

BTS SERVICES INFORMATIQUES AUX ORGANISATIONS		SESSION 2025
ANNEXE 9-1-B : Fiche descriptive de réalisation professionnelle (recto)		
Épreuve E6 - Conception et développement d'applications (option SLAM)		

DESCRIPTION D'UNE RÉALISATION PROFESSIONNELLE		N° réalisation :
Nom, prénom : Alexandre Mikhael		N° candidat :
Épreuve ponctuelle <input checked="" type="checkbox"/>	Contrôle en cours de formation <input type="checkbox"/>	Date : 04 / 11 / 2025.
Organisation support de la réalisation professionnelle		
Intitulé de la réalisation professionnelle Site de rencontre esport		
Période de réalisation : Du 19/1/25 Au 25/09/25 Lieu : Campus ERMITAGE		
Modalité : <input type="checkbox"/> Seul(e) <input checked="" type="checkbox"/> En équipe		
Compétences travaillées <input checked="" type="checkbox"/> Concevoir et développer une solution applicative <input type="checkbox"/> Assurer la maintenance corrective ou évolutive d'une solution applicative <input checked="" type="checkbox"/> Gérer les données		
Conditions de réalisation⁵ (ressources fournies, résultats attendus) Résultats attendus : Création d'une application de mise en relation entre gamers Créer une Base de donnée pour stocker les informations des jeux et des joueurs Pouvoir mettre en relation différents joueurs		
Description des ressources documentaires, matérielles et logicielles utilisées⁶ IDE : VsCode Front-End : Utilisation de React Back-End : Utilisation de PHP Base de données : MySQL Documentation : - API FastAPI - Manuel technique - Guide d'installation		
Modalités d'accès aux productions⁷ et à leur documentation⁸ https://github.com/R1Sobriquet/Esportapp		

⁵ En référence aux *conditions de réalisation et ressources nécessaires* du bloc « Conception et développement d'applications » prévues dans le référentiel de certification du BTS SIO.

⁶ Les réalisations professionnelles sont élaborées dans un environnement technologique conforme à l'annexe II.E du référentiel du BTS SIO.

⁷ Conformément au référentiel du BTS SIO « Dans tous les cas, les candidats doivent se munir des outils et ressources techniques nécessaires au déroulement de l'épreuve. Ils sont seuls responsables de la disponibilité et de la mise en œuvre de ces outils et ressources. La circulaire nationale d'organisation précise les conditions matérielles de déroulement des interrogations et les pénalités à appliquer aux candidats qui ne se seraient pas munis des éléments nécessaires au déroulement de l'épreuve. ». Les éléments peuvent être un identifiant, un mot de passe, une adresse réticulaire (URL) d'un espace de stockage et de la présentation de l'organisation du stockage.

⁸ Lien vers la documentation complète, précisant et décrivant, si cela n'a été fait au verso de la fiche, la réalisation professionnelle, par exemples service fourni par la réalisation, interfaces utilisateurs, description des classes ou de la base de données.

**ANNEXE 9-1-B : Fiche descriptive de réalisation professionnelle
(verso, éventuellement pages suivantes)****Épreuve E6 - Conception et développement d'applications (option SLAM)****Descriptif de la réalisation professionnelle, y compris les productions réalisées et schémas explicatifs**

Contexte : Un groupe d'étudiants souhaite créer une application qui permet aux gamers de discuter et trouver des partenaires de jeux selon leur niveau de compétence. Cette application permettra de choisir son niveau de compétence ainsi que les différents jeux auquel la personne joue et de trouver des coéquipier ou mentor pour jouer ensemble.

Objectifs du projet :

- Créer une base de données pour stocker les informations des jeux et utilisateurs
- Créer une API pour pouvoir envoyer et recevoir des informations de la base de données

Fonctionnalités principales de l'application :

- 1 - Trouver d'autres personnes avec qui jouer
- 2 - Choisir ses jeux
- 3 - Choisir son niveau de compétence sur un