



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

R5.03 : Entrepreneuriat

Projet final de la ressource par groupe dans lequel nous devons 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.

w/ Jathushan Selvarajah et Louis Thomas



Canva

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 ;

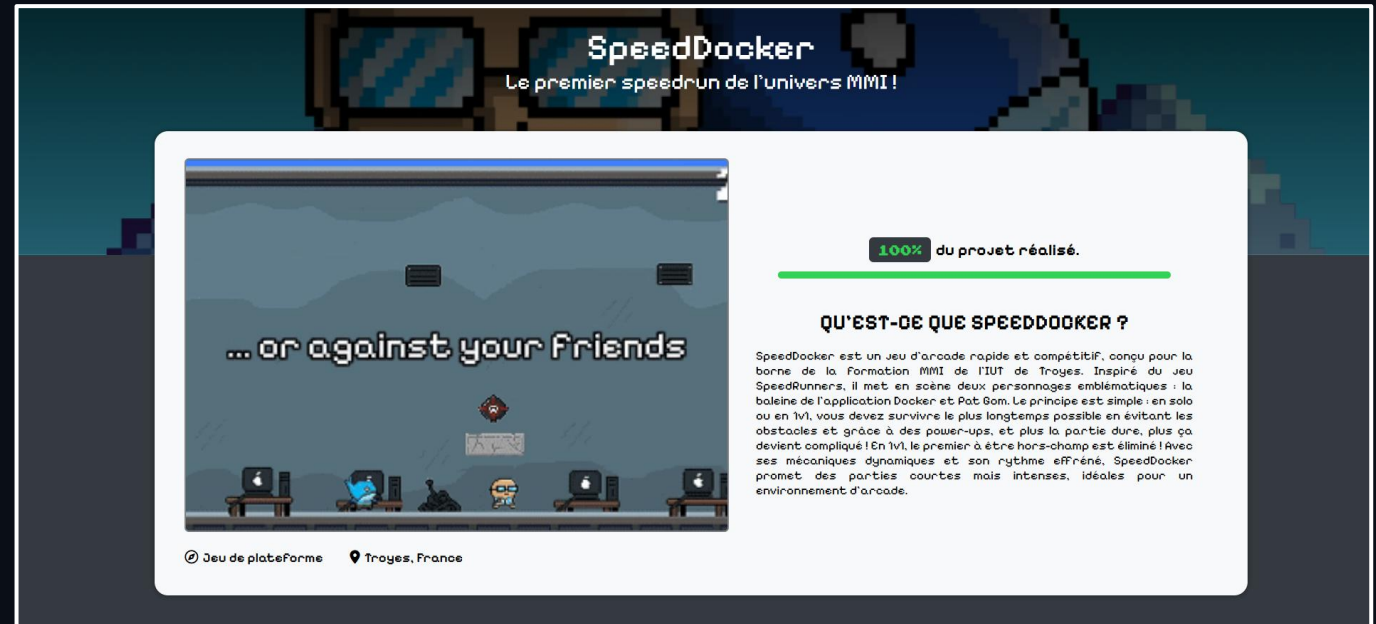
SpeedDocker

w/ Yanis Taye, Jathushan Selvarajah et Louis Thomas

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 1v1 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.

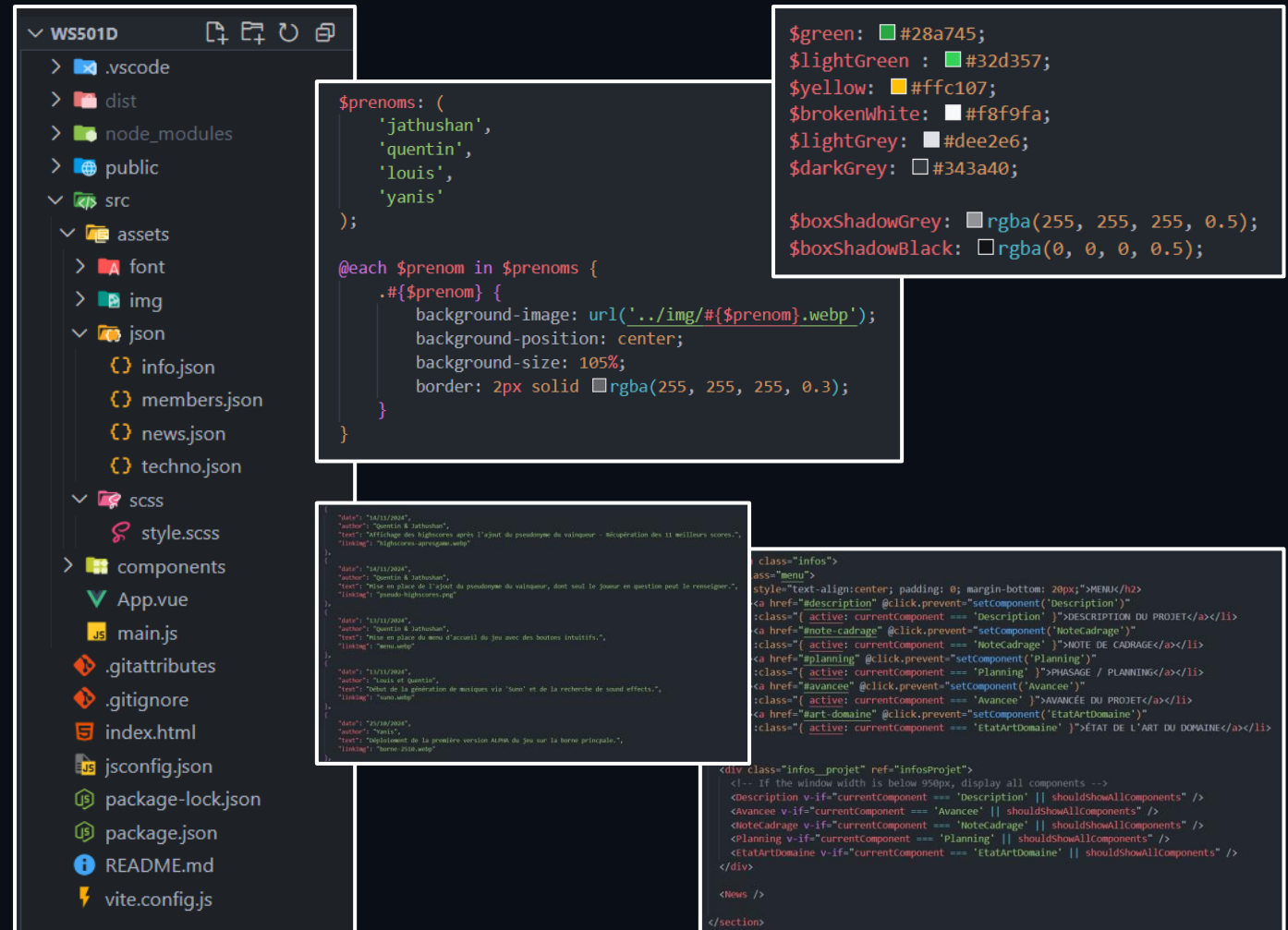


AC34.01

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.



AC34.01

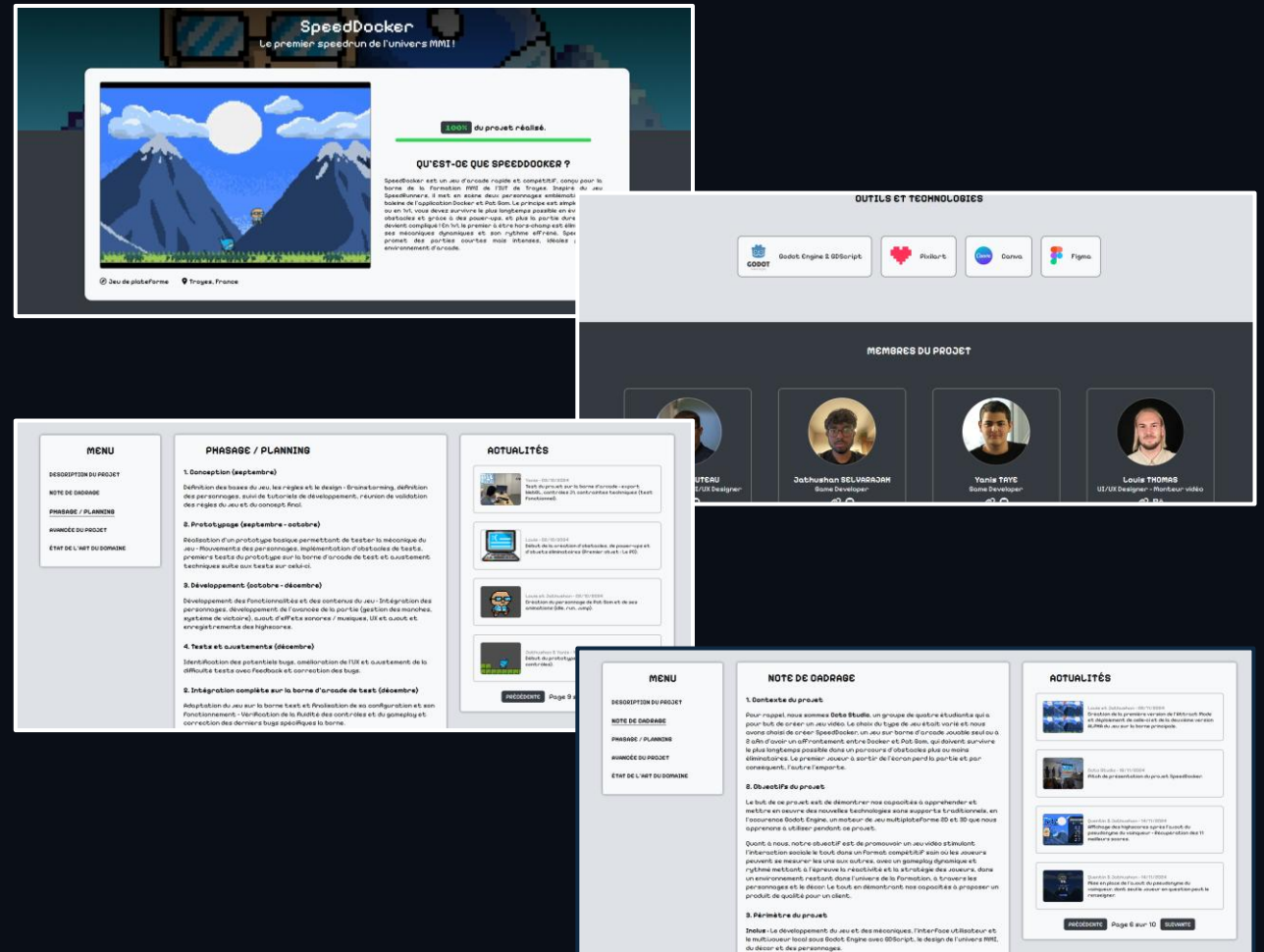
AC35.01

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.


SpeedDocker

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

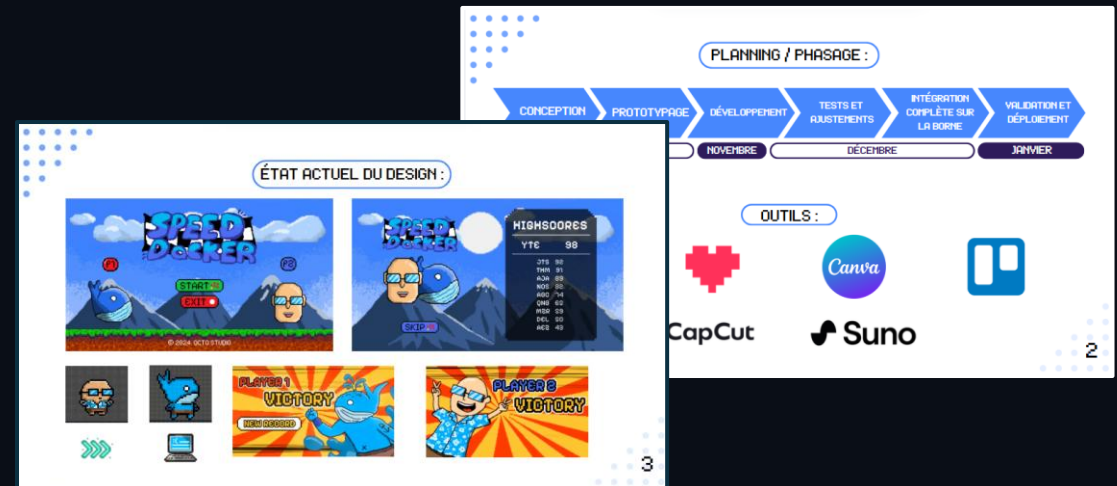
Quentin BUTEAU

IUT de Troyes – B.U.T.3 MMI

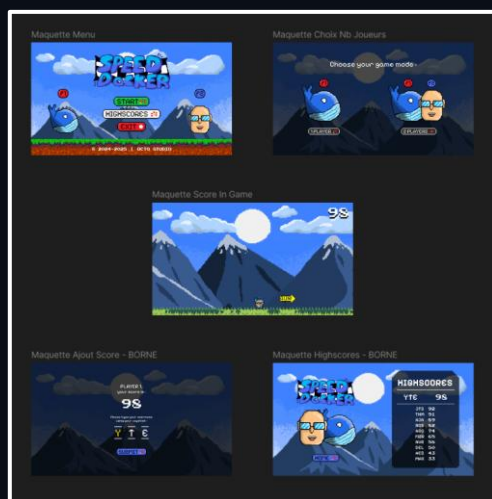
En complément du développement de la landing page, j'ai participé à l'oral de présentation de mi-parcours de notre projet, pensé comme un pitch commercial face à un public simulant de potentiels clients ou partenaires. Cet oral avait pour objectif de présenter l'état d'avancement du jeu SpeedDocker, 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.



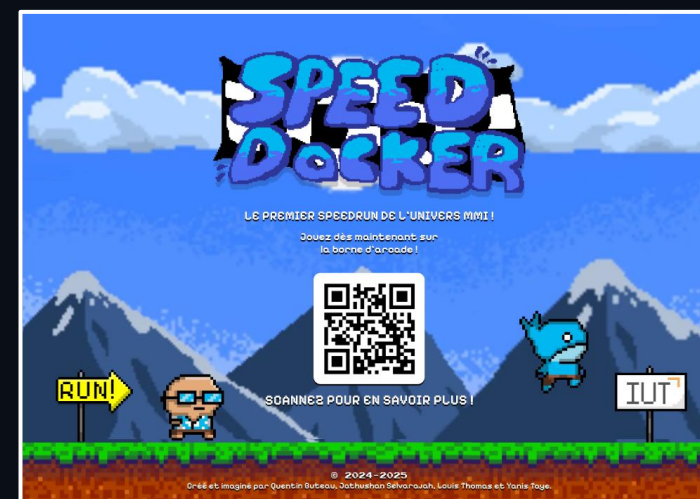
Maquettes du jeu



Projet Behance

Landing Page

Affiche promotionnelle



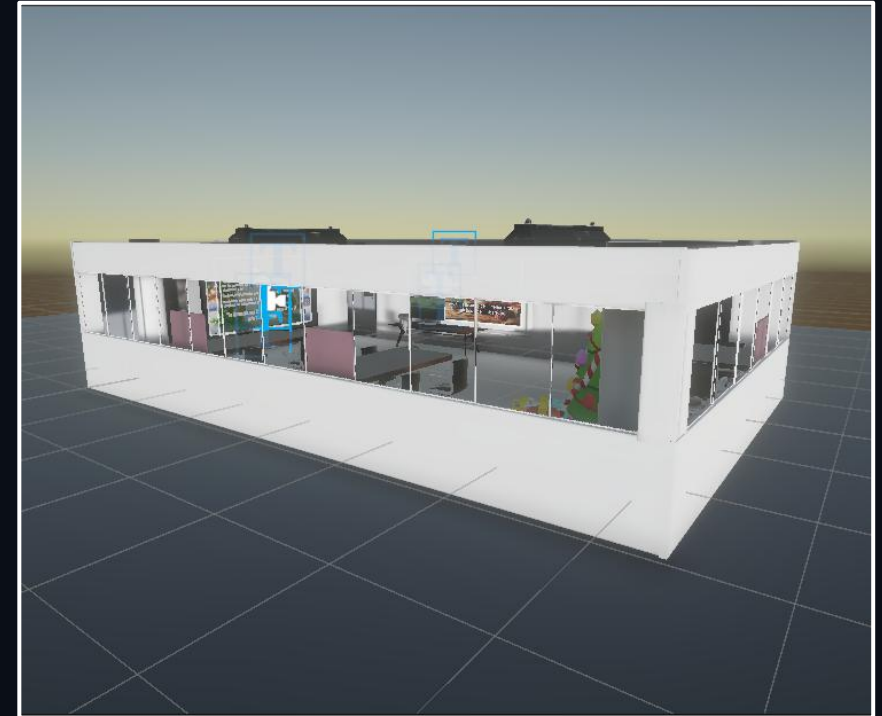
Escape Christmas

R5.DWeb-DI.07 : Dispositifs Interactifs

w/ Jathushan Selvarajah

Jeu vidéo en 3D et VR (Réalité Virtuelle) sous forme d'un Escape Game développé sur Unity. Des étudiants vont ont 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 Developer, 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'échappée 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.

```

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  }

```

```

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 }

```

```

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      void OnTriggerEnter(Collider other)
10     {
11         if (other.gameObject == key)
12         {
13             if (door != null)
14             {
15                 door.SetActive(false);
16                 Debug.Log("Porte disparue");
17             }
18
19             if (key != null)
20             {
21                 key.SetActive(false);
22             }
23         }
24     }
25 }

```

```

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 }

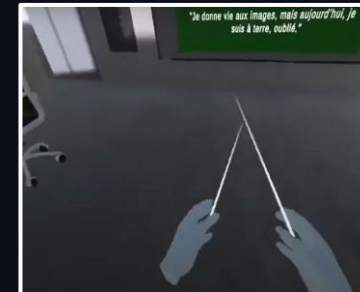
```

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

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.



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('registration/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');
```

Connexion

Email :

quentin.buteau2004@gmail.com

Mot de passe :

[Mot de passe oublié ?](#)

SE CONNECTER

[Déjà inscrit ? Inscrivez-vous !](#)

Inscription

Prénom

Quentin

Nom

BUTEAU

Email

quentin.buteau2004@gmail.com

Mot de passe

.....

Confirmer le mot de passe

.....

S'INSCRIRE

[Déjà inscrit ? Connectez-vous !](#)

Mon profil

Quentin BUTEAU

quentin.buteau2004@gmail.com

Vous n'avez généré aucun PDF depuis votre inscription.
Vous avez l'abonnement **Standard**.

DÉCONNEXION

SUPPRIMER MON COMPTE

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.



URL

CONVERTIR

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.



URL

CONVERTIR



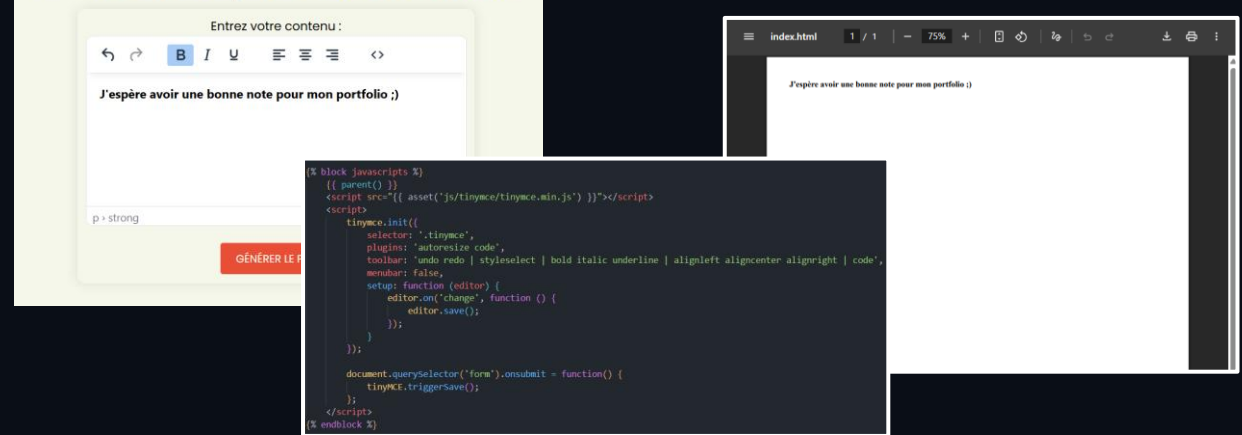
HTML

CONVERTIR

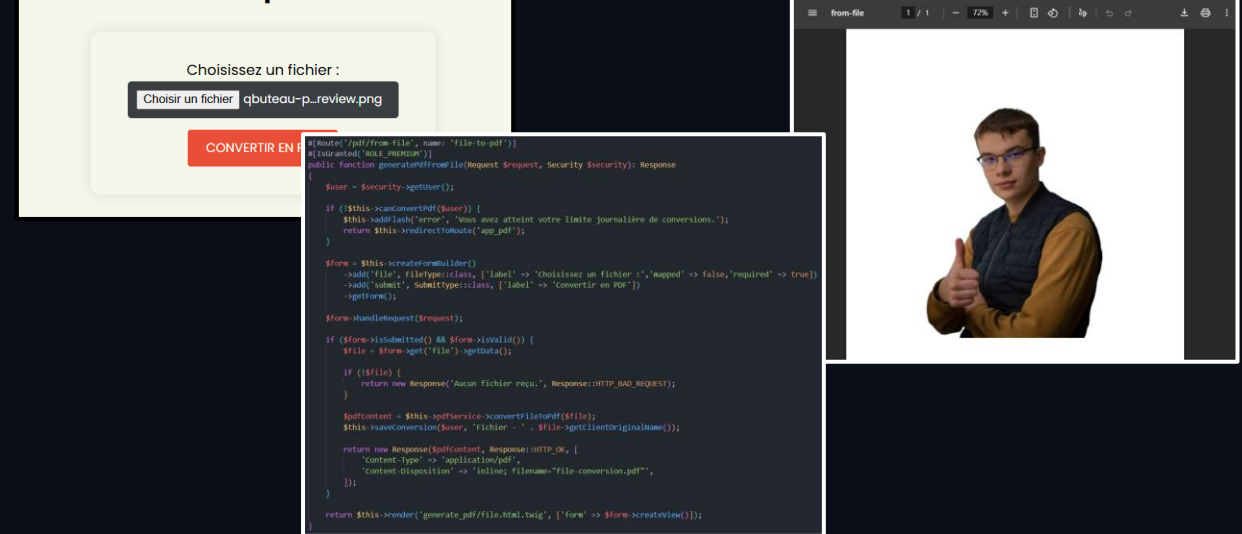
Le projet propose plusieurs modes de génération de PDF pour s'adapter aux besoins divers des utilisateurs. Il est possible de convertir directement une page web en PDF grâce à la génération par URL, offrant une méthode rapide et pratique. L'intégration de l'éditeur TinyMCE permet aussi aux utilisateurs 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



Générer un PDF à partir d'un fichier



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



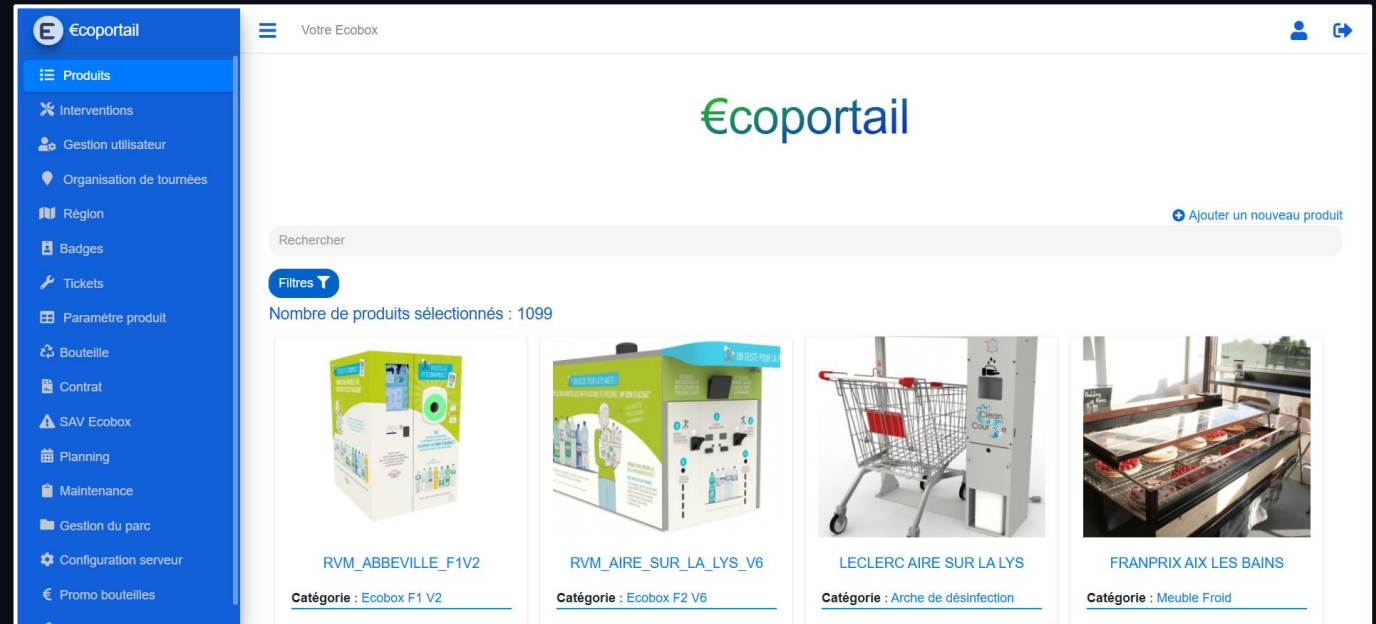
Stage

€coportail

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

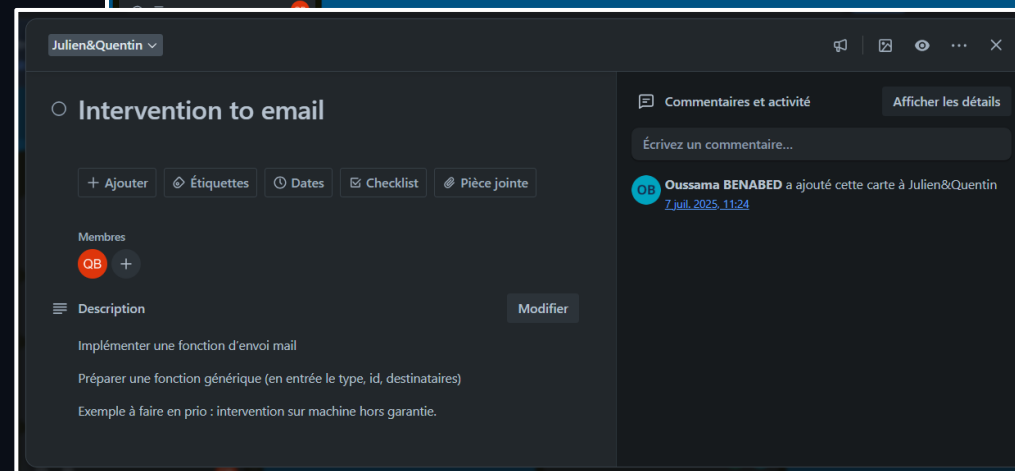
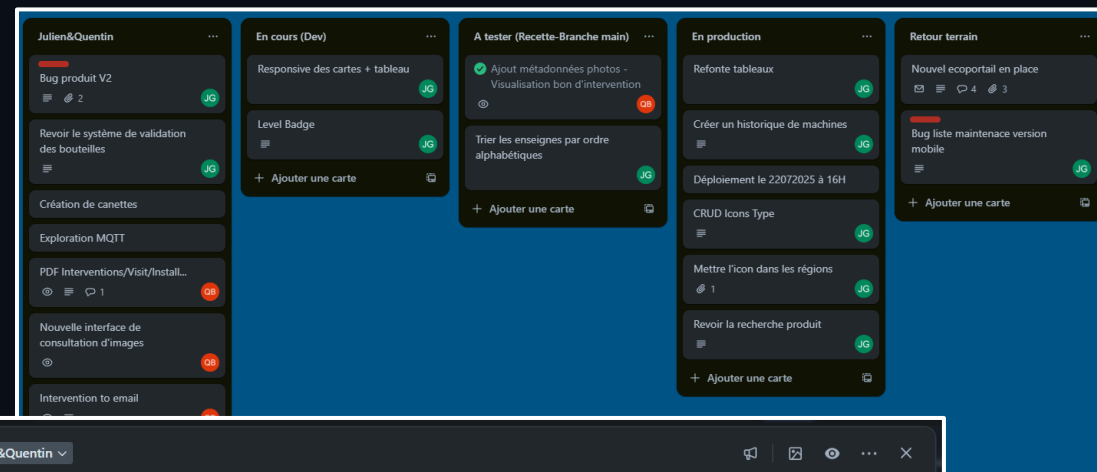
Refonte et amélioration d'un site interne existant pour le Groupe LARBALETIER, utilisé pour gérer les machines vendues aux clients (magasins), avec des accès spécifiques pour les clients, les techniciens et les employés de l'entreprise.

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.



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

Technicien :

Quentin BUTEAU

Région : GB Land

☐ Afficher toutes les familles et tous les produits

Famille de produit :

Ecobee (3 produits)

Produit :

W8M_ANGIOULEMIC_V4

Gammes de contrôle

☒ Général
 ☒ Nettoyage F2
 ☒ Contrôle Condensats F0 ou F2
 ☒ Insertion

☒ Si Région : **Normandie**

☐ Tests et Contrôles à effectuer IMPÉRATIVEMENT à chaque maintenance F2
 ☐ Prévision - Ecobee
 ☐ Remplacement Condensats F0 ou F2
 ☐ Type d'intervention
 ☐ Contrôler l'adresse contact client
 ☒ Cinqième de satisfaction

Revenir

Valider

Visite de contrôle n°1703 - Quentin ECOBOX

Visite de contrôle N° : 1703

Contrôleur : Quentin BUTEAU

Technicien : N.R.

Produit : Quentin ECOBOX (n°2000)

Type du produit : Ecobox F1 V2

Enseigne : N.R.

Localisation : (N.R.)

Date de création : 21/07/2025 15.00

Date de visite : 21/07/2025 15.00

Non remplie

Partiellement remplie

Complètement remplie

Généralité F1

Propreté de l'Ecobox F1

Mise en service - Quentin ECOBOX	
Mise en service N°: 7224	Enseigne : N.R.
Créateur : Quentin BUTEAU	Date de création : 21/07/2025 14:43
Technicien : Quentin BUTEAU	Date d'installation : <div> 21/07/2025 <input type="checkbox"/> </div>
Produit : Quentin ECOBOX (N° 2000)	Heures d'installation :
Type du produit : Ecobox F1 V2	De : 14:43 <input type="checkbox"/> à : 14:43 <input type="checkbox"/>
Localisation : (Région N.R.)	
<div> <input type="radio"/> Non remplie <input type="radio"/> Partiellement remplie <input checked="" type="radio"/> Complètement remplie </div>	
Informations (0/4) ▼	
Contrôles et réglages effectués F1 (0/7) ▼	
Réglage Contrôleur de Phases (OMRON K8DS PA) (0/3) ▼	
Tensions relevées (V) (0/7) ▼	
Contrôle du déclenchement et transmission des codes erreur F1 (0/12) ▼	

[illegible]

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 oublis. 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
- ☒ Prévission - Écobox
- ☒ Remplacement Couteaux F0 ou F2
- ☒ Type d'intervention
- ☒ Conformité étiquette contact client
- ☒ Enquête de satisfaction





Images

Sélect. fichiers | 2 fichiers

Supprimer Supprimer

Images enregistrées

Supprimer Supprimer Supprimer Supprimer

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 findProductsByFamilyAndRegionInstalledYet(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');
```

```
public function configureOptions(OptionsResolver $resolver)
{
    $resolver->setDefaults([
        'data_class' => Intervention::class,
        'current_user' => null,
        'is_execution' => false,
        'constraints' => [
            new Assert\NotBlank(function ($data, ExecutionContextInterface $context) {
                if (!$data) return;

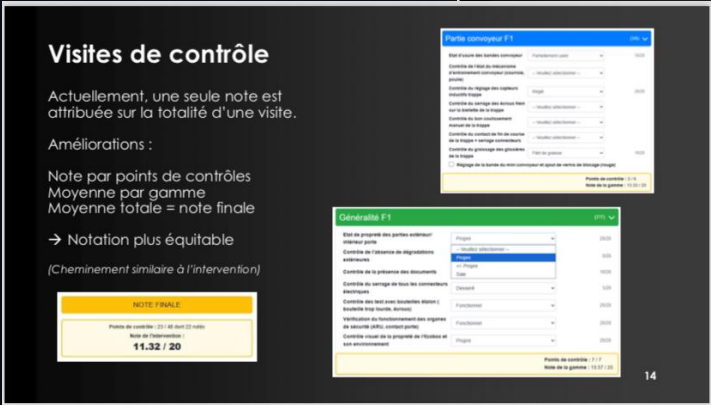
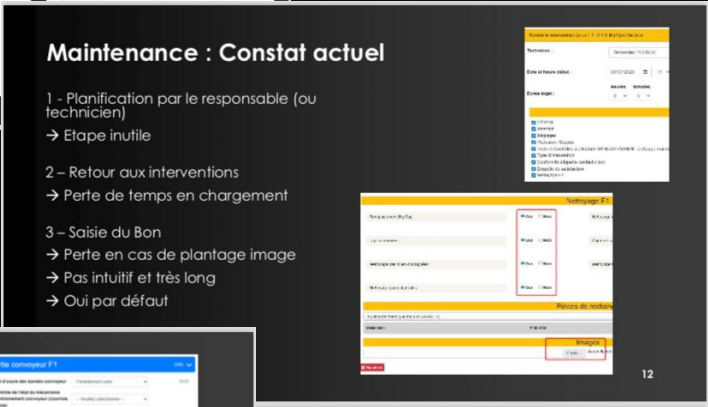
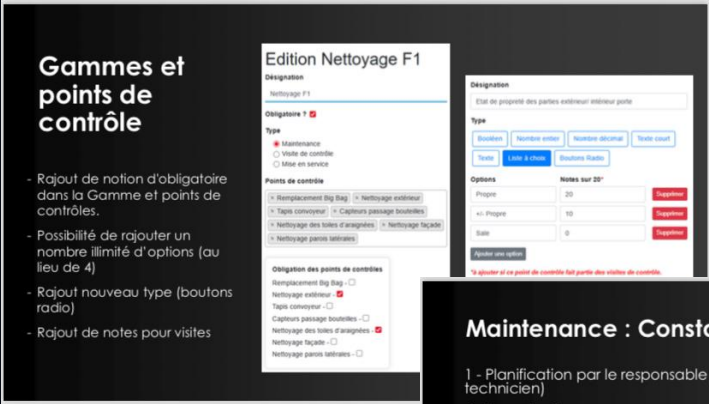
                // Récupère le formulaire pour accéder aux champs non mappés
                $form = $context->getForm();
                $startTime = $form->get('start_time')->getData();
                $endTime = $form->get('end_time')->getData();

                if ($startTime > $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();
                    }
                }
            })
        ]
    ]);
}
```

ecoportail_2025			Watch
master	5 Branches	0 Tags	
Go to file			Add file Code
TheGoldDev feat: Refactor product filtering to separate region, store brand, and...			ba215b · 3 hours ago · 291 Commits
vscode	feat: push avant presentation	2 weeks ago	
assets	feat: Add margin-top to new button in functionalities styling	4 days ago	
bin	First Commit	last month	
config	feat: interventions select tech	3 days ago	
migrations	feat: inspection - inspectionPlan et migration	5 days ago	
public	feat: interventions select tech	3 days ago	
src	feat: Refactor product filtering to separate region, store bran...	3 hours ago	
templates	Merge pull request #73 from larbagit/feat/recette	3 hours ago	
tests	First Commit	last month	
translations	First Commit	last month	
envtest	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	
yaml.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 Eucoportal. 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.



Projets
personnels

Portfolio – QBUTEAU

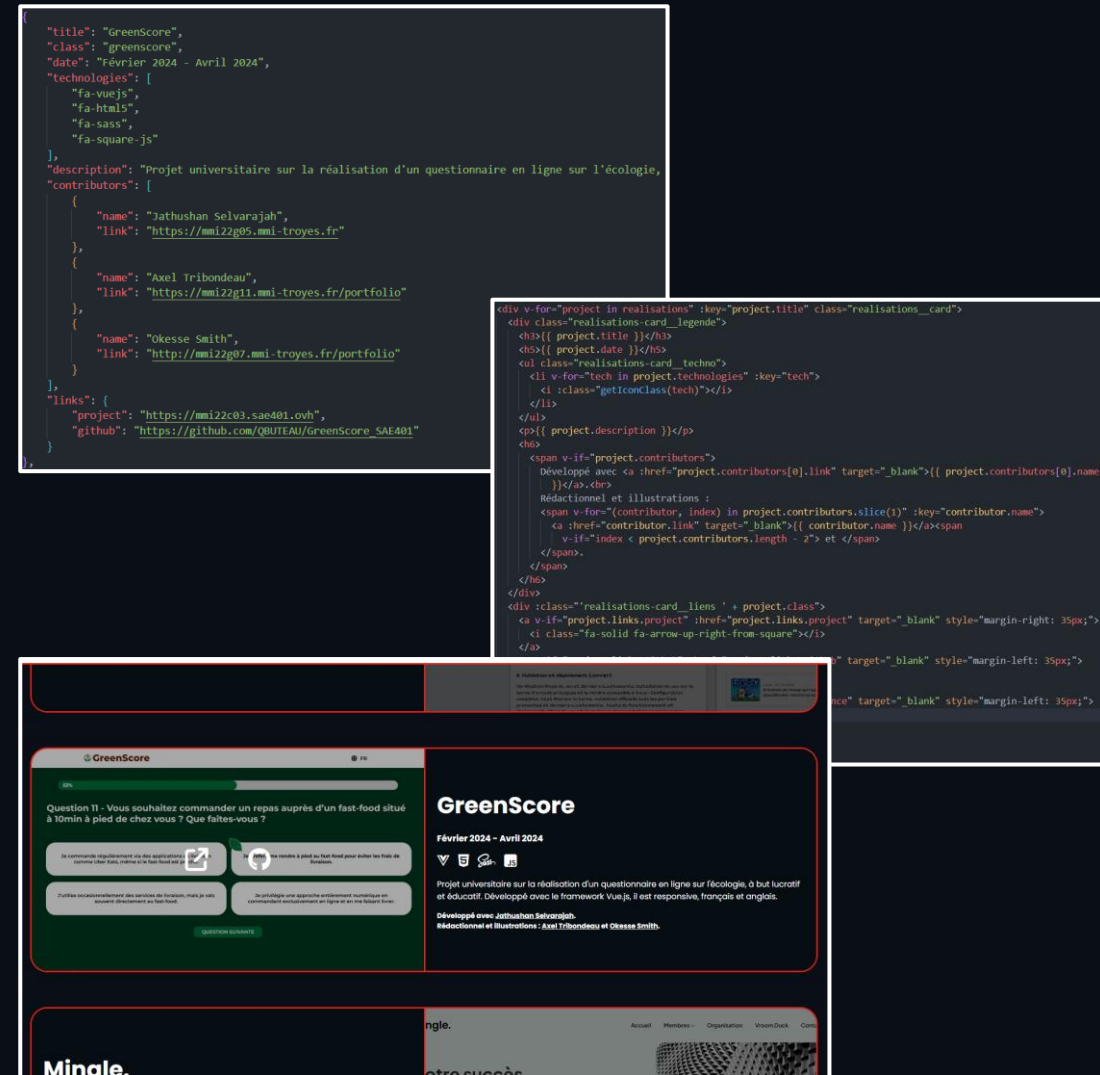
Portfolio personnel et professionnel dans le but de promouvoir mes compétences et mes réalisations faites à titre personnel ou des travaux type SAE réalisés lors de mon cursus.



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.



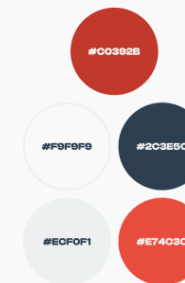
Suite à cette amélioration côté développement et intégration, j'envisage de faire une amélioration côté interface.

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 maquetage, me permettant ainsi de faire de ce projet un travail de Web Designer et de Développeur Web.

Couleurs

Light Mode



Dark Mode



Typographie

Clash Display

Aa	Regular	ABCDEFGHIJKLM	abcdefghijklm
Aa	Semibold	NOPQRSTUVWXYZ	nopqrstuvwxyz
Aa	Bold	ÀÂÇÈÉÊËÏÔÖÙÜ	1234567890
		(){}!?	

