



Quentin BUTEAU

Portfolio

B.U.T. MMI – S5 | S6

Parcours Développement
Web et Dispositifs Interactifs

2024-2025

Ce portfolio met en relief mes réalisations personnelles et universitaires, ainsi que ce que j'ai effectué pendant mon stage de fin de cursus.

Cours et SAE

Stage

Projets personnels

Les trois sections seront accompagnées et mises en avant grâce aux compétences à valider lors de cette 3^{ème} et dernière année de BUT MMI :

UE4.3 - Développer

Développer un écosystème numérique complexe

UE5.3 - Entreprendre

Entreprendre un projet au sein d'un écosystème numérique

(Réalisé à l'aide du programme national 2022 du BUT MMI)

Ce portfolio du B.U.T. 3 de la formation MMI fait suite à mes portfolios réalisés pour mon B.U.T. 1 et B.U.T.2, retraçant également l'ensemble de mes réalisations universitaires et personnelles faites lors de mes quatre premiers semestres.

Portfolio B.U.T.1

Portfolio B.U.T.2

Cours et SAE

Pioche & Rejoue

w/ Jathushan Selvarajah et Louis Thomas

R5.03 : Entreprenariat

Projet final de la ressource par groupe dans lequel nous devions choisir un projet présent sur une plateforme de crowdfunding afin d'en faire un business plan.

Le but était de rédiger une description du projet, la caractéristique du marché, le choix du statut juridique, un business model, les 4P et les aspects financiers de ce business plan.

Nous avons choisi Pioche & Rejoue, un service dédié à la vente et au rachat de jouets d'occasion, offrant une alternative durable et économique aux familles.

Canva



AC35.03

AC35.04

En groupe, nous avons réalisé un business plan complet à partir d'un projet choisi sur une plateforme de crowdfunding. Notre choix s'est porté sur Pioche & Rejoue, un service de vente et de rachat de jouets d'occasion, offrant une solution durable et économique aux familles.

Le travail a porté sur la description du projet, l'analyse du marché, le choix du statut juridique, l'élaboration d'un business model, la mise en place des 4P (Produit, Prix, Place, Promotion) et l'étude financière. Ce projet s'est conclu par une soutenance orale, durant laquelle nous avons défendu nos choix stratégiques et mis en avant les valeurs de durabilité et d'accessibilité.

Pioche & Rejoue est un service dédié à la vente et au rachat de jouets d'occasion, offrant une alternative durable et économique aux familles. Nous opérons via plusieurs points de vente physiques dans des grandes villes françaises (Paris, Marseille, Strasbourg, Bordeaux, Lille et Lyon) et un site e-commerce qui permet aux clients de vendre ou d'acheter des jouets de manière flexible, avec la possibilité de faire expédier ou retirer les jouets dans le magasin de leur choix.

Le **Statut Juridique** que nous avons choisi est celui de la **Société par Actions Simplifiée (SAS)**, en raison des nombreux avantages qu'il offre :

- **Responsabilité limitée** : Le patrimoine personnel des associés est protégé, car ils ne sont responsables des dettes de l'entreprise qu'à hauteur de leurs apports respectifs.
- **Flexibilité de gestion** : Ce statut permet une grande souplesse dans la prise de décisions, avec une gouvernance adaptée aux besoins de l'entreprise, sans les contraintes imposées par des formes plus rigides de sociétés.
- **Facilité d'évolution** : La SAS est un cadre propice à l'ajout d'associés, favorisant ainsi la croissance et l'ouverture du capital sans nécessiter de modifications structurelles majeures.

La Demande : Notre service va ainsi permettre aux parents recherchant une alternative plus économique d'y trouver leur bonheur. D'autant plus que la sensibilisation écologique pousse de plus en plus les consommateurs à acheter des produits recyclés, ainsi notre service répond exactement à ses nouveaux besoins.

L'Offre : De nombreux jouets, encore en bon état, finissent rapidement oubliés dans les placards. Pioche & Rejoue offre une solution à cette problématique en collectant et revalorisant ces articles. Grâce à notre réseau, nous disposons ainsi d'une offre abondante et pouvons nous démarquer sur un marché de la seconde main encore peu saturé pour les jouets.

PRICE 💰

- **Prix abordable** : Jouets vendus moins chers que les jouets neufs, accessibilité à tous ;
- **Tarifs flexibles** : Différents niveaux de prix selon la rareté et l'état ;
- **Offres spéciales** : Programme de fidélité, remises pour les clients rapportant des jouets ;

PLACE📍

- **Vente en ligne** : Boutique e-commerce, livraison rapide, suivi de la commande ;
- **Présence physique** : Magasins de jouets pour toucher les clients locaux ;
- **Événements** : Participation à marchés et des salons pour nous faire connaître.

PRODUCT💡

- **Produit** : Jouets reconditionnés, remis en état, prêts à l'emploi ;
- **Qualité** : Jouets vérifiés et nettoyés, pièces manquantes remplacées ;
- **Variété** : Grand panel de jouets ;

SpeedDocker

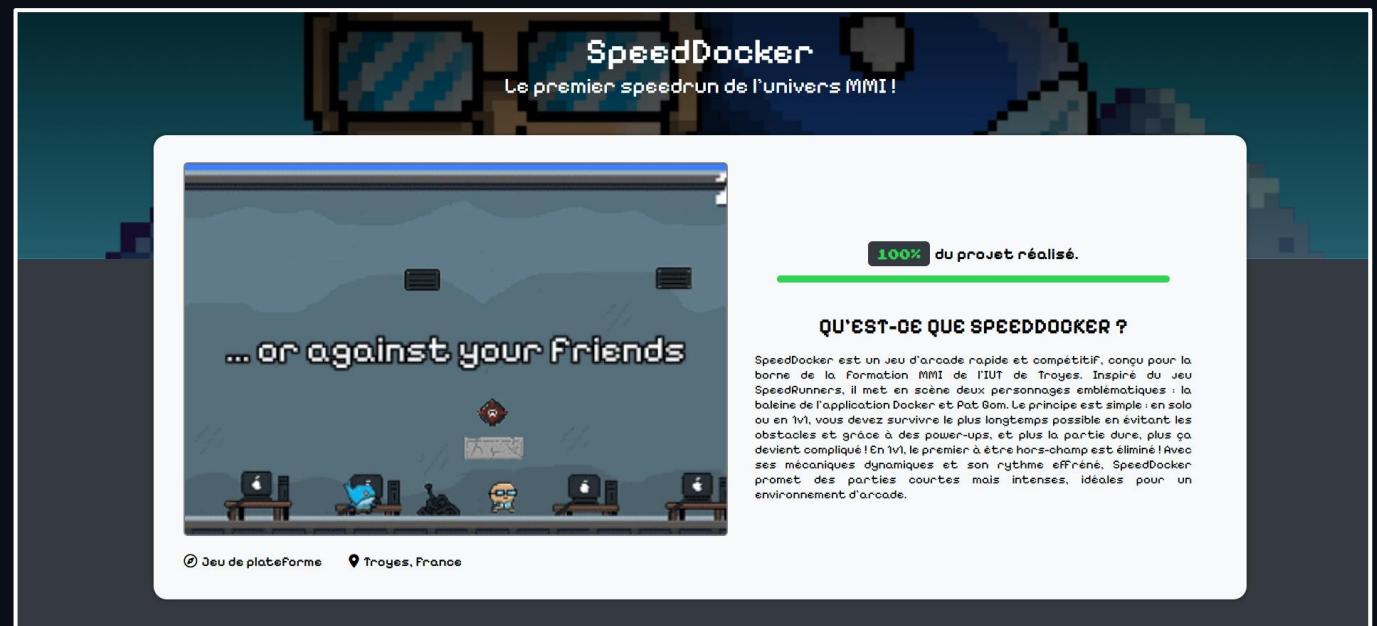
SAÉ 5.DWeb-DI.01 : Développer pour le web ou Concevoir un dispositif interactif

Jeu vidéo sur borne d'arcade développé avec Godot Engine, avec un mode Solo ou lvl dans lesquels vous pouvez battre soit le record du jeu, soit avec adversaire.

Dans ce projet, j'étais chef de projet et promoteur du jeu, à travers la création d'un site dit « Landing Page » inspiré des plateformes de crowdfunding. J'ai également été UI et UX designer et ai réalisé les maquettes du jeu et les différents supports de présentation.



w/ Yanis Taye, Jathushan Selvarajah et Louis Thomas



AC34.01

AC35.02

L'une des réalisations principales de ce projet était le site « Landing Page » qui permet de présenter notre jeu à la manière d'un site de crowdfunding (tels que Ulule ou encore KissKissBankBank). J'étais donc en charge de le réaliser.

Pour une question de fluidité dans le site, j'ai opté pour Vue.js, un framework JavaScript léger et réactif, qui m'a permis de structurer le site en composants indépendants et facilement modulables. Le design a été conçu avec SCSS, ce qui m'a offert une plus grande souplesse dans l'organisation et la réutilisation des styles. Les données affichées sur le site, peu nombreuses mais variées, ont été stockées dans un fichier JSON, ce qui a permis de les gérer de manière plus claire et séparée du code, tout en facilitant leur intégration dans les composants Vue.

The screenshot shows a file explorer window titled 'WS501D' with the following directory structure:

- ./.vscode
- ./dist
- ./node_modules
- ./public
- ./src
 - ./assets
 - ./font
 - ./img
 - ./json
 - info.json
 - members.json
 - news.json
 - techno.json
 - ./scss
 - style.scss
 - ./components
 - App.vue
 - main.js
 - ./.gitattributes
 - ./.gitignore
 - index.html
 - jsconfig.json
 - package-lock.json
 - package.json
 - README.md
 - vite.config.js

Three code snippets are highlighted:

- SCSS Snippet:** A snippet from 'style.scss' showing a loop over prenom variables to set background images for each player's name.
- JSON Snippet:** A snippet from 'members.json' containing player data like names and scores.
- Vue.js Snippet:** A snippet from 'App.vue' showing the rendering of components based on current component state.

On the right, a large block of SCSS code defines various color variables and box shadow styles.

```
$green: #28a745;
$lightGreen : #32d357;
$yellow: #ffc107;
$brokenWhite: #f8f9fa;
$lightGrey: #dee2e6;
$darkGrey: #343a40;

$boxShadowGrey: rgba(255, 255, 255, 0.5);
$boxShadowBlack: rgba(0, 0, 0, 0.5);
```

```
$.each $prenom in $prenoms {
  .#${$prenom} {
    background-image: url('../img/#{$prenom}.webp');
    background-position: center;
    background-size: 105%;
    border: 2px solid #ffcc00;
  }
}
```

```
[{"data": "MEMBERS", "author": "quentin & jathushan", "text": "Affichage des highscores après l'ajout du pseudonyme du vainqueur - Récupération des 10 meilleurs scores.", "linking": "#highscores-apresgame.webp"}, {"data": "MEMBERS", "author": "quentin & jathushan", "text": "Mise en place de l'ajout du pseudonyme du vainqueur, dont seul le joueur en question peut le renommer.", "linking": "#pseudo-Highscores.png"}, {"data": "INFO", "author": "quentin & jathushan", "text": "Mise en place du menu d'accueil du jeu avec des boutons intuitifs.", "linking": "#menu.webp"}, {"data": "INFO", "author": "quentin & jathushan", "text": "Début de la génération de musiques via 'Song' et de la recherche de sound effects.", "linking": "#sound.webp"}, {"data": "INFO", "author": "quentin & jathushan", "text": "Déploiement de la première version ALPHA du jeu sur la borne principale.", "linking": "#borne-alpha.webp"}]
```

```
<div class="infos">
  <div class="menu">
    <div style="text-align:center; padding: 0; margin-bottom: 20px;"><h2>MENUS</h2></div>
    <a href="#" @click.prevent="setComponent('Description')">DESCRIPTION DU PROJET</a></li>
    <a href="#" @click.prevent="setComponent('NoteCadrage')">NOTE DE CADRAGE</a></li>
    <a href="#" @click.prevent="setComponent('Planning')">PLANNING / PLANNING</a></li>
    <a href="#" @click.prevent="setComponent('Avancee')">AVANCEE DU PROJET</a></li>
    <a href="#" @click.prevent="setComponent('EtatArtDomaine')">ETAT DE L'ART DU DOMAINE</a></li>
  </div>
</div>
```

```
<div class="infos_projet" ref="infosProjet">
  <!-- If the window width is below 950px, display all components -->
  <Description v-if="currentComponent === 'Description' || shouldShowAllComponents" />
  <Avancee v-if="currentComponent === 'Avancee' || shouldShowAllComponents" />
  <NoteCadrage v-if="currentComponent === 'NoteCadrage' || shouldShowAllComponents" />
  <Planning v-if="currentComponent === 'Planning' || shouldShowAllComponents" />
  <EtatArtDomaine v-if="currentComponent === 'EtatArtDomaine' || shouldShowAllComponents" />
</div>
```

```
<News />
</section>
```

AC34.01

AC35.01

AC35.02

Le contenu du site a été pensé pour immerger l'utilisateur dans l'univers de SpeedDocker. On y retrouve une présentation du concept du jeu, ses mécaniques, et les intentions derrière sa création. Une frise chronologique retrace les grandes étapes du développement, permettant de suivre l'évolution du projet de façon visuelle et structurée.

Une section est également dédiée à l'équipe projet, avec une mise en avant des différents membres, de leurs rôles respectifs et de leurs contributions. Enfin, la page comporte un espace mettant en avant les objectifs atteints ainsi que les prochaines étapes envisagées, à l'image des campagnes de financement participatif.

L'approche modulaire de Vue.js a été particulièrement adaptée à ce type de contenu dynamique, avec des blocs réutilisables pour chaque section. Ce projet m'a permis de consolider mes compétences en développement front-end, en structuration de données, et en design UI, tout en mettant l'accent sur l'expérience utilisateur et la clarté de l'information.

The screenshot displays the SpeedDocker project page. At the top, there's a banner featuring a screenshot of the game and text about the project's goal of being the first speedrun of the MMI universe. Below this is a section titled "OUTILS ET TECHNOLOGIES" listing Godot Engine, GDScript, Puffin, Canvas, and Figma. A "MEMBRES DU PROJET" section shows four team members with their names and roles: Quentin BUTEAU (Game Designer), Dabruhan SELVARAJAH (Game Developer), Yanis TAYE (Game Developer), and Louis THOMAS (UI/UX Designer - Miroirux video). The main content area is divided into several sections: "DESCRIPTION DU PROJET", "PHASES / PLANNING" (with subsections for conception, prototyping, development, testing, and deployment), "ACTUALITÉS" (showing news items like "Test de la borne d'accès à la fonctionnalité de jeu" and "Début de la création d'interface de gestion des configurations de jeu"), and "NOTES DE DÉBAGAGE" (with a note from Quentin about a bug fix for the game's configuration). The "PHASES / PLANNING" section includes a timeline with specific tasks and due dates, such as "1. Conception (septembre)" and "2. Prototypage (septembre - octobre)". The "NOTES DE DÉBAGAGE" section also includes a note from Quentin about a bug fix for the game's configuration.

SpeedDocker

SAE 5.DWeb-DI.01 : Développer pour le web ou Concevoir un dispositif interactif

Quentin BUTEAU

IUT de Troyes – B.U.T.3 MMI

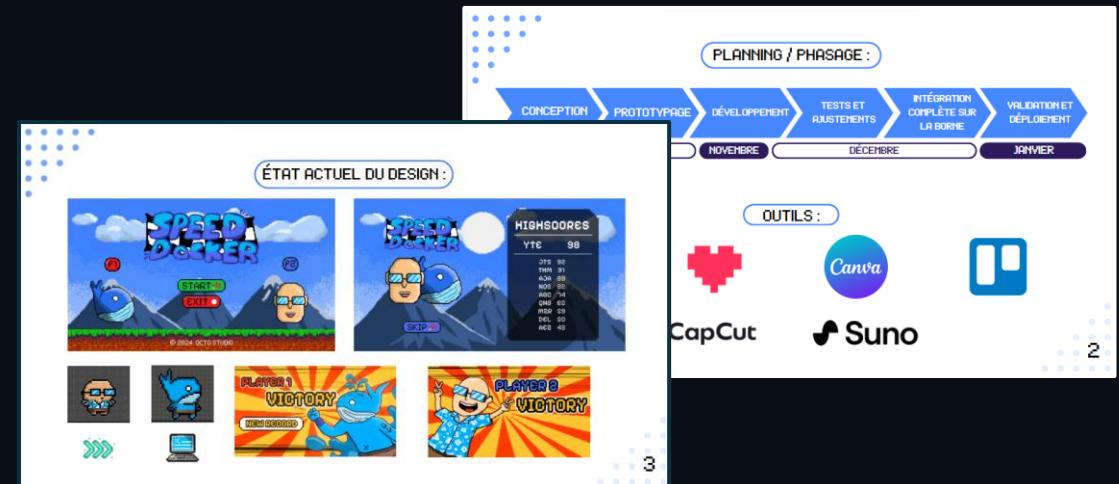
AC35.01

AC35.04

En complément du développement de la landing page, j'ai participé à l'oral de présentation de mi-parcours de notre projet, pensé comme un pitch commercial face à un public simulant de potentiels clients ou partenaires. Cet oral avait pour objectif de présenter l'état d'avancement du jeu SpeedDocker, en mettant en avant son concept, les choix techniques, la dynamique de groupe et les prochaines étapes prévues.

J'ai joué un rôle central dans la présentation des maquettes, que j'avais entièrement réalisées en amont, afin de donner une vision claire et concrète de l'interface du jeu et de la future landing page. J'ai également contribué à la conception des supports visuels et à la mise en forme du discours, en veillant à rendre notre présentation à la fois structurée, accessible et professionnelle.

Cet exercice m'a permis de renforcer mes compétences en communication orale, en valorisation visuelle d'un projet en cours, ainsi qu'en présentation claire de concepts techniques devant un public non spécialiste.



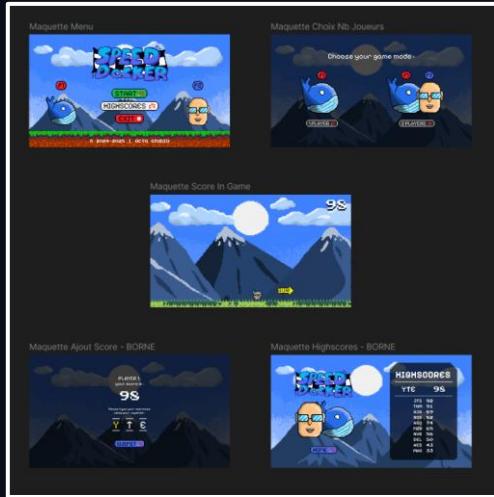
SpeedDocker

SAE 5.DWeb-DI.01 : Développer pour le web ou Concevoir un dispositif interactif

Quentin BUTEAU

IUT de Troyes – B.U.T.3 MMI

Maquettes du jeu



Projet Behance

Landing Page

Affiche promotionnelle



Escape Christmas

w/ Jathushan Selvarajah

R5.DWeb-DI.07 : Dispositifs Interactifs

Jeu vidéo en 3D et VR (Réalité Virtuelle) sous forme d'un Escape Game développé sur Unity. Des étudiants vont être enfermés dans la salle H007 de l'IUT, mais ils ont caché une clé quelque part dans la salle, le tout en laissant des énigmes et des indices.

Dans ce projet, j'étais Game Developper, j'ai développé toutes les fonctionnalités du jeu et la physique des objets et de la pièce. J'ai également créé le site de rendu et de présentation du jeu.



Afin d'assurer une immersion optimale dans l'escape game VR, nous avons pris comme décor la salle H007 de l'IUT, lieu bien connu de l'environnement MMI. La salle a été modélisée en 3D sur Blender (par Jathushan) en respectant scrupuleusement les dimensions réelles et les proportions de l'espace. Cette mise à l'échelle correcte était indispensable pour que les déplacements en réalité virtuelle soient cohérents et que le joueur ait la sensation d'évoluer dans un environnement fidèle au lieu original. Le tout en rajoutant un sapin et des cadeaux pour mettre en avant la thématique de Noël.

Grâce à ce travail de préparation et d'adaptation des assets 3D, les objets, les distances et l'espace global du jeu se comportent de manière naturelle dans Unity et en VR, ce qui renforce le réalisme et la crédibilité de l'expérience.



Mon rôle principal en tant que Game Developer a été de coder l'ensemble des fonctionnalités du jeu. J'ai mis en place la logique des étapes de progression de l'escape game, en associant énigmes, indices et validation des actions des joueurs. Les mains VR ont été intégrées et paramétrées afin de permettre la saisie, le déplacement et la manipulation des objets, ce qui rend l'interaction beaucoup plus immersive.

J'ai également développé la gestion dynamique des canvas (affichages en surimpression) : certains apparaissent pour afficher un indice ou un message, tandis que d'autres disparaissent lorsqu'une action est accomplie. Enfin, j'ai travaillé sur la physique des objets et de la pièce (collisions, poids, réactions réalistes), afin de renforcer la crédibilité du gameplay et d'offrir une expérience fluide et intuitive.

```
C# HandAnimator.cs X
1  using System.Collections;
2  using System.Collections.Generic;
3  using UnityEngine;
4  using UnityEngine.InputSystem;
5
6  public class HandAnimator : MonoBehaviour {
7
8      public InputActionProperty triggerAction;
9      public InputActionProperty gripAction;
10
11     float _triggerValue;
12     float _gripValue;
13     Animator animator;
14
15     void Start()
16     {
17         animator = GetComponent<Animator>();
18     }
19
20     void Update()
21     {
22         _triggerValue = triggerAction.action.ReadValue<float>();
23         _gripValue = gripAction.action.ReadValue<float>();
24
25         animator.SetFloat("Trigger", _triggerValue);
26         animator.SetFloat("Grip", _gripValue);
27     }
28 }
```

```
C# KeyInsert.cs X
1  using UnityEngine;
2
3  public class KeyInsert : MonoBehaviour
4  {
5      [Header("Références")]
6      [SerializeField] private GameObject door;
7      [SerializeField] private GameObject key;
8
9
10     void OnTriggerEnter(Collider other)
11     {
12         if (other.gameObject == key)
13         {
14             if (door != null)
15             {
16                 door.SetActive(false);
17                 Debug.Log("Porte disparue");
18             }
19
20             if (key != null)
21             {
22                 key.SetActive(false);
23             }
24         }
25     }
26 }
```

```
C# Indice2to3.cs X
1  using UnityEngine;
2  using UnityEngine.XR.Interaction.Toolkit;
3
4  public class Indice2to3 : MonoBehaviour
5  {
6      public GameObject newCanvas;
7      public GameObject oldCanvas;
8      private XRGrabInteractable grabInteractable;
9
10     void Start()
11     {
12         if (newCanvas != null)
13             newCanvas.SetActive(false);
14
15         grabInteractable = GetComponent<XRGrabInteractable>();
16
17         grabInteractable.selectEntered.AddListener(OnGrab);
18     }
19
20     private void OnGrab(SelectEnterEventArgs args)
21     {
22         if (newCanvas != null)
23             newCanvas.SetActive(true);
24
25         if (oldCanvas != null)
26             oldCanvas.SetActive(false);
27     }
28 }
```

```
C# RemotePickup.cs X
1  using UnityEngine;
2  using UnityEngine.XR.Interaction.Toolkit;
3
4  public class RemotePickup : MonoBehaviour
5  {
6      public GameObject newCanvas;
7      public GameObject oldCanvas;
8      private XRGrabInteractable grabInteractable;
9
10     void Start()
11     {
12         if (newCanvas != null)
13             newCanvas.SetActive(false);
14
15         grabInteractable = GetComponent<XRGrabInteractable>();
16
17         grabInteractable.selectEntered.AddListener(OnGrab);
18     }
19
20     private void OnGrab(SelectEnterEventArgs args)
21     {
22         if (newCanvas != null)
23             newCanvas.SetActive(true);
24
25         if (oldCanvas != null)
26             oldCanvas.SetActive(false);
27
28         gameObject.SetActive(false);
29     }
30 }
```

AC34.03

AC35.02

Pour valoriser le projet et le rendre accessible même aux personnes n'ayant pas de casque VR, j'ai développé un site web de présentation et de rendu. Ce site regroupe une présentation détaillée du jeu, les principaux choix de conception, ainsi que des captures d'écran et visuels explicatifs. J'y ai également intégré une vidéo de démonstration qui permet de visualiser le gameplay et l'immersion de l'escape game directement en ligne.

Ce site a servi de support de communication et de restitution du projet, aussi bien pour les enseignants que pour les étudiants. Il constitue une vitrine complète du travail réalisé, en mettant en avant à la fois la partie développement (Unity et VR) et la dimension communication multimédia du projet.

ESCAPE CHRISTMAS

À PROPOS DU PROJET

Escape Christmas est un Escape Game VR en 3D développé dans le cadre de la ressource WR507D du BUT MMI. Conçu pour les casques Meta Quest 2 et HTC VIVE Focus 3, nous avons modélisé la salle H007 de l'IUT de Troyes en choisissant une thématique précise : Noël. La salle, tout en conservant la structure et le mobilier, contient des décorations et une ambiance rappelant les fêtes de fin d'année.

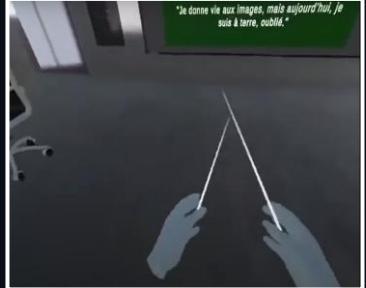
Membres du projet :

Jathushan Selvarajah Modélisation 3D - Blender	Quentin Buteau Développement du jeu - Unity
---	--

INSTRUCTIONS ET EXPLICATIONS DU JEU

Dans ce jeu, le joueur est bloqué dans la salle H007 suite à une blague d'un étudiant. Il doit alors explorer la salle et interagir avec les éléments grâce à des énigmes, qui lui permettront enfin de sortir de la H007. Les interactions se résument à des :

- Déplacements : Utilisez les manettes VR pour vous déplacer et regardez autour de vous pour explorer l'ensemble de la salle ;
- Actions : Un certain nombre d'interactions seront à faire pour résoudre les énigmes et sortir de la salle :
 - Allumer le vidéo-projecteur : Appuyer sur la télécommande au sol vous permettra d'enlever le canva de bienvenue et d'afficher le prochain indice qui sera projeter ;
 - Fouiller les cadeaux : Prenez les cadeaux présents sous le sapin afin d'y trouver une clé, qui vous permettra d'ouvrir la porte de la salle ;
 - Prendre la clé : Une fois la clé trouvée, prenez la et dirigez vous vers la porte d'entrée ;
 - Insérer la clé et sortir : Vous pouvez désormais ouvrir la porte et enfin vous en allez de la salle H007 !



Escape Christmas

R5.DWeb-DI.07 – Dispositifs Interactifs

Quentin BUTEAU

IUT de Troyes – B.U.T.3 MMI

Page de
présentation



Vidéo de
démonstration

QB PDF Converter

R6.DWeb-DI.02 : Développement Web et Dispositifs Interactif

Création d'un site web responsive, conçu mobile-first, permettant aux utilisateurs de convertir leurs fichiers en PDF. Le site propose un système de profils, la gestion des abonnements (gratuit et payant) et un espace personnel pour suivre et gérer les fichiers.

Développé avec Symfony, le site offre une interface claire et fluide, utilisable aussi bien sur mobile que sur ordinateur.



AC34.02

AC34.03

Le projet propose un système complet d'inscription et d'authentification permettant aux utilisateurs de créer un profil personnel. Lors de l'inscription, chaque utilisateur bénéficie par défaut d'un abonnement standard, qui donne accès aux fonctionnalités de base du site.

Les données fournies sont validées côté client pour une meilleure expérience utilisateur, puis de nouveau vérifiées côté serveur afin d'assurer la sécurité et l'intégrité des informations. Le chiffrement des mots de passe et la gestion sécurisée des sessions garantissent une protection optimale lors de la connexion.

Ce mécanisme d'authentification fiable est essentiel pour personnaliser l'accès aux services et garantir la confidentialité des données utilisateur.

```
$builder
    ->add('firstname', TextType::class,
        [
            'label' => 'Prénom',
            'attr' => ['class' => 'form_register'],
            'constraints' => [new NotBlank()]
        ]
    )
    ->add('lastname', TextType::class,
        [
            'label' => 'Nom',
            'attr' => ['class' => 'form_register'],
            'constraints' => [new NotBlank()]
        ]
    )
    ->add('email', EmailType::class,
        [
            'label' => 'Email',
            'attr' => ['class' => 'form_register'],
            'constraints' => [new NotBlank()]
        ]
    )
    ->add('plainPassword', RepeatedType::class,
        [
            'type' => PasswordType::class,
            'first_options' => [
                'label' => 'Mot de passe',
                'attr' => ['class' => 'form_register'],
                'constraints' => [new NotBlank()]
            ],
            'second_options' => [
                'label' => 'Confirmer le mot de passe',
                'attr' => ['class' => 'form_register']
            ],
            'invalid_message' => 'Les mots de passe ne correspondent pas',
            'mapped' => false
        ]
    )
    ->add('submit', SubmitType::class,
        [
            'label' => 'S'inscrire',
            'attr' => ['class' => 'form_register']
        ]
    );
}
```

```
#[Route('/register', name: 'app_register')]
public function register(
    Request $request,
    UserPasswordEncoderInterface $passwordEncoder,
    EntityManagerInterface $entityManager
): Response {
    $user = new User();
    $form = $this->createForm(RegistrationFormType::class, $user);
    $form->handleRequest($request);

    if ($form->isSubmitted() || !$form->isValid()) {
        return $this->render('index.html.twig', [
            'registrationform' => $form->createView(),
        ]);
    }

    $hashedPassword = $passwordEncoder->hashPassword($user, $form->get('plainPassword')->getData());
    $user->setPassword($hashedPassword);
    $user->setRoles(['ROLE_USER']);

    $subscription = $entityManager->getRepository(Subscription::class)->find(1);

    if (!$subscription) {
        $subscription = $entityManager->getRepository(Subscription::class)->find(4);
    }

    if (!$subscription) {
        throw new Exception("Aucun abonnement par défaut (ID 1 ou 4) n'a été trouvé.");
    }

    $user->setSubscription($subscription);
    $entityManager->persist($user);
    $entityManager->flush();

    return $this->redirectToRoute('app_login');
}
```

The screenshot shows the application's user interface. At the top right, there is a "Connexion" button. Below it, there is an "Inscription" form with fields for "Prénom" (Quentin), "Nom" (BUTEAU), "Email" (quentin.buteau2004@gmail.com), "Mot de passe" (redacted), and "Confirmer le mot de passe" (redacted). A "S'INSCRIRE" button is at the bottom of the form. To the right of the form, there is a message: "Vous êtes inscrit ? [Inscrivez-vous !](#)".



AC34.03

AC34.04

Le site propose trois formules d'abonnement conçues pour s'adapter aux besoins variés des utilisateurs. Par défaut, chaque nouvel inscrit bénéficie de l'abonnement standard, qui offre un quota limité de conversions PDF par jour, permettant une utilisation basique et gratuite du service. Les abonnements « expert » et « premium », bien que fictifs dans ce projet, permettent d'augmenter ce quota de conversions quotidiennes, offrant ainsi davantage de flexibilité et un accès à des fonctionnalités avancées, notamment un volume plus important de conversions et une utilisation sans restriction.

Même en l'absence d'un système de paiement intégré, cette gestion des abonnements joue un rôle clé dans le contrôle des droits d'accès et la limitation des usages en fonction du profil utilisateur. Ce mécanisme facilite la personnalisation de l'expérience, tout en permettant une évolution progressive des fonctionnalités offertes, selon les besoins spécifiques des utilisateurs et leur niveau d'engagement avec le service.

Voici votre conversion disponible grâce à votre abonnement :

Aujourd'hui, vous avez converti 0 PDF sur 3 possibles.

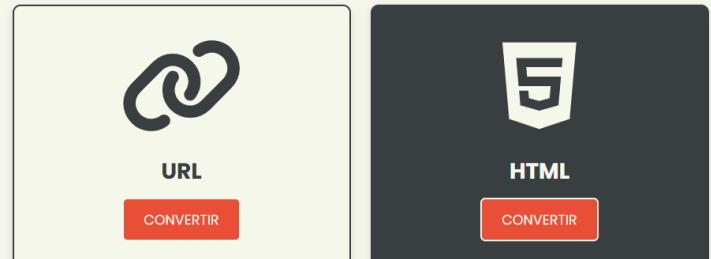


Sélectionnez un abonnement :

- Standard | 0€ / mois
- Standard | 0€ / mois
- Expert | 4.99€ / mois
- Premium | 9.99€ / mois

Voici vos conversions disponibles grâce à votre abonnement :

Aujourd'hui, vous avez converti 0 PDF sur 6 possibles.



AC34.03

AC34.04

Le projet propose plusieurs modes de génération de PDF pour s'adapter aux besoins divers des utilisateurs. Il est possible de convertir directement une page web en PDF grâce à la génération par URL, offrant une méthode rapide et pratique. L'intégration de l'éditeur TinyMCE permet aussi aux utilisateurs de créer ou modifier du contenu HTML riche, qu'ils peuvent ensuite convertir facilement en document PDF, pour plus de personnalisation.

En complément, le système prend en charge la conversion de différents types de fichiers, tels que des images ou d'autres formats courants, en PDF. Toutes ces opérations sont réalisées côté serveur, garantissant une conversion rapide, fiable et sécurisée. Les documents générés sont automatiquement enregistrés dans l'espace personnel de l'utilisateur, offrant un accès simple et organisé à l'historique des conversions.

Générer un PDF à partir d'un contenu HTML

Entrez votre contenu :

J'espère avoir une bonne note pour mon portfolio ;)

TinyMCE configuration code:

```
(% block javascripts %)
{{ parent() }}
<script src="{{ asset('js/tinymce/tinymce.min.js') }}></script>
<script>
tinymce.init({
    selector: '.tinymce',
    plugins: 'autoresize code',
    toolbar: undo redo | styleselect bold italic underline | alignleft aligncenter alignright | code',
    setup: function (editor) {
        editor.on('change', function () {
            editor.save();
        });
    }
});
document.querySelector('form').onsubmit = function() {
    tinymce.triggerSave();
};
</script>
(% endblock %)
```



Générer un PDF à partir d'un fichier

Choisissez un fichier :

Choisir un fichier qbateau-p...review.png

CONVERTIR EN PDF

```
#route('/pdf/from_file', name: 'file-to-pdf')
#[secure]
public function generateFromFile(Request $request, Security $security): Response
{
    $user = $security->getUser();

    if ($this->canConvert($user)) {
        $this->addFlash('error', 'Vous avez atteint votre limite journalière de conversions.');
        return $this->redirectToRoute('app_pdf');
    }

    $form = $this->createFormBuilder()
        ->add('file', FileInputType::class, ['label' => 'Choisissez un fichier :','mapped' => false,'required' => true])
        ->add('submit', SubmitType::class, ['label' => 'Convertir en PDF'])
        ->getForm();

    $form->handleRequest($request);

    if ($form->isSubmitted() && $form->isValid()) {
        $file = $form->get('file')->getData();

        if ($file) {
            return new Response('Aucun fichier reçu.', Response::HTTP_BAD_REQUEST);
        }

        $pdfContent = $this->pdfService->convertToFilePDF($file);
        $this->saveConversion($user, 'fichier-' . $file->getClientOriginalName());
    }

    return new Response($pdfContent, Response::HTTP_OK, [
        'Content-Type' => 'application/pdf',
        'Content-Disposition' => 'inline; filename="file-conversion.pdf"',
    ]);
}

return $this->render('generate_pdf/file.html.twig', ['form' => $form->createView()]);
```



TinyMCE

GitHub

Choisissez l'abonnement qui vous convient :



Standard

Conversion d'URL
Limitée à 3 par jour
Historique des conversions

Gratuit



Expert

Conversion d'URL, de contenus HTML
Limitée à 6 par jour
Historique des conversions

4.99€ / mois



Premium

Conversion d'URL, de contenus HTML et de fichiers
Limitée à 10 par jour
Historique des conversions

9.99€ / mois

Vous pouvez changer d'offre à tout moment en allant sur la page [Changer d'abonnement](#).

© 2025 - Quentin BUTEAU | Tous droits réservés

Stage

€coportal

STAGE.DWeb-DI : Stage – Parcours Développement Web et Dispositifs interactifs

Refonte et amélioration d'un site interne existant pour le Groupe LARBALETIER, utilisé pour gérer les machines vendues aux clients (magasins), avec des accès spécifiques pour les clients, les techniciens et les employés de l'entreprise.

J'ai contribué à la modernisation de la partie Interventions, à l'optimisation du back-end (fonctionnalités, base de données) ainsi qu'à la refonte de l'interface front-end, en adoptant une approche mobile-first pour améliorer l'expérience utilisateur sur tous les supports.



The screenshot displays the Ecoportal application's user interface. On the left is a blue sidebar menu with the following items:

- Produits
- Interventions
- Gestion utilisateur
- Organisation de tournées
- Région
- Badges
- Tickets
- Paramètre produit
- Bouteille
- Contrat
- SAV Ecobox
- Planning
- Maintenance
- Gestion du parc
- Configuration serveur
- Promo bouteilles

The main content area is titled "Votre Ecobox" and shows a search bar and a "Filtres" button. It displays a list of selected products with their names and categories:

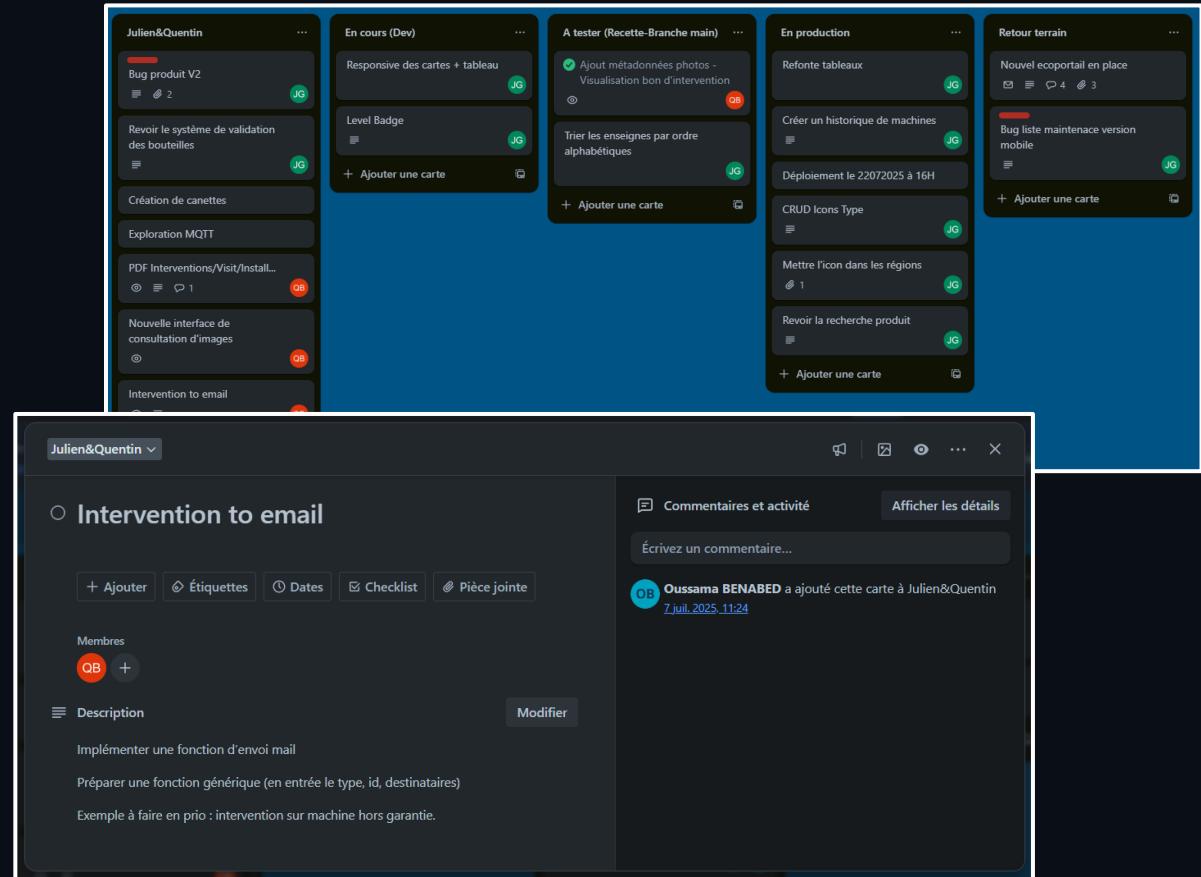
Image	Nom	Catégorie
	RVM_ABBEVILLE_F1V2	Catégorie : Ecobox F1 V2
	RVM_AIRE_SUR_LA_LYS_V6	Catégorie : Ecobox F2 V6
	LECLERC AIRE SUR LA LYS	Catégorie : Arche de désinfection
	FRANPRIX AIX LES BAINS	Catégorie : Meuble Froid

At the top right of the main content area, there are user profile and navigation icons. At the bottom right, there is a blue button labeled "+ Ajouter un nouveau produit".

AC35.01

Tout au long du stage, nous avons utilisé Trello comme outil de planification et de suivi de projet à trois : mon tuteur, mon collègue stagiaire Julien et moi-même. Le tableau était organisé en plusieurs colonnes représentant les étapes du développement : Ce qui est à faire, ce qui est en cours de développement, ce qui est à tester et ce qui est déployé en ligne.

Chaque tâche était ajoutée sous forme de carte, avec des détails clairs sur les objectifs, des checklists et des échéances. Cet outil nous a permis de répartir les rôles efficacement, de visualiser l'avancement global, de prioriser les actions et de garantir un suivi fluide entre les membres de l'équipe. C'était un support central pour assurer la coordination et la clarté dans le développement du projet.



AC34.02

AC34.03

AC34.04

AC35.01

AC35.02

J'ai repensé en profondeur la gestion des interventions des techniciens. Avant d'apporter des améliorations, il a fallu analyser le code existant, développé par un ancien alternant, et comprendre le fonctionnement global du site. Cette phase a permis d'identifier les points à optimiser.

Le tableau des interventions a été enrichi pour faciliter le suivi et améliorer la lisibilité. Lors de la création ou modification d'une intervention, les techniciens sélectionnent le produit concerné, les gammes de contrôle associées, et remplissent un formulaire fiable, avec des champs obligatoires et des alertes en cas de produit hors garantie.

Chaque intervention génère désormais un rapport PDF structuré, clair et fidèle à la version web. La mise en page a été revue avec un code couleur selon le type de maintenance, un contenu mieux organisé et un format multi-page.

Ces améliorations rendent la gestion des interventions plus fluide, plus sécurisée, et les documents produits bien plus professionnels.

Nettoyage F2

- Nettoyage bac vis sans fin
- Remplacement Big Bag
- Vidage bac bouchon
- Nettoyage extérieur
- Nettoyage int (Grille, Trémie, Cyclone)
- Tapis convoyeur
- Nettoyage des toiles d'araignées *

*1 contrôle obligatoire

Nouvelle maintenance

Téchnicien : Quentin BUTEAU
Région : GB Land

Famille de produit : Ecobox (3 produits) Produit : RVM_ANGOULEME_V4

Gammes de contrôle

Général

Nettoyage F2

Remplacement Couteaux F0 ou F2

Intervention

Réglage * (obligatoire)

Prévention : Ecobox

Remplacement Couteaux F0 ou F2

Type d'intervention

Conformité étiquette contact client

Enquête de satisfaction

Non remplie Partiellement remplie Complètement remplie

Visite de contrôle n°1703 - Quentin ECOBOX

Visite de contrôle N° : 1703 Enseigne : N.R.
Contrôleur : Quentin BUTEAU Localisation : (N.R.)
Technicien : N.R. Date de création : 21/07/2025 15:00
Produit : Quentin ECOBOX (n°2000) Date de visite : 21/07/2025 15:00
Type du produit : Ecobox F1 V2

Non remplie Partiellement remplie Complètement remplie

Généralité F1

Propreté de l'Ecobox F1

Mise en service - Quentin ECOBOX

Mise en service N° : 7224
Créateur : Quentin BUTEAU
Technicien : Quentin BUTEAU
Produit : Quentin ECOBOX (n° 2000)
Type du produit : Ecobox F1 V2
Localisation : (Région N.R.)

Date de création : 21/07/2025 14:43
Date d'installation : 21/07/2025
Heures d'installation : De : 14:43 à : 14:43

Non remplie Partiellement remplie Complètement remplie

Informations

Contrôles et réglages effectués F1 (0/7)

Réglage Contrôleur de Phases (OMRON K8DS PA) (0/3)

Tensions relevées (V) (0/7)

Contrôle du déclanchement et transmission des codes erreur F1 (0/12)

Démontage - RVM_DECIZE_V6

Enseigne : Lorient Localisation : Dordogne (24 Land)

Date de visite : 21/07/2025 14:43
Contrôleur : Quentin BUTEAU
Technicien : Quentin BUTEAU
Produit : RVM_DECIZE_V6
Type du produit : Ecobox P1 V4
Prix de démontage : 214702220 1612

Identification & Sécurité

Machine sous sous bon état Zone de travail réduite
Production industrielle prévue Outils nécessaires disponibles et au bon état

Démontage à Contrôle des composants

Étapes facile démontage sans cassage Connecteur utilisée sans risques préjudicier
Indicateur programme démontage sans cassage PC de démontage utilisée sans cassage
Utiliser une clé pour démonter les vis Vis sans risques préjudicier
Utiliser niveau et mètre pour faire la réglette Connecteur utilisée sans cassage
Capturer démontage correctement Clé visuel des composants

Démontage des éléments mécaniques / structures

Conserver toutes les parties détachées dans bon état Risques et cassages préjudicier
Utiliser un niveau et mètre pour faire la réglette Poche, cuillère ou ménisque détachées dans bon état
Prétrez éléments détachés sans tension Vis sans risques préjudicier
État visuel des éléments mécaniques conforme Visserie collante et tige

Contrôle des éléments électriques

Énergie électrique détachée sans tension Porte et capot mécanique préjudicier
Indicateur programme démontage sans cassage Rayure, fissure, corrosion ou griffes cassé
Utiliser niveau et mètre pour faire la réglette Vis sans risques préjudicier
Prétrez éléments détachés sans tension Vis sans risques préjudicier
État visuel des éléments électriques conforme Visserie collante et tige

Nettoyage & Tri du démontage

Zones nettoyage et démontage de base déclarée Stockage des pièces détachées à garder
Pièces vaisselées triées (recyclage) Éléments dangereux toxiques et dégradés

Commentaire

Aucun commentaire

Images de la visite

Aucune image

Groupe Larbaletier 2 Route d'Allemagne, 10267 Fontaine-en-Graane - www.larbaletier.fr
Tél : +33 33 75 22 14 - Fax : +33 33 75 22 57

LARBALETIER

AC34.02

AC34.03

AC35.02

Le bon d'intervention a été entièrement repensé pour améliorer la saisie des informations par les techniciens. Les gammes de contrôle sont désormais présentées sous forme de listes déroulantes plus lisibles, avec un compteur d'avancement et un code couleur facilitant le suivi en temps réel. Les points de contrôle (actions à réaliser) obligatoires sont clairement signalés pour éviter les oubli. Cette nouvelle présentation rend les interventions plus intuitives et limite les erreurs de saisie, y compris sur mobile.

J'ai également développé une page dédiée à la gestion des photos : les techniciens peuvent désormais ajouter plusieurs images par intervention, les prévisualiser en plein écran et les supprimer facilement. Cela améliore la documentation technique en permettant de joindre des preuves visuelles au rapport.

La mise en place de ce système a nécessité du temps : entre la conception, les tests, la prise en compte des retours utilisateurs et la validation par la direction. Une fois la solution finalisée, elle a été mise en production. Ces évolutions, centrées sur la lisibilité et la simplicité, ont renforcé l'efficacité du site lors des interventions sur le terrain.

Nettoyage F2

Nettoyage bac vis sans fin
 Remplacement Big Bag
 Vidage bac bouchon
 Nettoyage extérieur
 Nettoyage int (Grille, Trémie, Cyclone)
 Tapis convoyeur
 Nettoyage des toiles d'araignées *

! Veuillez cocher cette case si vous souhaitez continuer.

Heures d'intervention :
De : 14:45

à : 14:44

L'heure de fin doit être postérieure à celle de début.

Contrôle Couteaux F0 ou F2 (7/7) ▾
Insertion (0/9) ▾
Réglages (5/13) ▾

Gammes de contrôles

- Général
- Nettoyage F2
- Contrôle Couteaux F0 ou F2
- Insertion
- Réglages **Obligatoire**
- Tests et Contrôles à effectuer IMPERATIVEMENT à chaque maintenance F2
- Prévision - Ecobox
- Remplacement Couteaux F0 ou F2
- Type d'intervention
- Conformité étiquette contact client
- Enquête de satisfaction

Images

Sélection fichiers | 2 fichiers

Images enregistrées

Quentin BUTEAU
IUT de Troyes – B.U.T.3 MMI

AC34.02

AC34.03

AC34.05

AC35.02

En complément des améliorations visibles sur le site, j'ai travaillé sur la partie back-end afin de rendre l'application plus stable et plus fiable. J'ai optimisé le chargement des tableaux de données, nettoyé le traitement des formulaires et renforcé la gestion des erreurs. Le code du site a été restructuré et allégé, afin d'améliorer sa lisibilité, sa maintenance et sa performance globale.

Tout au long du projet, les modifications ont été intégrées et suivies via un dépôt GitHub. J'ai travaillé en collaboration avec le tuteur sur le versionnage du projet, en assurant une documentation claire des évolutions apportées. Cette gestion par Git a permis de suivre facilement les améliorations successives et de sécuriser l'historique du développement.

```

// INTERVENTION
public Function findProductsByFamily(int $familyId)
{
    $qb = $this->_em->createQuery(
        'SELECT DISTINCT p
         FROM App\Entity\Product p
        INNER JOIN p.typeProduct tp
        INNER JOIN tp.productFamily pf
       WHERE pf.id = :familyId
      AND EXISTS (
          SELECT 1 FROM App\Entity\Installation i WHERE i.product = p AND i.actif = 1
      )
      AND NOT EXISTS (
          SELECT 1 FROM App\Entity\Desinstallation d WHERE d.product = p
      )
    ORDER BY p.name ASC'
);
    $qb->setParameter('familyId', $familyId);

    return $qb->getResult();
}

// INSTALLATION
public Function findProductsByFamilyAndRegionUninstalledYet(int $familyId, int $regionId)
{
    $qb = $this->_em->createQuery(
        'SELECT DISTINCT p
         FROM App\Entity\Product p
        INNER JOIN p.typeProduct tp
        INNER JOIN tp.productFamily pf
       WHERE pf.id = :familyId
      AND p.region = :regionId
      AND NOT EXISTS (
          SELECT 1 FROM App\Entity\Installation i2 WHERE i2.product = p AND i2.actif = 1
      )
    ORDER BY p.name ASC'
);
    $qb->setParameter('familyId', $familyId);
    $qb->setParameter('regionId', $regionId);

    return $qb->getResult();
}

```

```

// Vérifier si l'utilisateur connecté a le rôle ROLE_TECH
if (in_array('ROLE_TECH', $currentUser->getRoles())) {
    $currentTechId = $currentUser->getId();
}

// Récupérer les techniciens ayant le rôle ROLE_TECH et state = 1, triés par ordre alphabétique
$technicians = $userRepository->createQueryBuilder('u')
    //where('u.roles LIKE :role')
    //andWhere('u.state = 1')
    //setParameter('role', "%ROLE_TECH%")
    //orderBy('u.firstName', 'ASC')
    //getQuery()
    //getResult();

// Si le formulaire est soumis
if ($request->isMethod('POST')) {
    $data = $request->request->all();

    // Récupérer le produit sélectionné
    $product = $productRepository->find($data['product']);
    if ($product) {
        $this->addFlash('error', 'Produit non trouvé.');
        return $this->redirectToRoute('intervention_select');
    }

    // Récupérer le technicien sélectionné
    $technician = $userRepository->find($data['tech']);
    if ($technician) {
        $this->addFlash('error', 'Technicien non trouvé.');
        return $this->redirectToRoute('intervention_select');
    }
}

```

```
function configureOptions(OptionsResolver $resolver)
{
    $resolver->setDefaults([
        'data_class' => Intervention::class,
        'current_user' => null,
        'is_execution' => false,
        'constraints' => [
            new Assert\Callback(function ($data, ExecutionContextInterface $context) {
                if ($data) {
                    return;
                }
            })
        ],
        // Récupère le formulaire pour accéder aux champs non mappés
        'form' => $context->getForm();
    ]);
    $startTime = $form->get('start_time')->getData();
    $endTime = $form->get('end_time')->getData();

    if ($startTime &amp; $endTime) {
        $startMinutes = ((int)$startTime->format('H')) * 60 + (int)$startTime->format('i');
        $endMinutes = ((int)$endTime->format('H')) * 60 + (int)$endTime->format('i');
        if ($endMinutes <= $startMinutes) {
            $context->buildViolation('L\'heure de fin doit être postérieure à celle de début.')
                ->atPath('end_time')
                ->addViolation();
        }
    }
}
});
```

TheGoldDev		feat: Refactor product filtering to separate region, store brand, and...	be8215b · 3 hours ago	291 Commits
master	5 branches	feat: push avant presentation	2 weeks ago	
.vscode		feat: Add margin-top to new button in functionalities styling	4 days ago	
assets		First Commit	last month	
bin		feat: interventions select tech	3 days ago	
config		feat: inspection - inspectionPlan et migration	5 days ago	
migrations		feat: interventions select tech	3 days ago	
public		feat: Refactor product filtering to separate region, store bran...	3 hours ago	
src		Merge pull request #73 from larbagit/feat/recette	3 hours ago	
templates		First Commit	last month	
tests		First Commit	last month	
translations		First Commit	last month	
.env.test		First Commit	last month	
.gitignore		feat: interventions select tech	3 days ago	
README.md		First Commit	last month	
composer.json		First Commit	last month	
composer.lock		First Commit	last month	
InstallFirefox.spec		First Commit	last month	
package-lock.json		feat: filigrane img	last week	
package.json		feat: filigrane img	last week	
phpunit.xml.dist		First Commit	last month	
symfony.lock		First Commit	last month	
webpack.config.js		Fichier Webpack	last month	
yarn.lock		First Commit	last month	

Au bout de 12 semaines de stage, j'ai présenté mon travail à la direction afin de mettre en valeur les évolutions apportées au site Ecoportail. Cette présentation comprenait une démonstration concrète des nouvelles fonctionnalités, une comparaison directe avec l'ancienne version, et une mise en avant des améliorations en termes d'ergonomie, de performance et de fiabilité.

J'ai également pris en compte les retours des directeurs, qui m'ont indiqué certaines pistes d'amélioration et des fonctionnalités potentielles à ajouter. Cette présentation a été l'occasion de montrer la valeur ajoutée de mon travail tout en ouvrant des perspectives pour la suite du projet.

Gammes et points de contrôle

- Rajout de notion d'obligatoire dans la Gamme et points de contrôles.
 - Possibilité de rajouter un nombre illimité d'options (au lieu de 4)
 - Rajout nouveau type (bouton radio)
 - Rajout de notes pour visites

Edition Nettoyage F1

Désignation

Nettoyage F1

Obligation à contrôler ?

Type

- Maintenance
- Maintenance préventive
- Mise en service

Points de contrôle

- Remplacement Big Bag → Nettoyage extérieur
- Tapis convoyeur → Captures passage bouteilles
- Nettoyage des toiles d'araignées → Nettoyage façade
- Nettoyage parois latérales

Obligation des points de contrôles

- Remplacement Big bags
- Nettoyage extérieur
- Tapis convoyeur
- Captures passage bouteilles
- Nettoyage des toiles d'araignées
- Nettoyage Façade
- Nettoyage parois latérales

Désignation

Etat de propreté des parties extérieur intérieur porte

Type

<input type="radio"/> Bouton	<input type="radio"/> Bouton extérieur	<input type="radio"/> Bouton décalqué	<input type="radio"/> Texte court
<input type="radio"/> Texte	<input checked="" type="radio"/> Liste à choix	<input type="radio"/> Boutons Radio	

Options

Propre	20	<input type="button" value="Supprimer"/>
+/- Propre	10	<input type="button" value="Supprimer"/>
Sale	0	<input type="button" value="Supprimer"/>

"à ajouter si ce point de contrôle fait partie des visites de contrôle.

Maintenance : Contrôle

1. Planification par le responsable

Maintenance : Constat actuel

- 1 – Planification par le responsable (ou technicien)
 - Etape inutile
 - 2 – Retour aux interventions
 - Perte de temps en chargement
 - 3 – Saisie du Bon
 - Perte en cas de plantage image
 - Pas intuitif et très long
 - Oui par défaut

Technique	<input type="text" value="Technique de l'heure"/>
Date et heure (dd/MM/yy)	<input type="text" value="09/07/2010"/> <input type="button" value="..."/>
Duree (heures)	<input type="text" value="00:00:00"/> <input type="button" value="..."/>
	<input type="button" value="MAJORER"/> <input type="button" value="DEPRECER"/>
<input checked="" type="checkbox"/> Informations <input type="checkbox"/> Annexe <input type="checkbox"/> Remarque <input type="checkbox"/> Recommandation <input type="checkbox"/> Indication d'un résultat obtenu par un autre moyen <input type="checkbox"/> Correction d'une indication précédente <input type="checkbox"/> Généralité sur la validité	

Visites de contrôle

Actuellement, une seule note est attribuée sur la totalité d'une visite

Améliorations

Note par points de contrôles
Moyenne par gamme
Moyenne totale = note finale

→ Notation plus équitable

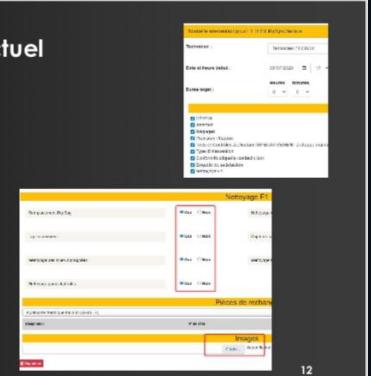
(Cheminement similaire à l'intervention)

NOTE FINALE

Points de contrôle : 23 / 45 dont 22 notés
Note de l'intervenant :
11.32 / 20

Partie convoyeur F1	Fonctionnement	Statut
Etat d'état des bandes convoyeur	Prévention passée	OK
Contrôle de l'état de la mécanisme d'entraînement convoyeur convoyeur	Prévention prédictive	OK
Contrôle du déplacement des capteurs	Prévention prédictive	OK
Contrôle du rangement des armoires fixe sur le convoyeur de la brique	Prévention prédictive	OK
Contrôle de la position de la brique	Prévention prédictive	OK
Contrôle du contact de la forme à souche avec la brique	Prévention prédictive	OK
Contrôle du transport des briques	Prévention prédictive	OK
Contrôle du transport des gondoles de la brique	Prévention prédictive	OK
Reprise de la bande de tapis convoyeur	Prévention passée	OK

14



Projets
personnels

Portfolio - QBUTEAU

Portfolio personnel et professionnel dans le but de promouvoir mes compétences et mes réalisations faites à titre personnel ou des travaux type SAE réalisés lors de mon cursus.



QBUTEAU

À PROPOS DE MOI

MES COMPÉTENCES

MES RÉALISATIONS

Quentin BUTEAU

Développeur Front-End et Intégrateur Junior

Entre la 1^{ère} et 2^{ème} année du BUT, j'ai refait mon portfolio personnel afin qu'il soit plus parlant et plus professionnel. Je l'ai fait en HTML/CSS natif avec quelques fonctions en JavaScript pour faire des animations.

J'ai depuis refait ce même portfolio avec le framework Vue.js, afin de faciliter le développement, de le rendre plus accessible et plus ergonomique.

Le but est aussi de me familiariser aux frameworks et aux librairies, facilitant grandement la création d'un site web et sont beaucoup utilisés dans le monde professionnel.



Portfolio – QBUTEAU

Projet personnel

```
re en ligne sur l'écologie,
```

```
div v-for="project in realisations" :key="project.title" class="realisations_card">
  <div class="realisations-card__legende">
    <h3>{{ project.title }}</h3>
    <h5>{{ project.date }}</h5>
  </div>
  <div class="realisations-card__techno">
    <ul v-for="tech in project.technologies" :key="tech">
      <li :class="getIconClass(tech)"></li>
    </ul>
  </div>
  <p>{{ project.description }}</p>
  <div>
    <span v-if="project.contributors">
      Développé avec <a href="{{project.contributors[0].link}}" target="_blank">{{ project.contributors[0].name }}</a> et <span>
        <span v-for="(contributor, index) in project.contributors.slice(1)" :key="contributor.name">
          <a href="{{contributor.link}}" target="_blank">{{ contributor.name }}</a><span
            v-if="index < project.contributors.length - 2"> et </span>
        </span>
      </span>
    </span>
  </div>
  <div>
    <span> Rédaçtio&nbsp;nel et illustrations :</span>
    <span v-for="link in project.links.project" href="{{link.link}}" target="_blank" style="margin-right: 35px;">
      <i class="fa-solid fa-arrow-up-right-from-square"></i>
    </span>
    <span v-for="link in project.links.others" href="{{link.link}}" target="_blank" style="margin-left: 35px;">
      <i class="fa-solid fa-arrow-up-right-from-square"></i>
    </span>
  </div>

```

Il fonctionne et dépendant (comme)

Le Muséum National d'Histoire Naturelle de Paris a développé un questionnaire en ligne pour les visiteurs de son musée. Ce questionnaire est destiné à recueillir des informations sur la perception des visiteurs du musée. Il a été créé pour être utilisé dans le cadre d'un événement spécifique, mais peut également être utilisé pour d'autres fins.

Score

Avril 2024

Sur la réalisation d'un questionnaire en ligne sur l'écologie, à but lucratif développé avec le framework Vue.js, il est responsive, français et anglais.

Author: Sébastien Bégin

Illustrations: Axel Tribondeau et Odessa Smith.

Accueil Membres Organisation Zoom Deck Gantt

Quentin BUTEAU
IUT de Troyes – B.U.T.3 MMI

Suite à cette amélioration côté développement et intégration, j'envisage de faire une amélioration côté interface.

Pour cela, j'ai créé un projet Figma dans lequel j'ai créé une charte graphique définissant les couleurs et la typographie que je compte utiliser.

J'ai aussi commencé le maquettage, me permettant ainsi de faire de ce projet un travail de Web Designer et de Développeur Web.

