Fonctionnalités spécifiques

I. Description

II. Idées

☐ bla

☐ bla

☐ bla

☐ bla

☐ bla

☐ bla

☐ bla

☐ bla

☐ bla

☐ bla

Déroulement du projet

I. Livrables

Voici une liste non exhaustive des livrables qui pourront être attendu dans un cahier des charges :

- ☐ Validation du cahier des charges
- ☐ Contrats
- ☐ Spécification technique et fonctionnelles
- ☐ Code source
- ☐ Documentation (utilisateur, technique)
- ☐ Statistiques (connexion, utilisation, conversion)
- ☐ Rapport d'analyse (test, qualité)

II. Échéancier

Calendrier de projet détaillé qui spécifie les dates limites pour chaque étape clé du projet, ainsi que les responsabilités de chaque partie prenante. Il peut être utilisé pour suivre l'avancement du projet et pour s'assurer que tout est terminé dans les délais impartis.

III. Devis

Une estimation détaillée des coûts pour la création et le développement du site web, y compris les coûts pour l'hébergement, l'achat de noms de domaine, la conception et le développement, ainsi que les coûts de maintenance et de mise à jour.

IV. Annexes

Tous les documents supplémentaires pertinents qui peuvent être nécessaires pour la réalisation du projet. Cela peut inclure des spécifications techniques détaillées, des diagrammes de flux de processus, des maquettes, des analyses de marché ou toute autre documentation qui peut être utile pour les parties prenantes impliquées dans le projet.



Recherche en anglais

Contexte

Afin d'obtenir une responsivité parfaite, y compris lorsque l'utilisateur redimensionne sa fenêtre, j'ai souhaité ajouter une fonction `resize()` sur plusieurs pages (notamment la page d'accueil). Le souci est qu'il s'agit de calculs parfois complexes qui peuvent créer des ralentissements lors d'un redimensionnement en "cliquer-tirer", je me suis donc intéressé à la technique du "debouncing".

In this example, the debounce function takes in two arguments: a function `func` that we want to debounce, and a wait time in milliseconds. The debounce function returns a new function that can be used in place of `func`. When the new function is called, it sets a timeout using the wait time passed in as an argument. If the function is called again before the timeout expires, the timeout is reset and the function is not executed until the timeout expires. This ensures that the function is only executed once after the specified wait time has passed, regardless of how many times the function is called within that time period.³

```
function debounce(func, wait) {
  let timeout;
  return function() {
    const context = this, args = arguments;
    const later = function() {
      timeout = null;
      func.apply(context, args);
    };
    clearTimeout(timeout);
    timeout = setTimeout(later, wait);
  };
}
const myFunction = debounce(function() {
  // Do something here
}, 250);
window.addEventListener('resize', myFunction);
```

³ pandaquests. (n.d.). *Debouncing in JavaScript*. medium.com Retrieved June 26, 2023.

Traduction

Dans l'exemple ci-contre, la fonction "debounce" nécessite deux arguments :

- Une fonction "func" (celle que nous souhaitons fluidifier)
- Un entier "wait" (une durée en millisecondes).

Elle retourne une nouvelle fonction qui pourra être utilisée en lieu et place de la fonction passée en argument ("func"). Quand la fonction "myFunction" est appelée on déclare un délai ("setTimeout") en utilisant la variable "wait" (passée en argument). Si la fonction est de nouveau appelée avant la fin du délai, alors le délai est réinitialisé, la fonction n'est pas lancée tant que ce délai n'est pas expiré. Ainsi notre fonction sera exécutée uniquement lorsque le délai que nous avons déterminé aura été entièrement effectué, et ce quel que soit le nombre d'appels effectués sur cette même fonction.