

EPSI LILLE

0001



l'école d'ingénierie
informatique



MON STAGE CHEZ 0001

Stage effectué du : 02/01/2024 au 09/02/2024

Tuteur de stage : VIEU Cyril

Etablissement : EPSI Lille, 2 rue Alphonse Colas, Pl. du Concert, 59000 Lille

Entreprise : 0001, 0001, Rue du bas de l'enfer Marquette-lez-lille 59520

Jordan LANSOY, en 2ème année de BTS SIO

Sommaire

Table des matières

Sommaire	2
Remerciement :	3
Introduction.....	4
Objectif et problématique du stage	4
Présentation de l'entreprise.....	6
Exemple de leurs tâches.....	6
Mes missions :	7
Mon avis avant-gardiste sur ses tâches :.....	7
Mes missions	7
Explication rapide de mon projet principal :	9
Le résultat final :	10
Mobile versionProblème technique concernant ce menu principal.....	10
Voici le résultat :	12
Conclusion	20

Remerciement :

Avant tout explication,

Je tenais à adresser ce message à mon tuteur de stage VIEU Cyril, et son alternant SAUVAGE Hugo afin de leur exprimer mes remerciements pour m'avoir aussi bien accueilli, et soutenu pendant ses 6 semaines de stage. Je suis reconnaissant d'avoir pu apprendre et d'avoir montré mes compétences à des professionnels.

Enfin, je souhaite exprimer ma gratitude envers mes enseignants et l'équipe pédagogique de l'EPSI, pour m'avoir assisté sur les démarches de recherche de stage !

Les enseignements de qualité et leurs différents conseils m'ont préparé au mieux pour ce stage.

Introduction

J'ai le plaisir de vous présenter mon rapport de stage, reflet de mes 6 semaines de travail au sein de 0001,
Ce stage s'étant déroulé du 02 janvier 2024, au 09 février 2024, de 35h par semaine.

Je fus encadré par monsieur VIEU Cyril, mon tuteur pendant cette période de stage.

Objectif et problématique du stage

J'eux le choix entre plusieurs missions, et j'ai choisis celle-ci :

- Développement d'une application en React : Votre stagiaire sera responsable de la création d'une interface utilisateur dynamique en utilisant React. Cela inclut la conception de composants réactifs, la gestion de l'état de l'application, et l'optimisation des performances front-end.

- Apprentissage SEO/SEA
- Apprentissage pack adobe
- Entretien chez les clients
- Entretien SEO de site web

Une seule mission mais pas des moindres puisqu'elle était plutôt complète, Il fallait imaginer, développer et concevoir une idée à partir de rien !
Mais également d'autres tâches afin de voir plusieurs choses.

Grâce à ce stage, j'ai pu confirmer mes acquis et apprendre une nouvelle façon de travailler et d'apprendre, et j'ai vu un réel changement entre le moi avant et après le stage.

La mission que j'ai réalisé m'a aidé à choisir ma stack, le React un outil très puissant permettant la gestion du front-end plus rapidement et plus efficacement que ces confrères.

Lors de ce stage je me suis posé à nombreuses reprises cette question, qui est essentielle pour notre future de développeur.

- " Comment peut-on optimiser l'apprentissage dans les meilleures conditions tout en accomplissant efficacement les tâches qui nous sont assignées "

Présentation de l'entreprise

L'entreprise où j'ai eu la chance de travailler fût 0001.fr , une entreprise séparé en deux groupes, l'une gérant une application immobilière et la seconde gérant la réalisation et la conception de site web et applications, celle dans laquelle j'ai travaillé, qui a été crée en collaboration avec VIEU Cyril et Nicollas Muller

Le siège social se trouvant actuellement à marquette-lez-lille à Lille, là Se trouvant à une dizaine de minute de Lille en voiture.

J'ai donc travaillé dans le service du développement, monsieur VIEU Cyril lui aussi, mais étant PDG de l'entreprise a un emploi du temps très chargé, puisque il s'occupe en grande partie de l'entreprise seul, mais développe également de son côté, monsieur SAUVAGE Hugo l'assiste dans toutes les tâches lié au BACK-END.

Exemple de leurs tâches

SAUVAGE Hugo finissait l'interface front-back d'un site internet de cours en ligne.

VIEU Cyril s'occupait de toutes ses tâches administratives, son application immobilières, et du site de vente de BANGERS, un gun shop (airsoft).

Je n'ai pas pris de photo des lieux puisque c'était chez le domicile personnelle de monsieur VIEU Cyril alors dans le respect j'ai décidé de ne pas prendre de photo de son domicile pour illustrer mon rapport de stage.

Mes missions :

Mon avis avant-gardiste sur ses tâches :

Une majeure partie de ses tâches représentaient ce que nous avons appris pendant notre première et deuxième année de BTS SIO. Mais pas toutes, ce qui nécessitait un certain travail d'apprentissage personnel, TOUT en ne délaissant pas les tâches qui m'étaient confié, soit le principal sujet de ma problématique !

Ce fût effrayant puisque le site web partait de 0, il n'y avait aucune maquette, aucune photo, aucun schéma, aucune charte graphique.

Il fallait donc que je me renseigne pour savoir comment gérer un projet, pour ne pas m'emmeler dans les nombreuses tâches que j'allais avoir à faire.

Tout en apprenant à utiliser certains logiciel du pack adobe.

Quelque chose qui m'a était extrêmement bénéfique, puisque cela a pu révéler une nouvelle facette de meneur de projet.

Mes missions

Pour résumer,

Ma mission principale consistait à faire un site web pour une association d'airsoft/lasergame/archerytag/paintball, qui gère un terrain où ils accueillent les joueurs.

D'un accord commun entre mon tuteur et le client, ils ont décidé de créer un site web n'étant pas comme les autres sites.

Un site où lorsque l'on arrive et que l'on navigue on ne se sente pas comme dans un site internet lambda, et qu'on se dise « wow ».

Cette idée était déjà bien présente avant mon arrivée, et à partir de ça on a donc décidé de faire comme une interface de jeux vidéos.

Plusieurs menus qui représenteront des jeux, et lors du clic avec de nombreuses animations, avoir l'impression d'arriver sur un jeu vidéo.

Mon tuteur a eu la bonne idée de proposer du parallax (lorsque l'on bouge sa souris, les éléments dans le décor se déplacent, donnant un effet 3D et de profondeur).

Au bout de la première semaine nous avons tout décrits, et il manquait plus qu'à choisir le langage de programmation.

Ici REACT Vite permettant une bonne gestion du front-end et des animations, le tout sans surcharger l'appareil de l'utilisateur.

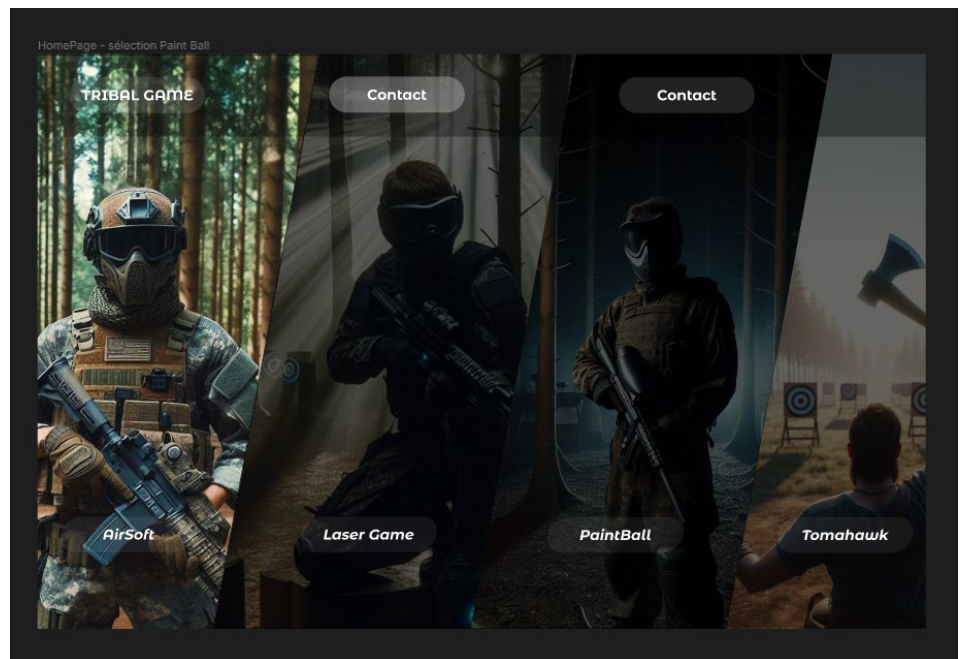
Mes autres missions, consistaient à l'assister dans ses tâches mensuelles. Lors de la vente de site internet il propose un abonnement mensuel où il va travailler un jour par mois sur tel et tel site, sur le SEO, SEA, mettre à jour certaines parties du site etc.

Explication rapide de mon projet principal :

Je vais illustrer à l'aide de nombreuses images, des maquettes et du résultat final.

A l'arrivée du site, comme dit précédemment, on voulait une interface avec 4 choix.

Illustration de la première
maquette réalisé sur figma.
Avec le choix des 4 jeux
Airsoft / LaserGame / PaintBall /
Tomahawk

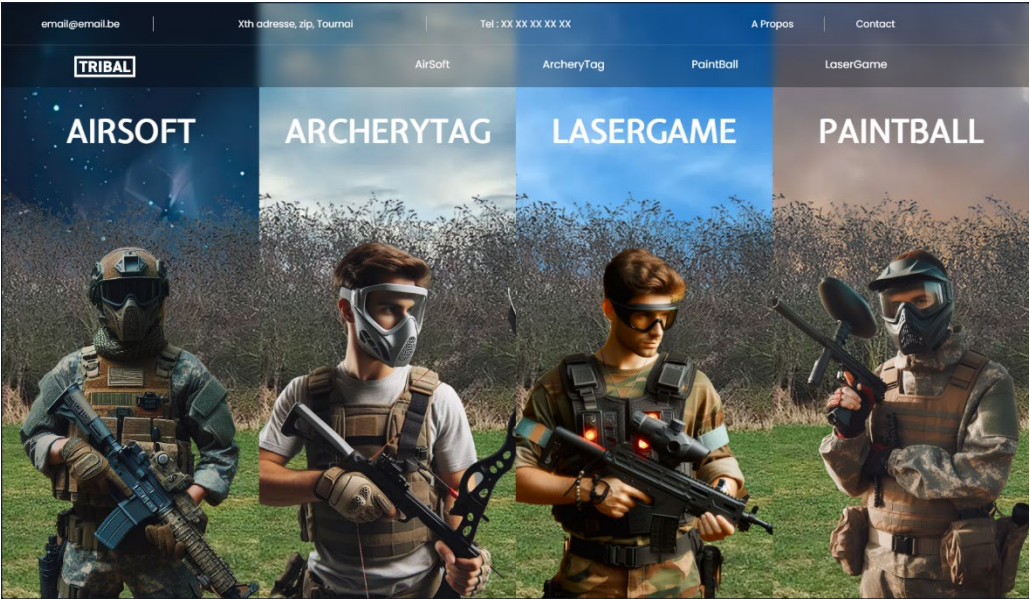


Ces images d'illustrations ont été réalisées à l'aide d'une IA générative, afin d'illustrer plus facilement selon nos désirs ce que l'on recherchait.

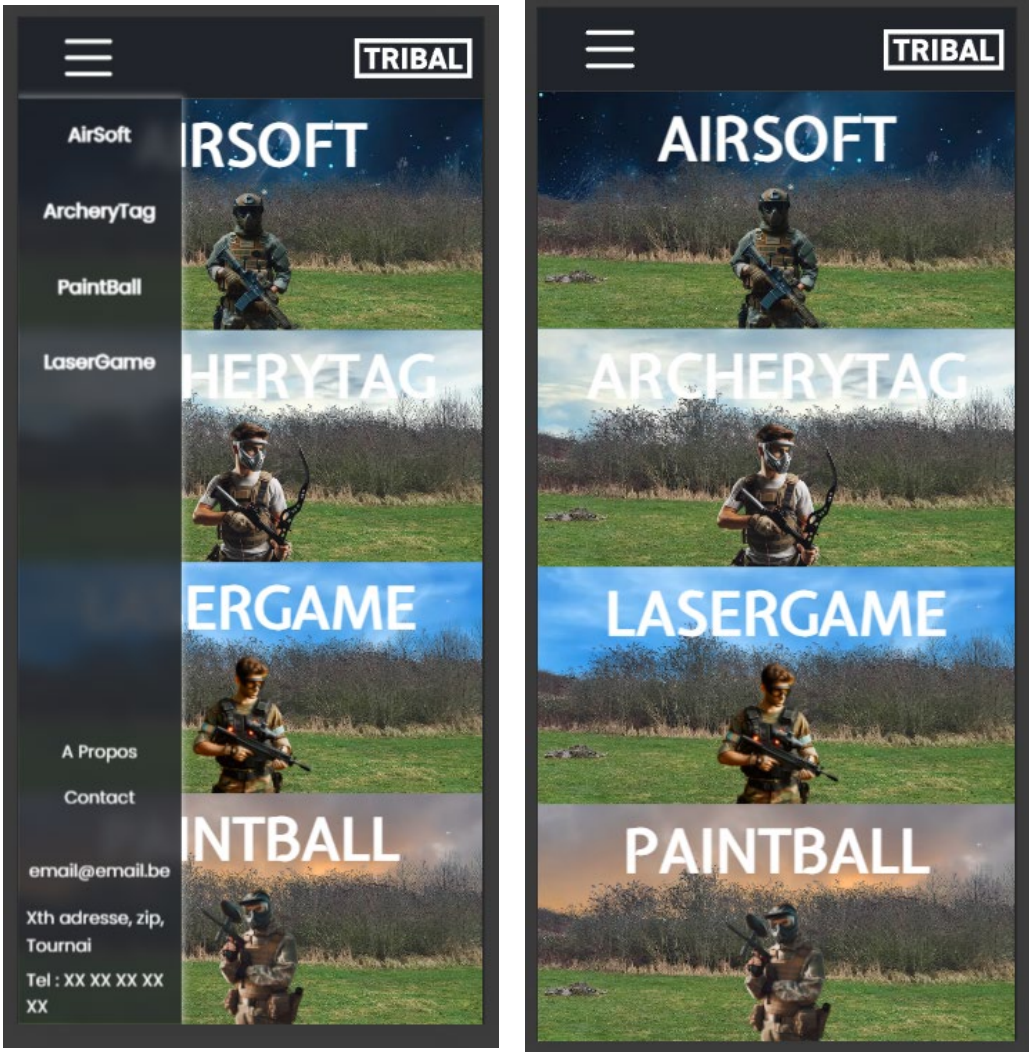
Mais par la suite nous avons pris en photo chacun des éléments que l'on a ajouté.

Le résultat final :

Format desktop



Mobile version



Problème technique concernant ce menu principal.

Premièrement, le langage React, et son framework Vite n'étant pas quelque chose avec lequel j'étais familier, cela m'a pris énormément de temps, puisque j'étais en apprentissage, et que je n'avais pas encore la bonne méthode pour travailler.

Je développais quelque chose, puis quelques jours après je découvrais une nouvelle méthode de faire,

Puis ensuite je me rendais compte qu'il manquait quelque chose, et impossible de retourner en arrière..

Alors pour ce simple menu principal il y a eu 8 versions différentes...

Également pour la navigation, on a réfléchi et on s'est fait le même constat, pour des personnes un peu plus âgés, ou de vieux téléphones, il n'aurait pas été simple de naviguer dans toutes ces interfaces, certes jolies mais n'ayant que cet intérêt.

Donc nous avons décidé de faire un header, où il serait possible d'entièrement naviguer à travers elle.

Ce qu'il se passe :

Lors du clic sur l'un de ses menus,

une animation différente selon le format de l'écran se passe,

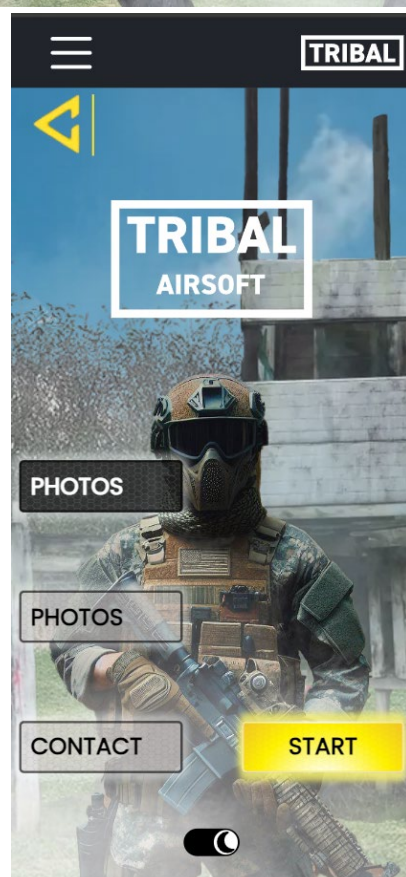
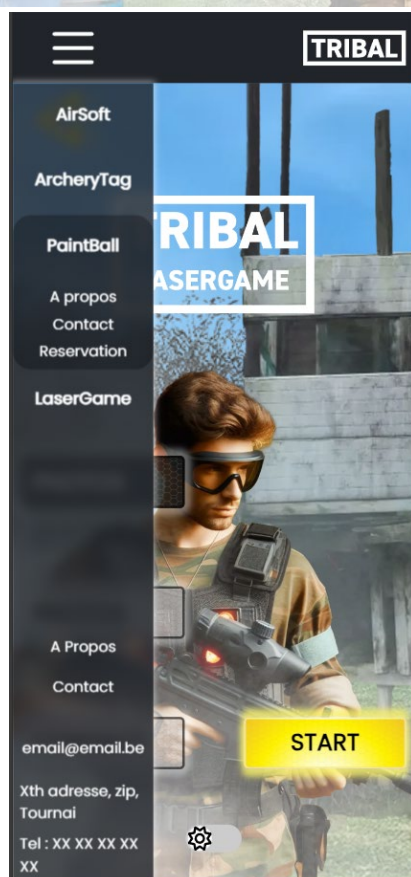
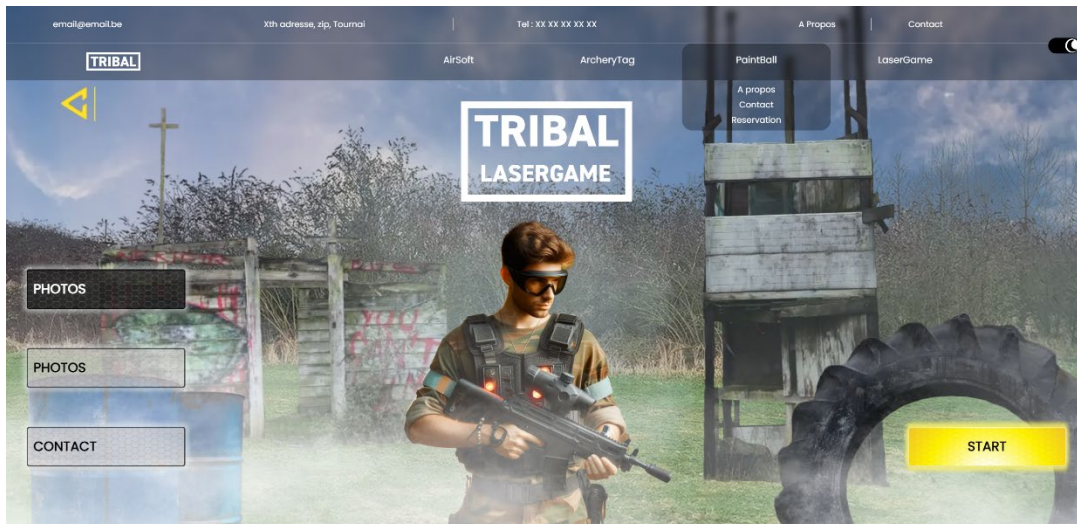
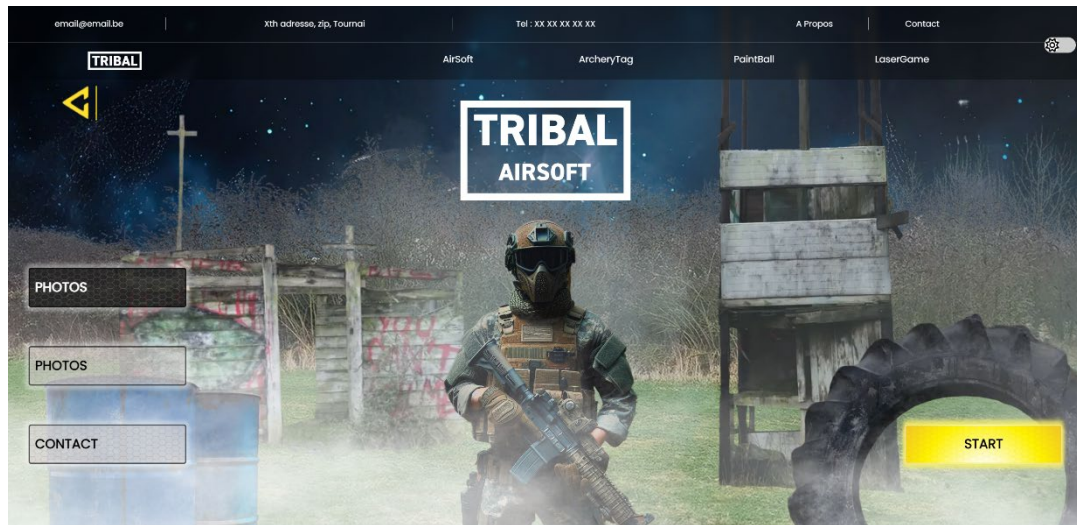
une ouverture sur les côtés en format desktop,

et une ouverture de haut en bas en format mobile,

Et lorsque cette animation se termine,

Une seconde animation arrive laissant apparaître les éléments du décor ET la fonctionnalité du Parallax.

Voici le résultat :



Problèmes concernant l'affichage de cette interface :

Premièrement, la complexité de la réalisation, afin de faire un effet parallaxe joli sans faire de trop, ou « irréel » il fallait bien comprendre la chose et la bonne vision, chose qui m'a pris beaucoup de temps à comprendre.

Après il y a eu la contrainte technique, faire apparaître correctement chacun des éléments, le tout sans que ce soit trop lourd, tout en étant responsive, et tout en imaginons la possibilité de rajouter des éléments par-dessus (les boutons) sans qu'eux soit en parallax.

Beaucoup de problème auquel j'ai fait faces :

Les problèmes de latence, il fallait enregistrer les photos en format webp, tout en réduisant la qualité, et réduire la résolution afin d'éviter de charger des images trop grosses et trop lourdes, qui impactait grandement sur les performances du site.

Ensuite du côté technique, c'était quelque chose de vraiment pas simple.

Beaucoup de propriété React à connaître, comprendre, et savoir utiliser selon notre besoin.

Ensuite lorsque ceci était fait, il fallait bien avoir des boutons pour naviguer sans pour autant utiliser le header, avec ses menus déroulants visible sur les différentes photos.

Alors pour ceci je me suis inspiré du style de Call Of Duty Mobile :



Le plus compliqué là-dedans fu la déception que j'ai subi à la fin, lorsque j'ai oublié d'inclure le moyen de retourner sans être obligé de recharger la page.

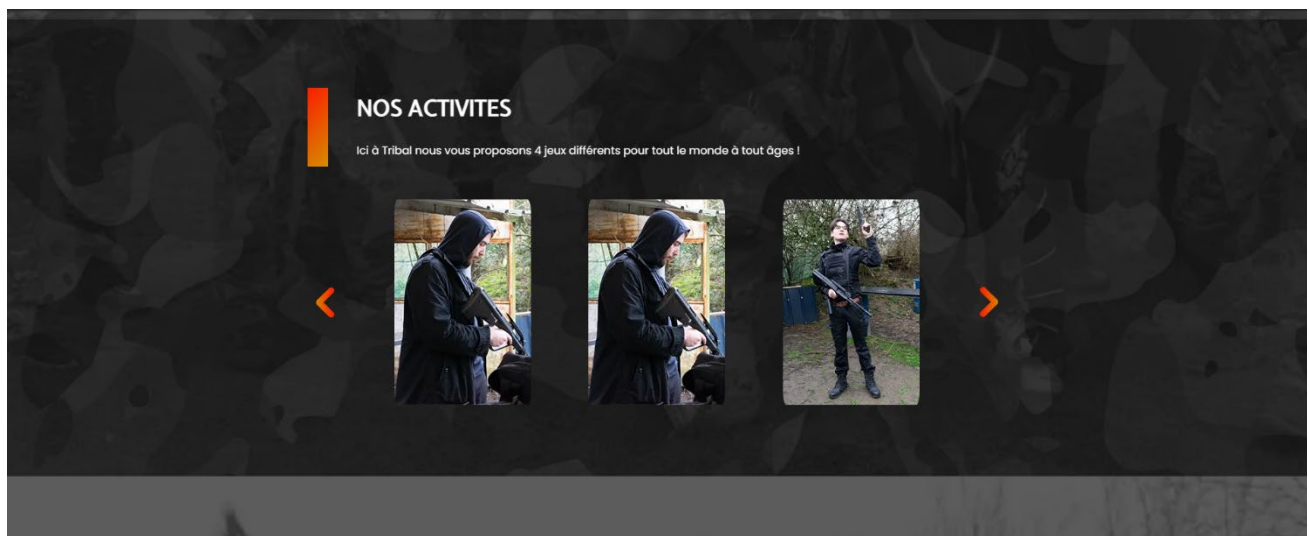
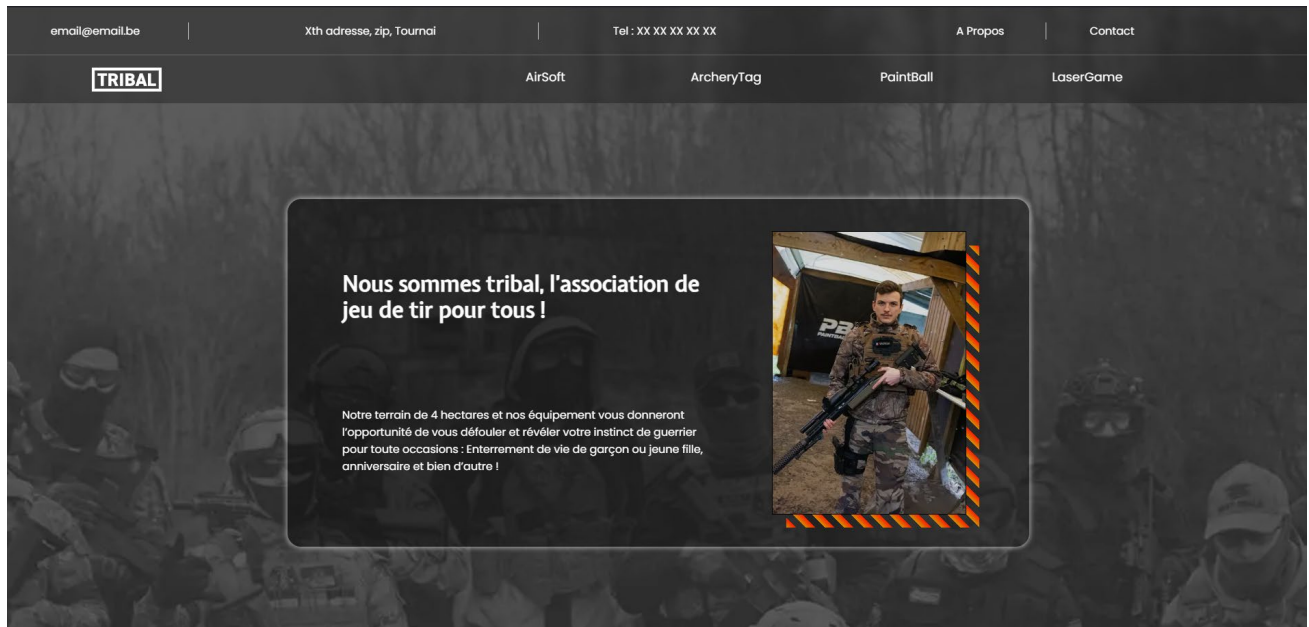
Ce qui m'a obligé à entièrement recoder l'intégralité de la page, en incluant cette fois-ci la petite flèche jaune, inspiré de celle du jeu COD Mobile, pour retourner en arrière.

Mais pas seulement retourné en arrière, faire une animation de retour.

Également réfléchir à plusieurs autres choses, tel que de ne pas déclencher l'animation Parallax, pour soulager les utilisateurs téléphone.

Aussi le choix de ne pas afficher certains éléments pour soulager et surtout ne pas avoir trop d'élément affiché

Ensuite les autres pages,
Actuellement malgré que les maquettes soient faites,
le texte n'est pas encore fait, le choix des images non plus,
et je n'ai eu le temps de développer une seule de ses pages.



Notre Histoire

Yorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Etiam eu turpis molestie, dictum est a, mattis tellus. Sed dignissim, metus nec fringilla accumsan, risus sem sollicitudin lacus, ut interdum tellus elit sed risus. Maecenas eget condimentum velit, sit amet feugiat lectus. Class aptent taciti sociosqu ad litora torquent per conubia nostra, per inceptos himenaeos. Praesent auctor purus luctus enim egestas, ac scelerisque ante pulvinar. Donec ut rhoncus ex. Suspendisse ac rhoncus nisl, eu tempor urna. Curabitur vel bibendum lorem. Morbi convallis convallis diam sit amet lacinia. Aliquam in elementum tellus.

Où Nous Trouver

Chemin d'Antoing - 7500 Tournai - Belgique



FAQ



Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Nunc vulputate libero et velit interdum, ac aliquet odio mattis ?



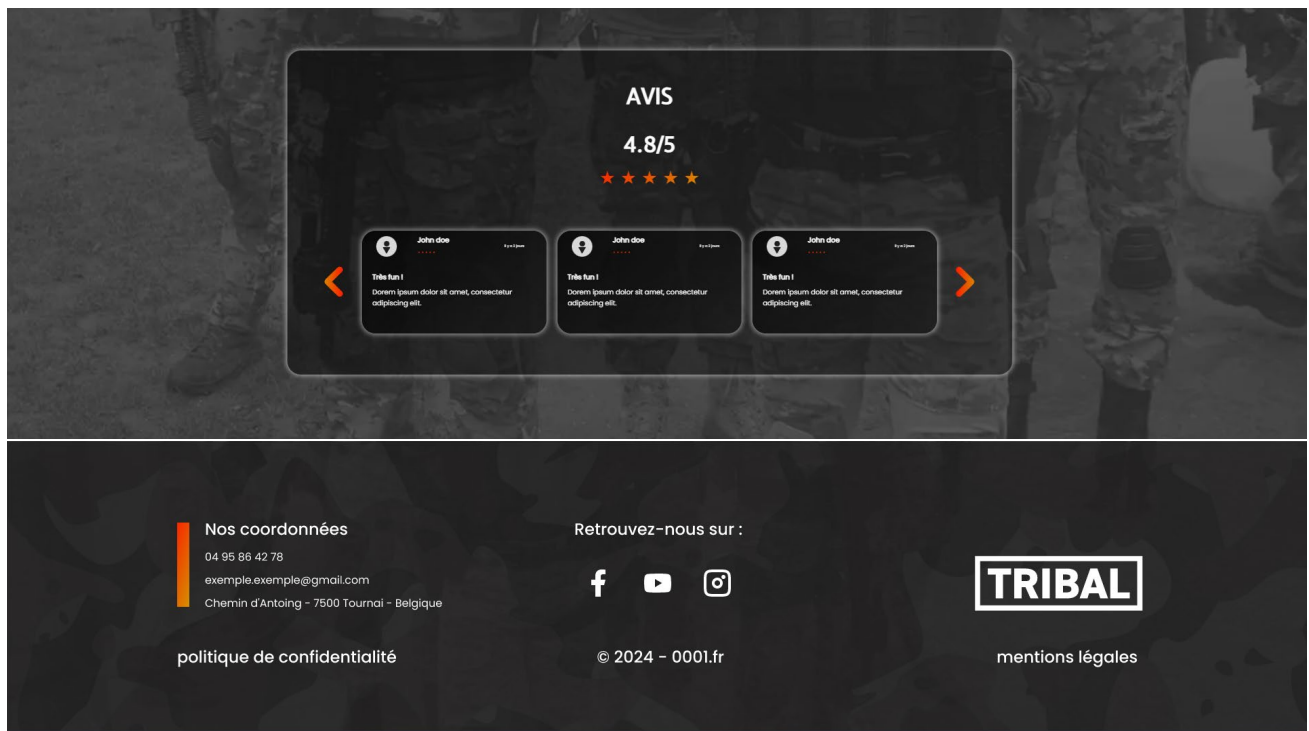
Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Nunc vulputate libero et velit interdum, ac aliquet odio mattis ?



Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Nunc vulputate libero et velit interdum, ac aliquet odio mattis ?



Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Nunc vulputate libero et velit interdum, ac aliquet odio mattis ?



La page About :

Avec plusieurs images en fond elle aussi dirigé avec du parallax.

Lorsque l'on défile l'écran, l'image met plus de temps à descendre, et change 3 fois d'image de fond,

Donnant un effet de profondeur, et cassant cet effet de répétition.

Mes autres tâches,

J'ai eu à rédiger des articles concernant des marques d'airsoft, pour l'entreprise Bangers.

« BARNETT est une marque mondialement connue et leader mondiale grâce à leurs arbalètes de haute qualité. « Ils proposent également du matériel de sport tel que BaseBall football américain, ski de fond et vélo».


Vous pourrez découvrir leurs équipements sur Bangers.fr »


« Colt est une marque américaine de réplique d'airsoft, du même nom que Colt's Manufacturing Company puisque sous licence pour sa déclinaison Airsoft.

Elle propose des répliques de fusil et pistolet. Et est appréciée puisque c'est une réelle marque connue d'arme à feu qui dirige, et proposerait l'un des meilleurs fusils airsoft jamais fabriqués. »

Également du référencement pour Bangers, qui s'appelait précédemment PBG62, j'ai du contacter par mail et téléphone les entreprises référencant les produits et l'image de précédemment PBG62 pour leur demande de changer en bangers,

Et refaire une page pour ASVRD une association d'aviation :


[Accueil](#)[Nos machines](#)[Le club](#)[Nos horaires](#)[Tarifs](#)[Contact](#)[Nous rejoindre](#)



Nos formules


[Accueil](#) / [Nos formules](#)

Les différentes formules




LE VOL D'INITIATION

Pour découvrir les plaisirs du vol en planeur, offrir votre vol offert à quelqu'un ou vol d'initiation. Ces vols sont les premiers vols de découverte en vol. Ils sont destinés à partir des premiers vols de découverte des vols. Ils sont destinés à partir d'un planeur léger pour un pilote débutant. D'une durée de 30 à 45 minutes, ce vol vous permettra de découvrir toutes les facettes de ce sport merveilleux dans un environnement sécurisé. Une fois arrivé, vous serez accompagné par un instructeur ou un club, chacun d'eux pour des raisons de sécurité, l'absence de vol en chapeau de sécurité. Vous serez également la possibilité de prendre des photos pour immortaliser vos vols. Toutes les informations en regardant les horaires mentionnés à la page de contact.



LA JOURNÉE DÉCOUVERTE

Vivrez véritablement une journée de vol à côté de la sortie des planeurs le matin jusqu'à leur retour au hangar le soir. Vous effectuerez un ou deux vols d'une durée d'une heure, en votre compagnie de bord vous serez les bienvenus à tous les niveaux du pilotage.



LES STAGES DÉCOUVERTE

D'une durée de trois ou six jours, consécutifs ou non, ces stages offrent une véritable initiation au vol en planeur. Ils comprennent la cotisation au club, la licence fédérale, l'assurance responsabilité, et les vols sur une période de trois ou six jours. Accompagné par un instructeur ou un club expérimenté, vous pourrez en profiter les notions de pilotage expliquées au vol, notamment à l'issue d'un stage.



LA LICENCE ANNUELLE

Si vous souhaitez devenir membre de l'ASVRD en tant que pilote breveté ou même pilote, vous devrez payer une cotisation annuelle au club ainsi que la licence fédérale annuelle. Les tarifs incluent les renseignements et les horaires d'ouverture pour le pilote, pendant une année d'inscription toutes les bases du pilotage d'un planeur. Une licence fédérale nationale par un brevet, les également par la formation du pilote. Pour les pilotes brevetés, l'absence de licence à l'ASVRD, vous devrez aller sur les machines du club les week-ends et jours fériés en compagnie ou en accord avec la responsabilité des vols.

TOUS LES TARIFS SONT INDiqués À LA RUBRIQUE TARIFS.

[TARIFS](#)

Nos services

Cours de pilotage
Vols d'initiation et de découverte du vol à voile
Une école de planeur monoplan pour les vols d'initiation ou la compétition

Nos réseaux

[Facebook](#)[Twitter](#)

Nous contacter

association de la Quercy Républicain, Aéro Club
06 61 76 72 35
01 33 42 84 94
asvr@asvr.com
Horaires d'ouverture : 10h00 - 18h00



Jérôme de Saint-Jean, Aéro Club

© 2021 Tous droits réservés. Réalisé par 001 Communication

[Accueil](#)[Nos machines](#)[Le club](#)[Tarifs](#)[Contact](#)

Horaires d'ouverture

Siège Social

Hébergement: OVH

Dev: 001 Communication

En dehors du stage :

J'ai eu la chance d'assister à beaucoup de rendez-vous pro,
Notamment chez Bangers (le gun shop) et TRIBAL (l'association d'airsoft), qui sont
devenues des amis, à la suite de nos nombreuses entrevues,

Tribal se trouvant en Belgique à Tournai, et Bangers à Mons, nous avons beaucoup
voyagé, fait de nombreux restaurant « d'affaires ».

Ce qui m'a donné un avant goût de comment pouvait bien se passer les rendez-
vous pro,

Où selon le client on peut lier une amitié, mais tout en restant professionnelle lors de
ces entrevues,

J'ai donc appris à faire l'entre-deux.

Ce que m'a apporté ce stage

J'ai pu grandement m'améliorer en développement aussi bien en front, qu'en back qu'au niveau relationnel !

J'ai beaucoup progressé, et ait réussi à trouver ma stack, une nouvelle façon d'apprendre qui me fait aller beaucoup plus vite pour apprendre, comprendre et adapter selon mes besoins.

Ca m'a fait redécouvrir le plaisir du développement, et le plaisir d'apprendre, de se tenir informé, de regarder ce qui se fait ailleurs et progressivement se faire « un style propre »

Me découvrir une nouvelle passion, l'airsoft !

Conclusion

Pour répondre à ma conclusion,
Premièrement cela se fait par l'expérience, par les occasions comme nous propose l'EPSI de faire un stage, et que par soit même, ou lors du stage, de sortir de sa zone de confort, découvrir de nouvelles choses, de nouvelles façons de travailler.

Et d'apprendre par son tuteur, comment lui se renseigne, apprend tout en travaillant, car dans le monde du développement, on doit toujours progresser, se renseigner et apprendre !

Un stage qui m'a était grandement bénéfique, me permettant de développer le développeur que je vais devenir !