

# Manuel d'utilisation

## Présentation de l'application

Il s'agit d'un site web sur le zoo d'Arcadia, qui va référencer les différentes rubriques, que ce soit la présentation du zoo, les différents habitats, les différents animaux, les différents services, l'ajout des avis ou encore la rubrique de connexion pour les professionnels.

À la demande du propriétaire, les couleurs du site web sont tout de même orientés pour un rappel de la nature, d'où une prédominance du vert ou de couleur qui se veulent plutôt sobre et sans artifice qui peuvent paraître superflu.

## Identifiants de Test

Pour se connecter, il suffit d'aller dans la rubrique de connexion en cliquant simplement dessus et rentrer les différents emails et mot de passe référencer par catégorie.

- **Administrateur** :
  - Email : `admin@zoo.com`
  - Mot de passe : `adminpassword`
- **Vétérinaire** :
  - Email : `vet@zoo.com`
  - Mot de passe : `vetpassword`
- **Employé** :
  - Email : `employee@zoo.com`
  - Mot de passe : `employeepassword`

## Charte graphique et d'organisation (style.css)

```
body {  
  font-family: Arial, sans-serif;  
  margin: 0;  
  padding: 0;  
  background-color: #f4f4f9;  
  color: black;  
}  
  
header {  
  background-color: #4CAF50;  
  color: white;  
  padding: 1rem 2rem;  
  text-align: center;  
}
```

```
h1 {
  margin: 0;
}

section {
  padding: 2rem;
  margin: 1rem 0;
}

#presentation img {
  width: 100%;
  max-width: 400px;
  margin: 0.5rem;
}

h2 {
  color: #4CAF50;
}

ul {
  list-style-type: none;
  padding: 0;
}

ul li {
  background: #e0e0e0;
  margin: 0.5rem 0;
  padding: 0.5rem;
}

#avis .avis {
  background: #e0e0e0;
  margin: 0.5rem 0;
  padding: 1rem;
}

nav {
  background-color: #333;
  padding: 1rem;
}

nav ul {
```

```
    list-style-type: none;
    margin: 0;
    padding: 0;
    display: flex;
    justify-content: space-around;
}

nav ul li {
    margin: 0;
}

nav ul li a {
    color: white;
    text-decoration: none;
    padding: 0.5rem 1rem;
    display: block;
}

nav ul li a:hover {
    background-color: #575757;
}

#services .service {
    background: #e0e0e0;
    margin: 1rem 0;
    padding: 1rem;
    border-radius: 5px;
}

#services .service h3 {
    margin-top: 0;
}

#services .service p {
    margin: 0.5rem 0 0 0;
}

#habitats {
    display: flex;
    flex-wrap: wrap;
    justify-content: space-around;
}
```

```
.habitat {
  margin: 1rem;
  text-align: center;
  cursor: pointer;
}

.habitat img {
  width: 200px;
  height: 150px;
  object-fit: cover;
  border-radius: 10px;
}

#habitat-details {
  padding: 2rem;
}

#habitat-details button {
  display: block;
  margin-bottom: 1rem;
}

#avis {
  margin-top: 2rem;
}

#avis form {
  display: flex;
  flex-direction: column;
}

#avis label {
  margin: 0.5rem 0 0.2rem 0;
}

#avis input, #avis textarea {
  padding: 0.5rem;
  margin-bottom: 1rem;
  border: 1px solid #ccc;
  border-radius: 5px;
  width: 100%;
  max-width: 500px;
}
```

```
#avis button {
  padding: 0.5rem 1rem;
  background-color: #333;
  color: white;
  border: none;
  border-radius: 5px;
  cursor: pointer;
}

#avis button:hover {
  background-color: #575757;
}
```

## Explication la gestion de projet

### Première étape : Bien lire les règles

Bien lire les règles et fondamentales afin de pouvoir retranscrire de manière précise ce qui est attendu de moi.

Une de mes erreurs principales, dont je parlerai un peu plus tard, est de vouloir aller trop vite et de ne pas toujours bien lire les règles, bien que ce défaut soit en train de se corriger, il peut être encore présent dans certaines situations.

Bien que le plus important, soit déjà de reconnaître l'erreur, et de comprendre pourquoi je l'ai fait.

### Deuxième étape : Observer les logiciels à utiliser

On peut déjà commencer par remarquer qu'il y a trois aspects prédominants qui vont déjà apparaître dans un premier lieu : Le HTML, le style CSS ou encore le javascript.

Le quatrième aspect prédominant qui commence à pointer le bout de son nez vers le milieu de développement de projet sera l'utilisation de PHP qui a un rôle déterminant dans le fonctionnement du back-end.

Que ce soit sur la base de données, on peut noter my SQL ou postgre SQL.

### 3e étape : Le choix des logiciels

Il existe plusieurs logiciels ou encore plateforme pour développer un projet comme celui-ci qui reste dans un cadre scolaire et donc pas trop conséquent.

Ce qui revenait principalement était la plateforme repl.it ou encore l'utilisation du logiciel Visual studio Code (VScode).

J'ai personnellement opté pour Visual Studio code, qui dispose déjà d'une application ou d'un logiciel directement utilisable localement, il dispose aussi d'une possibilité d'être relié au logiciel de GitHub des Scott afin de réduire au maximum les frictions qui auraient pu nécessiter des allers-retours de base avec d'autres logiciels.

Et je suis parti sur ma SQL pour la gestion de la base de données, car c'est le premier logiciel que j'ai étudié en cours et qui est le plus facile à utiliser pour le projet pour des personnes qui sont débutantes ou intermédiaires en informatique ( Ce qui est mon cas ).

Pour le logiciel de gestion : toggle track.

J'ai déjà utilisé la majorité des logiciels de gestion mentionnés, j'expliquerai pourquoi je suis passé à Toggletrack prochainement.

#### 4e étape : Les priorités

Ce qui prime avant tout sur un site web : son aspect visuel. bien qu'étant un débutant, j'ai tout de même fait en sorte que le site web soit un minimum en correspondance en terme de couleur avec les demandes induites dans l'énoncé. tout en gardant un aspect ergonomique.

La première chose que les clients verront sur un site web, c'est son visuel. c'est l'élément fondamental qui fait que le client ou le visiteur se fera continuer ou non sur le site web.

Ce qui viendra en second plan, une fois que toute la vitrine sera réalisée, ce sera la gestion de tout ce qui va être présentation des rubriques de connexion, des avis ou encore la gestion de base de données

#### 5e étape : Passage à l'action

Pas la peine de perdre trop de temps dans la préparation, c'est en rentrant dans le vif du sujet que j'apprendrai le plus de choses et qu'il y aura des optimisations à réaliser au fur et à mesure du parcours.

On verra plus tard que rentrer dans un cadre de sur préparation peut créer un problème.

#### 6e étape : Observer les erreurs et comprendre

Voici une liste d'erreurs que j'ai réalisé :

- D'avoir commencé le développement sur repl.it...
- Ne pas avoir mis en place une liste des priorités suffisamment concrètes
- Ne pas avoir trier les différents fichiers par extension (CSS, html, js...ETC.)
- Ne pas avoir directement appliquer le schéma de réparation des erreurs de par une procrastination et un manque de temps ( quotidien pour le moins chargé )
- Un certain manque d'adaptabilité pour incorporer le projet au quotidien notamment lors de la présence d'imprévu ou de gestion d'autres projets à titre personnel.
- Avoir sous-estimé la charge de travail du projet
- Toujours une sale manie à chercher à aller trop vite...Notamment le fait de ne pas avoir utilisé GitHub desktop tout de suite, chose qui aurai éviter certaines erreurs

- Ne pas avoir directement mis en place le système de branche principale ou secondaire ( développement )
- Ne pas avoir donné de nom suffisamment distinctifs que ce soit pour les id, les classes, Nom des documents, nom des branches ou utilisation efficace de commit
- Une mauvaise gestion de la base de données ( Être allé trop vite dans l'apprentissage de l'usage de la base de données )
- Avoir laissé traîner des erreurs de gestion de base de données qui ont demandé de recommencer
- Avoir trop misé sur la compréhension et beaucoup trop négligée la mémorisation ou la pratique
- Une utilisation de Toogle track qui était très loin de l'optimal au début et ce même encore aujourd'hui ( manque d'organisation en allant trop vite. )

## Conclusion

Nous pouvons remarquer que dans la réalisation de mon projet, je n'ai pas suffisamment préparé certains aspects, ce qui m'a fait perdre du temps dans le développement et ce fut un mal nécessaire.

Le fait d'avoir réalisé beaucoup d'erreurs et d'avoir mal digéré le temps perdu, a créé une expérience qui m'a poussé à mettre en place une autre stratégie d'organisation afin de pouvoir me retrouver beaucoup plus facilement dans le développement, les différentes modifications, un non distinctif dans chaque rubrique par le biais de la commande commentaire ( qui se veut différentes selon logiciel : <!-- pour html et // pour php ).

Enfin j'ai utilisé un logiciel de gestion, qui je trouve personnellement est encore mieux que très lourd, ou encore notion : Toggletrack.

Je parlerai de tout Toggletrack plus précisément dans les prochaines sections.

Ma nouvelle méthodologie pourrait se résumer en une seule phrase : Petit à petit.

## Documentation technique de l'application

### Réflexion technologique

J'ai opté pour Visual Studio code et l'utilisation de GitHub desktop afin d'avoir le plus d'ergonomie possible dans la gestion du projet et son évolution sur le temps.

L'utilisation de la console de commande a permis une approche plutôt ergonomique dans certains aspects du développement du projet notamment au début.

Console de commande qui d'ailleurs a permis aussi d'aller plus vite que ce soit dans la création de la base de données, ou encore le repérage de l'installation de certaines applications.

J'ai choisi d'utiliser **my SQL** pour la gestion de la base de données, car c'est le plus facile à utiliser et à paramétrer pour les personnes qui débutent ou qui sont intermédiaires en informatique.

L'autre logiciel **postgre SQL** est un excellent logiciel qui demande tout de même des paramétrages plus complexes et qui peuvent s'avérer compliqué pour un débutant. Il est cependant plus adapté à des projets de plus grande envergure.

Pour le logiciel de gestion de projet, Je suis parti sur **Toggle Track**. C'est un logiciel qui permet de traquer en direct les actions que l'on réalise, tout en permettant de noter une description précise de la tâche qui est effectuée ou du projet sur lequel on travaille. Toogle track va également référencer le temps de travail, et il est possible d'ajouter une petite icône qui permet de distinguer les actions rémunérées et non rémunérées.

Toogle track a également l'avantage de mettre en place une **forme de gamification**, notamment sur le fait de travailler sur des projets où l'on a une vue directe du temps que prennent les projets sur l'échelle d'une journée présentée par Google track ce qui va créer une sorte de chaîne.

Le seul défaut de Toogle track, c'est qu'il peut arriver d'avoir des oublis de lancer le timer pour une tâche précise... De plus, il est peut-être difficile de mettre en place une très bonne organisation dès le début et demande un certain temps d'adaptation, Surtout si tout comme moi on a déjà utilisé des logiciels de gestion avant. Chose que vous verrez notamment dans mon Google track qui est un peu chaotique et ce même encore aujourd'hui.

C'est pour cela qu'il est préférable d'installer l'extension Google de toogle track, Afin de **limiter au maximum la friction** d'activation ou d'oubli du timer du logiciel en passant d'un passage sur le site web, à la sélection du projet, avec le tout d'un simple clic sur l'émoticônes d'extension présente sur Google Chrome en haut à droite juste à côté de l'Image de profil.

Cette chaîne va donc se consolider au fur et à mesure du temps que nous réalisons une action sur quel compte projet, cela va jouer sur un principe de cohérence pour les êtres humains et donc va pousser à entretenir la chaîne ce qui réduit les chances de procrastination ou de ne pas passer à l'action.

Pour les autres logiciels de gestion, tels que Trello ou encore Notion. Ce sont d'excellents logiciels, cependant il laisse moins de place à la **flexibilité** car ces derniers sont très orientés sur une méthode de Time blocking.

Méthode qui peut s'avérer très efficace à condition d'avoir certains moyens que j'ai énumérerai plus précisément dans l'environnement de travail.

## Configuration de l'environnement de travail

### Matériel

Déjà en ce qui concerne les éléments les plus importants, c'est-à-dire le matériel pour pouvoir travailler convenablement.



Je dispose d'un ordinateur portable avec une carte graphique 3080 ainsi que 32 Go de RAM.

Ce type de matériel permet déjà d'avoir un environnement de travail beaucoup plus agréable que ce soit en termes de fluidité ou de puissance à ma disposition.

La mise en place d'un second écran fut nécessaire afin de maximiser l'efficacité du développement, notamment pour éviter les différents aller-retours entre les logiciels qui peuvent s'avérer pénibles et peu pratiques et ce dès les premières étapes du développement.

Le plus optimal pour un développement, et l'utilisation soit d'un troisième écran, ou encore d'un écran incurvé de plus de 1 m qui permet un environnement de travail tout bonnement exceptionnel après l'avoir testé une seule fois.

### Technologique

J'ai décidé pour chacun des écrans de scinder les pages en deux, notamment pour la recherche d'information ou encore l'ajout de code ce qui m'a fait gagner énormément de temps.

Les logiciels quant à eux, fonctionnent en arrière-plan à plein écran, me permettant d'aller dessus à l'aide d'un simple clic sans pour autant perdre les pages qui sont scindées favorisant un maximum encore une fois l'ergonomie pour le développement.

En ce qui concerne Toogle track, De parler différents éléments que j'ai noté précédemment, il n'est pas seulement fixé sur une stratégie de Time ou de task blocking.

Trello et notion vont avoir tendance à inciter à du **time blocking**, schéma qui peut facilement être perturbé voire très chaotique en cas d'imprévu, gestion de la vie personnelle, la gestion d'autres projets à côté ...Etc. Si l'on ne dispose pas de personnel pouvant gérer la plupart de c'est imprévu ( Chose qui concerne l'immense majorité des gens ).

Le time blocking est un moyen qui peut s'avérer très efficace, à condition par conséquent d'avoir des moyens financiers plutôt importants qui offrent une **optimisation maximale**. choses qui ne peuvent pas se permettre la majorité des gens qui travaillent de chez eux s'ils ont d'autres choses à gérer quotidiennement et qui ne peuvent pas attendre.

Enfin, Je suis parti sur un langage anglais pour deux raisons :

- La première raison, est que l'entièreté des commandes sont des mots en anglais...
- La deuxième raison, c'est qu'en cas de difficulté, notamment si un aspect du code ne fonctionne pas, je ne trouve la solution que dans des forums... qui parlent en anglais avec des termes en anglais et des précisions en anglais.

La seule chose qui est en français, c'est juste le nom des rubriques afin qu'on reconnaisse que c'est un site français, ainsi que les commentaires pour que le développement soit compris.

Bien que cela ne soit pas toujours dit de manière explicite, la maîtrise de l'anglais est primordiale pour quiconque souhaite progresser à vitesse grand V dans le développement web sous toutes ses formes.

Ne pas savoir parler anglais, ça serait ce privé de 90 à 95 % du contenu d'Internet en entier.

## L'environnement

Sachant que nous sommes actuellement en période d'été, l'environnement a voulu un endroit et une période de la journée où il ne fait pas trop chaud. afin de pouvoir maximiser mon efficacité et de préserver au mieux mon ordinateur.

Donc se lever un peu plus tôt comme d'habitude, afin d'être au moment où il fait le plus frais potentiellement dans la journée, avec le moins de bruit possible et de quoi bien s'hydrater. Car bien souvent ce n'est pas un problème de fatigue, mais bel et bien un problème d'hydratation lorsqu'on perd en concentration.

Il est préférable également de mettre son téléphone portable situé dans une autre pièce idéalement, afin de limiter au maximum les tentations. L'environnement est toujours plus fort que nous.

Pour savoir si c'est vraiment un problème de fatigue ou d'hydratation lors d'une phase de travail ou d'une session de travail, il suffit simplement de boire un peu et d'observer comment on se sent après.

Si on se sent mieux, c'est que c'est un point d'hydratation, s'il y a toujours un problème de concentration et d'assimilation, il vaut mieux dans ce cas arrêter.

## gestion de l'énergie

L'incorporation de pause, qui permet notamment de récupérer afin de pouvoir entamer de la meilleure manière la prochaine session et d'être le plus efficace possible.

Il faut également penser à la gestion de l'énergie, il y a un moment dans la journée où je n'y arrive plus, il est donc préférable de finir la journée et d'attendre le lendemain pour pouvoir continuer le projet plutôt que de persister.

La persistance en cas de fatigue ou le fait de ne plus y arriver, peut faire rentrer la plupart des personnes, moi y compris, dans un cas de figure de productivité négative.

La productivité négative, c'est un scénario qui arrive bien souvent lorsque une personne veut insister malgré qu'elle ne soit plus en mesure de produire un travail efficace.

Cet état va donc laisser une plus grande possibilité dans les erreurs qui seront réalisées et qui devront être réparées plus tard occasionnant donc une perte de temps et potentiellement une forme de frustration qui peut elle-même enrayer le bon sens. une sorte de cercle vicieux peut alors s'instaurer dans le projet et avoir des dégâts conséquents de par un effet cumulé.

Il faut éviter de sur-accumuler la frustration, notamment les frustrations qui sont engendrées sur le fait de devoir réaliser telle ou telle chose dans la journée et ce malgré l'impossibilité de le faire de par les imprévus du quotidien ou certaines obligations qui peuvent prendre plus de temps que d'habitude car elle-même peuvent contenir des imprévus.

C'est d'ailleurs l'une des raisons pour lesquelles j'ai arrêté d'utiliser les anciens logiciels jusqu'à arriver à Toogle track. Puisque c'est logiciel était très orienté sur une organisation de Time blocking, et l'incapacité de travailler durant les périodes de temps sur lesquelles je bloqué avant pouvez me trotter dans la tête et me faire perdre du temps dans la réalisation de mes projets que ce soit au cours de la journée ou parfois sur quelques jours. Le fait de ne pas pouvoir atteindre les objectifs fixés sur une journée avec un écart qui peut parfois s'avérer plutôt important pouvez me générer de la frustration et me Prendre une partie de l'énergie.

Un facteur qui peut grandement influencer l'énergie et le bien-être, : La pratique d'un sport

Même une pratique journalière de 15 à 30 minutes peut faire une nette différence sur l'énergie et l'efficacité que l'on a au travail.

Tout cela s'explique sur un plan physiologique, La réalisation du sport permet naturellement une meilleure circulation du sang ainsi que de l'oxygène. ce qui permet forcément au cerveau de mieux fonctionner, et par conséquent de soit trouver des solutions bien plus rapidement à des problèmes ou de pouvoir apprendre plus vite des notions afin de soit corriger ses erreurs soit d'améliorer plusieurs aspects d'un même point.

### Gestion du temps

La gestion du temps va tenir compte de plusieurs paramètres, tout d'abord notre heure de lever et de coucher, le chronotype, les différentes obligations du quotidien, les différents imprévus du quotidien, les différentes méthodes de productivité ou la capacité d'adaptation.

Il est important de déterminer son chronotype et le moment de la journée où nous sommes le plus efficace. Par exemple, pour les personnes du matin, il est préférable d'entamer le travail le plus difficile dès le matin.

Étant moi-même quelqu'un du matin, je remarque que mon pic de performance se déroule entre 5h30 et 9h30-10h30 selon la qualité du sommeil.

Il y a également deux possibilités dans la gestion des tâches, soit de commencer par des petites taches qui serviront d'échauffement pour la plus grosse, ou à l'inverse directement attaquer la plus grosse tâche afin de bien démarrer la journée et que les tâches suivantes paraissent plus facile.

Il faut également penser à limiter le temps accordé pour la réalisation d'une tâche, ça permet de jouer sur le principe de la deadline et de pousser le cerveau à trouver les meilleures possibilités pour réaliser la tâche dans un temps précis.

Il faut également tenir compte qu'une tâche peut prendre plus de temps que nécessaire, pour des raisons sur lesquelles nous avons la main donc une marche d'amélioration et

d'autres raisons pour lesquelles nous n'avons pas la main dessus, ou du moins pas entièrement.

Il faut éviter la sur optimisation ou la sur préparation, qui peuvent créer une forme de procrastination active et n'amène aucun résultat.

Il faut repérer de suite les erreurs, et les corriger bien que ce soit plus facile à dire qu'à faire. car le fait de reconnaître ses erreurs permet de progresser de mémoriser beaucoup plus vite bien que la méthode ne soit pas des plus agréables.

Il ne faut également pas trop dépendre d'un plan, celui-ci doit pouvoir être malléable et adaptable face aux situations imprévues. Il faut donc avoir une marge de manœuvre.

### L'aspect social

Le fait de connaître les bonnes personnes dans un domaine, soit permet de gravir les échelons plus rapidement ou alors d'obtenir des infos de valeur tout en développant de bonnes relations.

Je trouve personnellement que ce n'est pas assez mis en avant en informatique, car l'avancée d'un projet et sa vitesse de déploiement peuvent-être grandement influencé par deux aspects : Les moyens financiers et les personnes que l'on connaît

### Conclusion

Ce que l'on peut constater, et que le plus dur n'est pas forcément de développer ses compétences dans un domaine, ce sont des choses qui peuvent se faire naturellement et plutôt rapidement à condition d'y aller petit à petit, de mettre son ego de côté et de s'intéresser au domaine en lui-même.

Ce qui est incomparablement plus dur, c'est de devoir tenir compte d'autres variables qui va permettre d'influencer au maximum l'efficacité de chaque session de travail, tout en acceptant qu'il n'est pas possible d'avoir la main mise sur tout française et que l'ensemble de l'organisation et du schéma de progression se fera au fur et à mesure des erreurs qui ont été réalisées ou de découverte de procédés pure rapide pour parvenir à un même résultat.

Tout ceci est une explication extrêmement générale de tous les points à tenir compte sur un moment T et les optimisations à réaliser à venir.

Enfin, même en étant la personne la plus talentueuse, la plus organisée et la plus déterminée à travailler dans le domaine. il est très fort improbable que cette personne fasse le poids contre une équipe de trois personnes dans son même domaine qui bien que nettement moins doué ou juste "bien organisé " Pour chacun se concentrer voir se spécialiser dans des aspects précis du développement là où la personne seule devra avoir la tête partout.

Donc pour cela que le social est incroyablement important, car il est véritablement source d'opportunité et d'ascension aussi bien sur le plan personnel que professionnel.

## Modèle conceptuel de données (Diagramme de classe)

users
id (PK) email password role

habitats
id (PK) name description

animals
id (PK)     name     species     image     habitat_id (FK

veterinary_reports
id (PK)     animal_id (FK)     state     food     quantity     visit_date     comments

reviews
id (PK)     pseudo     review

approved
----------

contact_messages
------------------

id (PK)	
title	
description	
email	

services
----------

id (PK)	
name	
description	

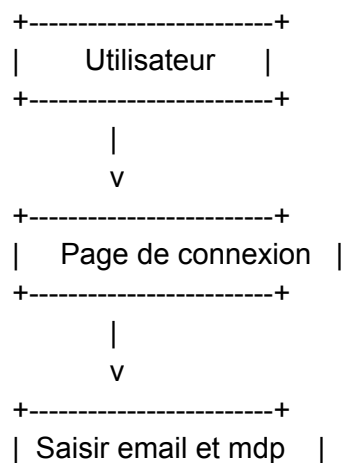
Relations :

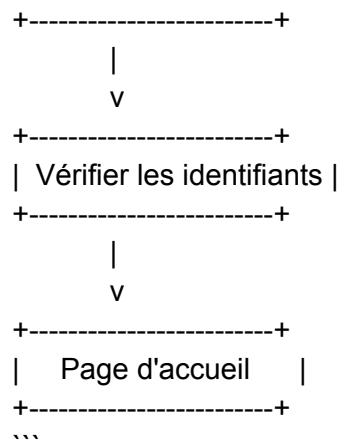
- `animals.habitat\_id` est une clé étrangère vers `habitats.id`.
- `veterinary\_reports.animal\_id` est une clé étrangère vers `animals.id`.

## Diagrammes d'utilisation et de séquence

### Diagramme d'utilisation

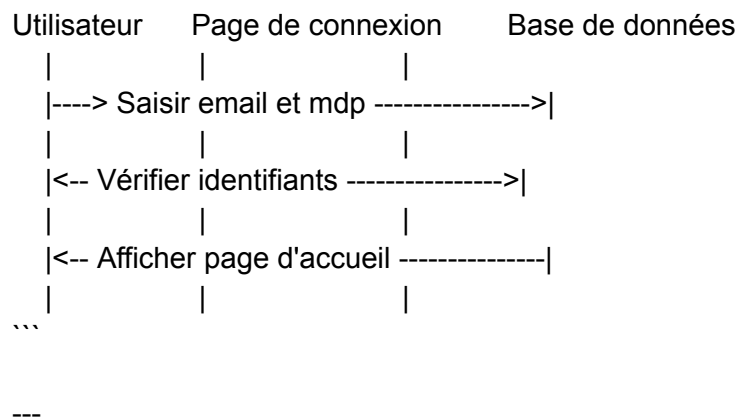
Cas d'utilisation : Connexion utilisateur





## Diagramme de séquence

### Connexion utilisateur



## Documentation du déploiement de l'application

### Prérequis

- Installer XAMPP (ou un autre serveur local)
- Cloner le dépôt GitHub de l'application
- Importer le fichier SQL pour créer la base de données et les tables

### Étapes

#### 1. Installer XAMPP :

- Télécharger et installer XAMPP depuis [\[apachefriends.org\]\(https://www.apachefriends.org/index.html\)](https://www.apachefriends.org/index.html).
- Lancer XAMPP et démarrer les modules Apache et MySQL.

## 2. Cloner le dépôt GitHub :

- Ouvrir Git Bash ou un autre terminal.
- Cloner le dépôt avec la commande :

```
``bash
git clone <URL_du_dépôt>
...`
```
- Naviguer dans le répertoire du projet :

```
``bash
cd nom_du_projet
...`
```

## 3. Configurer la base de données :

- Ouvrir phpMyAdmin depuis [localhost/phpmyadmin](http://localhost/phpmyadmin).
- Créer une nouvelle base de données `zoo\_db`.
- Importer le fichier `zoo\_db.sql` pour créer les tables et insérer les données de test.

## 4. Configurer le projet :

- Copier tous les fichiers du projet dans le répertoire `htdocs` de XAMPP :

```
``bash
cp -r * /path/to/xampp/htdocs/nom_du_projet
...`
```
- Modifier les paramètres de connexion à la base de données dans le fichier `config.php` (ou équivalent).

## 5. Lancer l'application :

- Ouvrir un navigateur et accéder à  
[http://localhost/nom\_du\_projet](http://localhost/nom\_du\_projet).

## Conclusion générale

Ce fut un sacré projet de développement, j'ai constaté beaucoup de lacunes que je ne pensais pas avoir ou pas à ce point, tout particulièrement sur le plan de l'organisation lors du passage à l'action.



Je pense également avoir suffisamment acquis de compétences pour finalement comprendre que je ne sais rien en informatique ( je sais que je ne sais rien au moins ).

Cela peut-être un indicateur que je sors de la zone de débutant pour commencer à devenir intermédiaire dans mon évolution du domaine de l'informatique.

Aujourd'hui je suis en cours de travail sur le fait d'aller moins vite et de moins griller les étapes, car le fait d'empiler les méthodes de productivité, que ce soit en mémorisation, application, compréhension ou lecture. Cela m'avait poussé durant une courte période à avoir cramé les étapes sur l'aspect de la mémorisation qui a été trop négligé au profit de la compréhension.

Le social est un élément essentiel pour développer un projet, une personne qui a accès à des connaissances dans le bon domaine au bon moment peut voir son projet subir une ascension en peu de temps. Je le répète, je trouve que c'est un élément trop négligé le social en informatique, Alors qu'avant un bon réseau peut-être un élément déterminant sur la vitesse de développement que ce soit l'aspect personnel, professionnel, de notoriété ou encore financier.

Sur un aspect plus professionnel et tout particulièrement l'entrepreneuriat, il est très important de tenir compte que nous ne sommes pas seuls à mettre en place toutes ces méthodes d'efficacité, de surcharge progressive et d'efforts pour parvenir à une belle réussite. La concurrence est donc un élément déterminant aussi pour la croissance. Cet aspect peut également s'appliquer pour les personnes souhaitant faire carrière dans le monde du salariat, là où le plus difficile peut-être est de devoir gérer ses collègues en plus de se gérer soi-même et le projet.

Finalement, le plus dur dans un projet ce n'est pas de développer le projet en lui-même ou la montée de compétences qui sont les plus durs, mais de tenir compte de toutes les variables qui vont pouvoir influencer négativement comme positivement le développement du projet. Il ne faut donc jamais arrêter d'apprendre, la mise en place d'une bonne optimisation peut prendre quelques semaines et peut même se compter en année pour ceux qui n'ont pas pris le temps de s'intéresser un minimum au sujet.