

# RAPPORT DE STAGE

**Christophe CROGNIER**

Client:

***FRESH.WIN***

***14 Avril au 13 Juin 2025***

Stagiaire :

Théo Spetebroot B2-A

MyDigitalSchool Paris

Tuteur de Stage :

Christophe CROGNIER

<b>Introduction.....</b>	<b>3</b>
<b>Partie 1 – Introduction à L’entreprise.....</b>	<b>4</b>
Les informations du marché.....	5
Segment de marché :.....	5
Projet 1 (14/04, Durée : 1 semaine) :.....	6
Technologies et compétences mobilisées.....	7
Bilan et résultats.....	7
Projet 2 (22/04, Durée : 1 semaine) :.....	8
Technologies et compétences mobilisées.....	8
Bilan et résultats.....	9
Projet 3 (26/04, Durée : 2 semaines) :.....	10
Technologies et compétences mobilisées.....	11
Bilan et résultats.....	11
Projet 4 (12/05, Durée : 2 semaines) :.....	12
Technologies et compétences mobilisées.....	13
Bilan et résultats.....	13
Projet 5 (Le 26/05, Durée 1 semaine) :.....	14
Technologies et compétences mobilisées.....	15
Bilan et résultats.....	16
Projet 6 (02/06, Durée : 1 semaines) :.....	16
Compétences et technologies mobilisées.....	17
Bilan et perspectives.....	18
Méthode de travail :.....	18
<b>Partie 3 – Résultats et analyse de l’expérience.....</b>	<b>19</b>
Résultats obtenus.....	19
Bilan Personnel.....	20
Et si ce stage était à refaire :.....	21
L’analyse de l’expérience.....	21
Conclusion.....	22
<b>Partie 4 – Annexes.....</b>	<b>24</b>
Évaluation du tuteur.....	24
Auto-évaluation.....	24
<b>Drive your Skills - Expérience personnelle : Air Legend (13 au 15 septembre 2024, Melun-Villaroche).....</b>	<b>25</b>
Identification des compétences.....	25
Illustration concrète.....	25
Impact sur le projet.....	26
Réflexion critique.....	26
Conclusion.....	26

## Introduction

Entre le **14 avril et le 14 juin 2025**, j'ai effectué un **stage de deux mois** dans le secteur du développement web. Durant cette période, j'ai participé à diverses missions encadrées par **Christophe CROGNIER** et **Thomas**.

Passionné depuis quelques années par le **développement web**, j'ai saisi avec enthousiasme l'opportunité de rejoindre ce stage. Au cours de celui-ci, j'ai eu l'occasion de travailler sur plusieurs missions pour un client, notamment la **création de mini-jeux** comme la **lootbox** et un **système de notation**, le développement d'interfaces utilisateur, ainsi que l'intégration de données. Cette expérience m'a permis de mettre en pratique mes compétences dans le domaine du développement web.

Ce rapport a pour objectif de retracer mon expérience en trois grandes parties :

### 1. **Présentation de l'entreprise de Christophe**

Cette première section dressera un portrait de la société, en détaillant son statut juridique, sa structure organisationnelle, son effectif, ainsi que ses domaines d'activité.

### 2. **Projets réalisés**

La seconde partie présentera les différents projets qui m'ont été confiés, en mettant en avant les objectifs, les outils utilisés et les technologies mises en œuvre.

### 3. **Bilan de l'expérience**

Enfin, je conclurai ce rapport par une analyse des résultats obtenus et un retour sur les compétences acquises, les défis rencontrés et les enseignements tirés de cette immersion professionnelle.

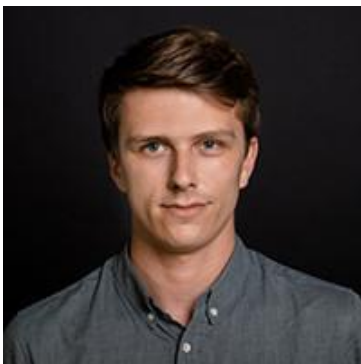
## Partie 1 – Introduction à L'entreprise

La microentreprise de Christophe CROGNIER évolue dans le secteur du **développement web** et de la **formation en écoles privées**. Fondée dans une logique d'indépendance et de polyvalence, cette structure offre à la fois des **prestations de développement sur mesure** pour particuliers et entreprises, et des **interventions pédagogiques** dans diverses écoles spécialisées en informatique.

Christophe, unique membre de l'entreprise, cumule les rôles de **formateur** et de **développeur web freelance**. Son activité se partage entre la création de sites ou d'applications web pour des clients variés, et la transmission de ses compétences techniques auprès d'étudiants en développement. Cette double casquette lui permet de rester constamment à jour sur les pratiques du métier tout en contribuant à la formation de la future génération de développeurs.

En tant que **prestataire indépendant**, il adapte ses services en fonction des besoins du client : sites vitrines, plateformes web plus complexes, ou encore projets spécifiques avec des contraintes techniques précises. Son approche repose sur l'écoute, la réactivité et la qualité du code livré.

Ce stage m'a permis d'intégrer un environnement de travail **flexible et professionnalisant**, dans lequel j'ai pu observer de près le **quotidien d'un développeur freelance**, découvrir **les contraintes de la gestion de projet client**, et participer à des **projets concrets**, tout en bénéficiant de **l'encadrement et des conseils directs** de Christophe.



**Thomas**

(Client avec lequel on va travailler tout le long du stage)



**Christophe**

## Les informations du marché

### **Segment de marché :**

La microentreprise de Christophe CROGNIER se positionne sur un double segment de marché. D'une part, elle s'adresse aux **particuliers et entreprises** recherchant des **solutions web sur mesure**, comme des sites vitrines, des plateformes spécifiques ou des applications adaptées à leurs besoins. Ce segment inclut notamment des **TPE/PME**, des **indépendants**, ou encore des **associations**, qui souhaitent améliorer leur visibilité en ligne ou optimiser leurs processus via des outils numériques.

D'autre part, l'entreprise intervient dans le secteur de la **formation en développement web**, principalement au sein d'**établissements d'enseignement privé**. Ce second segment vise un public d'**étudiants en reconversion ou en formation initiale**, souhaitant acquérir des compétences techniques solides dans un domaine en constante évolution.

En combinant ces deux axes, Christophe CROGNIER répond à des besoins variés, allant de la **création technique** à la **transmission pédagogique**, tout en adaptant ses services à des profils et des contextes professionnels diversifiés.

## Partie 2 – L'activité professionnelle confiée par l'entreprise

Après avoir présenté l'entreprise de Christophe, nous allons maintenant nous pencher sur mon rôle au sein de cette organisation pendant mon stage. En tant que développeur web stagiaire chez Christophe pour l'application Fresh.win, j'ai été impliqué dans diverses tâches et projets qui m'ont permis d'acquérir de nouvelles compétences et de mettre en pratique celles que je possédais déjà.

Lors de ce stage, j'ai contribué à l'intégration de fonctionnalités en React avec TypeScript et Tailwind, ainsi qu'à la création et à la gestion d'**API RESTful** avec Node.js et Express. J'ai également manipulé une base de données **PostgreSQL**, en assurant les interactions nécessaires côté serveur. En parallèle, j'ai suivi les bonnes pratiques de développement en équipe : création de branches Git pour chaque tâche, documentation du code, et participation aux réunions de sprint et à la planification des fonctionnalités.

### **Projet 1 (14/04, Durée : 1 semaine) :**

#### *Création d'un composant "LootBox" interactif et personnalisable*

Lors de mon premier projet pour Freshwin, sous la supervision de mon tuteur Christophe, j'ai été chargé de développer un composant de type "LootBox". Ce composant interactif s'inspire des mécaniques de jeux populaires comme CSGO ou les boosters Pokémon, offrant une animation visuelle attrayante pour afficher des récompenses aléatoires.

L'objectif principal était de créer un composant générique et réutilisable, capable de recevoir dynamiquement un tableau d'objets avec leurs propriétés respectives (nom, image, rareté). Cette approche permet à l'équipe d'implémenter divers types de LootBoxes avec différents contenus sans avoir à développer le composant à chaque fois.

Pour mener à bien ce projet, j'ai utilisé les technologies suivantes :

- **React avec TypeScript** pour la structure et la logique de l'interface,
- **Tailwind CSS** pour le design graphique et le responsive design,
- **React Router** pour gérer plusieurs pages, par exemple, une page dédiée à la LootBox CSGO et une autre pour les boosters Pokémon,
- **Git et GitHub** pour le versioning et la collaboration sur le projet.

J'ai également intégré une animation fluide inspirée du style roulette de CSGO, où les objets défilent horizontalement avant de ralentir progressivement pour révéler une récompense finale. Pour enrichir l'expérience utilisateur, j'ai ajouté un historique des récompenses obtenues ainsi qu'une page d'accueil permettant de choisir parmi plusieurs types de LootBoxes.

### Technologies et compétences mobilisées

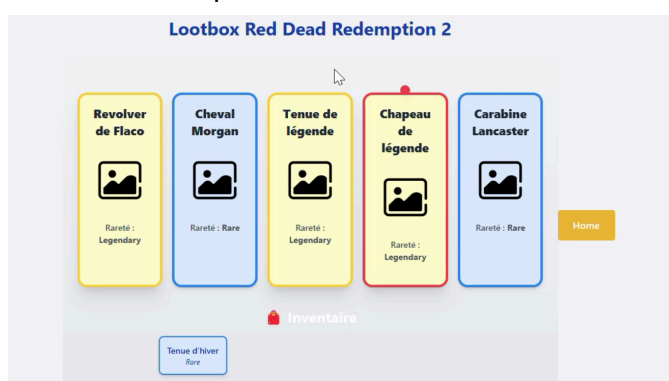
- Approfondir mes compétences en React et Tailwind CSS,
- M'initier à la conception de composants dynamiques et paramétrables,
- Comprendre l'importance de la modularité et de la réutilisabilité dans un projet frontend,
- Renforcer mes bonnes pratiques en gestion de projet avec Git.

Et après une revue de code avec Christophe, j'ai reçu des suggestions pour améliorer la performance du composant. J'ai donc refactorisé certaines parties du code pour réduire la complexité et améliorer la réactivité de l'interface. Ces modifications ont permis d'obtenir une animation plus fluide et une meilleure expérience utilisateur.

### Bilan et résultats

En conclusion, le développement du composant "LootBox" a été une expérience particulièrement enrichissante. Ce projet m'a permis de renforcer mes compétences techniques et de mieux appréhender les enjeux du développement frontend dans un cadre professionnel. Ce projet a mis en évidence l'importance de la modularité et de la réutilisabilité du code. De plus, il a souligné l'impact significatif d'une collaboration efficace et d'une communication claire au sein d'une équipe de développement.

L'utilisation de technologies modernes telles que React avec TypeScript et Tailwind CSS m'a permis de développer un composant performant, tout en respectant les bonnes pratiques de développement. Ce projet a renforcé ma capacité à gérer des projets de manière autonome, tout en intégrant les feedbacks pour optimiser les résultats. Il a été particulièrement gratifiant de constater comment ce composant s'intègre dans l'application globale et contribue à enrichir l'expérience utilisateur.



*(Ces illustrations représentent fonctionnellement le travail effectué, en mettant l'accent sur les aspects techniques plutôt qu'esthétiques, conformément aux exigences demandées.)*

## **Projet 2 (22/04, Durée : 1 semaine) :**

### *Création d'un système de notation interactif et personnalisable (Notafoot)*

Dans le cadre de mon travail pour Freshwin, sous la supervision de mon tuteur Christophe, j'ai été chargé de développer un système de notation interactif. Ce système vise à offrir aux utilisateurs une manière intuitive et fluide de noter divers éléments visuels, tels que des images ou des vidéos, à travers une interface soignée et responsive.

Inspiré par le site Football Kit Archive, ce système s'inscrit dans une logique de gamification. Les utilisateurs peuvent évaluer une série d'éléments, comme des maillots ou des logos, en utilisant un barème de notation allant de 1 à 5 étoiles. En fonction de leur participation, ils peuvent recevoir des récompenses.

L'objectif technique était de concevoir un composant réutilisable, capable de recevoir dynamiquement un tableau de données comprenant des images, des titres, des catégories, etc. Ce composant devait permettre d'afficher les éléments à noter un par un, avec une persistance locale des notes attribuées et un affichage statistique si nécessaire.

Pour mener à bien ce projet, j'ai utilisé plusieurs technologies :

- **React native avec TypeScript** pour construire une interface robuste et typée,
- **NativeWind** (Tailwind CSS pour React Native) pour styliser le composant tout en respectant notre approche mobile-first,
- Un système de **context et props** pour assurer la modularité du composant et sa réutilisation dans d'autres parties de l'application.

### **Technologies et compétences mobilisées**

- Consolider ma maîtrise des composants dynamiques dans React Native,
- Intégrer des mécanismes de contrôle d'état local pour améliorer la fluidité et la réactivité de l'interface,



- Réfléchir à l'expérience utilisateur en matière de feedback immédiat, par exemple, le visuel de la note sélectionnée et les transitions douces vers l'élément suivant,
- Anticiper les évolutions futures, comme l'ajout d'un système de statistiques ou de leaderboard basé sur les notes collectées.

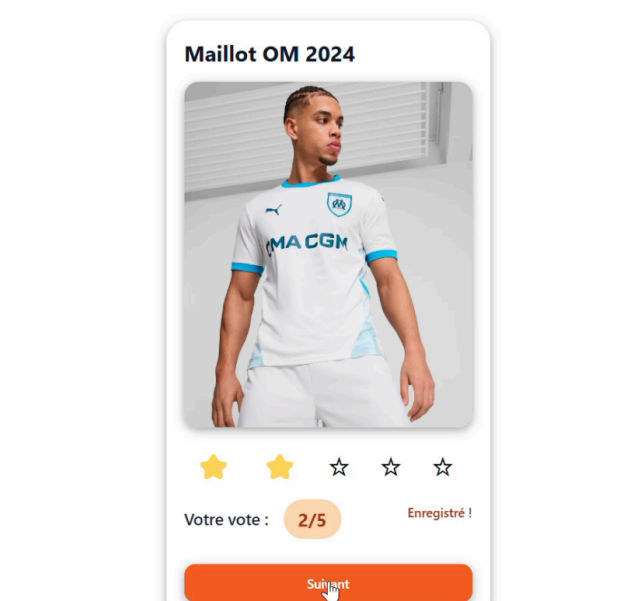
Après une session de test et une revue de code avec mon tuteur, j'ai refactorisé le système de props pour simplifier l'intégration dans d'autres modules. J'ai également extrait les styles dans des fichiers dédiés pour améliorer la lisibilité du code.

## Bilan et résultats

Pour conclure, ce projet a été une expérience enrichissante qui m'a permis de renforcer mes compétences en développement d'interfaces interactives et réutilisables. En utilisant des technologies modernes comme React avec TypeScript et NativeWind, j'ai pu créer un système de notation à la fois performant et esthétique, tout en respectant les bonnes pratiques de développement.

Les défis rencontrés et les retours constructifs ont été des opportunités précieuses d'apprentissage et d'amélioration continue. Ce projet a renforcé ma capacité à gérer des projets de manière autonome tout en intégrant les feedbacks pour optimiser les résultats.

### Notafoot



### **Projet 3 (26/04, Durée : 2 semaines) :**

#### *Création de la page Hex center avec systèmes de récompenses hebdomadaires et journalières*

Dans la continuité de mon stage chez Freshwin, j'ai été chargé de développer une nouvelle page essentielle de l'application mobile : le Hex Center. Ce hub centralise deux systèmes clés de gamification destinés à fidéliser les utilisateurs : un système de récompenses hebdomadaires (Weekly Claim) et un système de récompenses journalières (Daily Claim). Ce projet a été réalisé sous la supervision de mon tuteur Christophe, en étroite collaboration avec les autres membres de l'équipe.

#### *Weekly Claim – Récompenses hebdomadaires*

L'objectif de cette fonctionnalité était de permettre aux utilisateurs de récupérer des récompenses spécifiques chaque semaine, selon une logique visuelle engageante et fluide. La cellule de la semaine affichait un état parmi quatre : Claimable (disponible), Claimed (déjà récupérée), Locked (non accessible), ou Missed (récompense manquée).

Pour cela, j'ai conçu un composant dynamique WeeklyClaim.tsx, basé sur un tableau d'objets représentant la semaine et son état. J'ai intégré une logique conditionnelle pour adapter les couleurs, icônes et textes à chaque état. L'interface a été pensée pour être responsive, avec une disposition claire des jours, thématisée pour s'adapter automatiquement au mode clair ou sombre, et modulaire pour être réutilisable dans d'autres parties de l'application si besoin.

#### *Daily Claim – Récompenses journalières*

Dans la même logique que le Weekly Claim, j'ai également conçu et intégré un système de Daily Claim, offrant chaque jour une récompense fixe, par exemple 1000 HEX par jour, à l'utilisateur. Ce système permet de renforcer l'engagement quotidien en incitant les utilisateurs à se connecter régulièrement pour récupérer leur bonus.

Le fonctionnement est similaire à celui du Weekly Claim :

- Un état visuel simple : à récupérer ou déjà récupéré,
- Une intégration fluide dans le design du Hex Center,
- Une logique de mise à jour en fonction de la date du jour.

## Technologies et compétences mobilisées

Pour ce projet, j'ai utilisé les technologies et compétences suivantes :

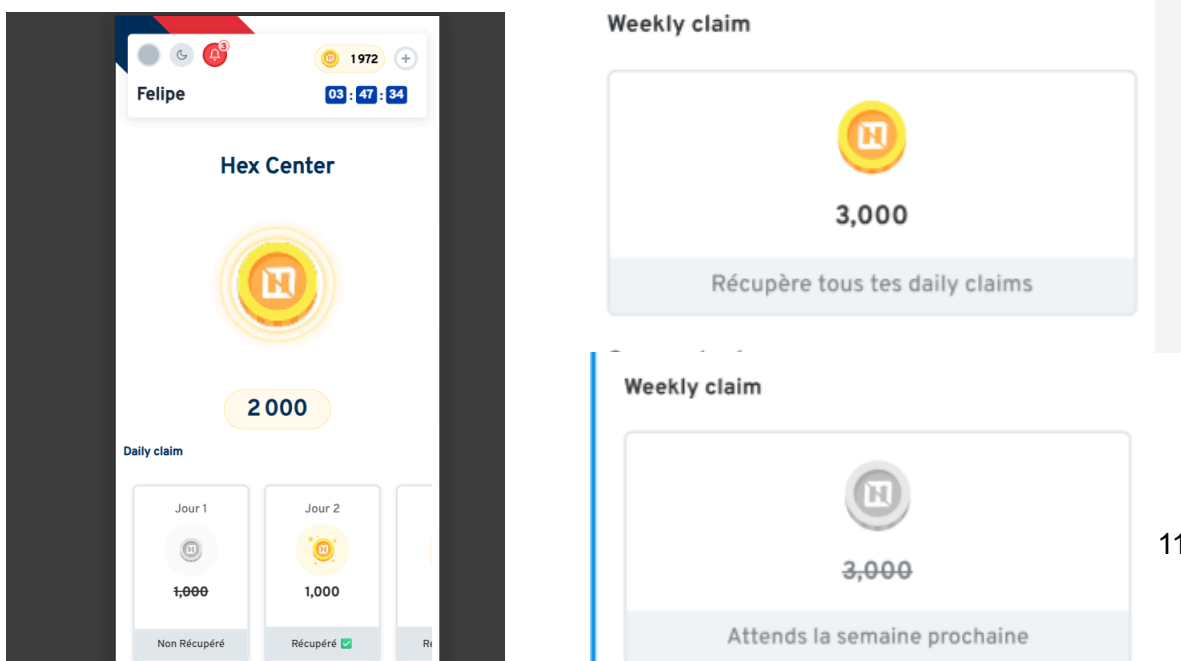
- **React Native + TypeScript** : création de composants robustes et typés,
- **NativeWind** (Tailwind CSS) : stylisation mobile-first, avec gestion du mode sombre,
- Gestion d'états locaux et dynamiques pour adapter les composants aux jours actifs,
- Utilisation de contextes et de props pour une intégration flexible dans l'application,

## Bilan et résultats

Ce projet m'a permis d'approfondir la gestion de composants dynamiques dans React Native et de travailler sur l'UX et l'UI mobile, avec une attention particulière aux feedbacks visuels et à la clarté de l'interface. Enfin, j'ai renforcé ma rigueur sur la gestion des états, des props typées et la structuration modulaire du code.

Après des tests internes et une revue avec mon tuteur, j'ai procédé à un refactor pour améliorer la réutilisabilité des composants, notamment en extrayant les styles et en simplifiant l'arborescence des props.

Ces systèmes de réclamations constituent aujourd'hui un pilier de la stratégie de gamification de l'application Freshwin et serviront de base à d'autres mécaniques futures, telles que des animations, des leaderboards et des missions.



## **Projet 4 (12/05, Durée : 2 semaines) :**

### *Création de la page Paris avec filtrage dynamique et historique des mises*

Dans la continuité de mon stage chez Freshwin, j'ai été chargé de concevoir et développer une nouvelle page centrale de l'application mobile : la page Paris. Cette page est dédiée à la visualisation et à la gestion des mises effectuées par l'utilisateur. Elle vise à apporter clarté et interactivité dans le suivi des paris, tout en facilitant la navigation et la compréhension des statuts associés à chaque mise.

### Système de filtrage dynamique par onglets

La première étape de ce projet a été la mise en place d'un système de filtrage via des onglets interactifs. Ce système permet de basculer entre différentes catégories de paris:

- En cours,
- Gagnés,
- Perdus,

Pour ce faire, j'ai développé une logique de filtrage conditionnel à partir d'un tableau de données de paris mockées. Chaque bouton ou onglet déclenche un filtrage dynamique du tableau, affichant uniquement les paris correspondant à la catégorie sélectionnée. Le bouton actif change visuellement selon son état (icône, couleur, style), afin de renforcer la lisibilité et d'améliorer l'UX.

### Affichage des paris avec composants modulaires

L'ensemble des paris filtrés est ensuite affiché via un composant réutilisable MyBets.tsx, conçu selon l'approche atomique. Ce composant présente chaque mise sous forme de carte personnalisée contenant :

- Le sport concerné (avec icône dynamique),
- Le nom du jeu ou événement,
- Le statut du pari (gagné, perdu, en cours),
- Le montant misé,
- La date du pari.

Une attention particulière a été portée à l'affichage responsive, à la lisibilité des informations clés, ainsi qu'à la compatibilité avec le mode sombre et clair.

### Intégration graphique dynamique

Pour une expérience utilisateur plus engageante, j'ai intégré des icônes conditionnelles et des styles dynamiques selon le statut du pari. L'état visuel de chaque bouton de filtre ou élément affiché varie automatiquement grâce à une carte de correspondance des icônes (iconsMap), que j'ai construite pour faciliter l'extension future.

### **Technologies et compétences mobilisées**

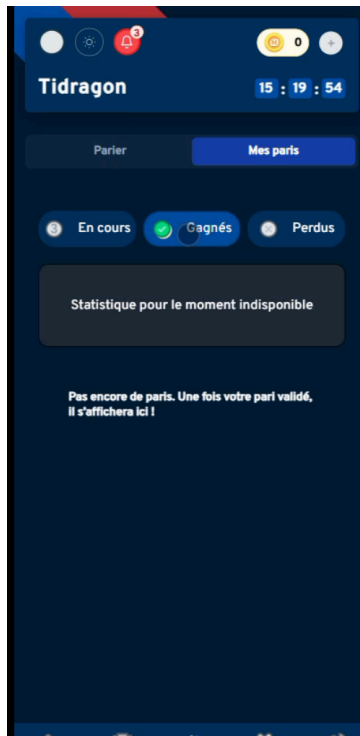
Pour ce projet, j'ai utilisé les technologies et compétences suivantes :

- **React Native + TypeScript** : pour une architecture robuste et typée,
- **NativeWind** : pour le style adaptatif en Tailwind avec support du dark mode,
- Gestion d'état local : pour le filtrage et la sélection d'onglet,
- Modularité : découpage du code en composants atoms/molecules pour une réutilisabilité optimale,
- Typage avancé : définition claire des interfaces pour éviter les erreurs de props et renforcer la maintenabilité.

### **Bilan et résultats**

Ce projet m'a permis de consolider mes compétences en gestion d'état dynamique dans React Native, tout en approfondissant mes connaissances sur les interfaces utilisateurs à logique conditionnelle. L'utilisation de composants modulaires m'a permis de structurer un code clair et réutilisable pour d'éventuelles futures évolutions, comme l'ajout d'un tri par date ou d'un moteur de recherche.

La page Paris constitue aujourd'hui une section clé de l'application, à la fois informative et fonctionnelle, et s'intègre harmonieusement dans la stratégie d'optimisation de l'engagement utilisateur portée par Freshwin.



## Projet 5 (Le 26/05, Durée 1 semaine) :

*Analyse, amélioration et intégration du système de gestion des paris (endpoint /betting)*

Dans le cadre de mon stage chez Freshwin, j'ai entamé une phase d'audit et de compréhension approfondie du système de gestion des paris côté serveur. Ce travail est essentiel pour permettre l'intégration fluide des nouvelles fonctionnalités front-end liées à l'enregistrement des mises utilisateurs.

### Analyse de la logique métier du back-end

J'ai commencé par analyser le service central BettingService.js, qui encapsule les principales opérations liées aux paris :

- Création et validation de paris (placeBet),
- Calcul des mises et vérification des fonds (HEX),
- Attribution ou retrait des fonds selon le statut du pari.

Cette analyse m'a permis de comprendre les différents scénarios métiers, tels que les paris en cours, les paris validés, les remboursements, les annulations et les gains.

#### Diagnostic du flux de données entrant

L'objectif principal de cette phase était d'identifier précisément ce que reçoit le serveur sur l'endpoint /betting. Pour cela, nous avons recherché le contrôleur responsable du POST /betting afin d'y intégrer des logs (req.body) et faciliter le débogage entre le front-end et le back-end.

Cette étape est clé pour s'assurer que les informations nécessaires à la création d'un pari sont bien transmises depuis le client et pour adapter le front-end en conséquence.

#### Intégration du back-end au front-end

Une fois l'analyse du back-end terminée, j'ai travaillé sur l'intégration du front-end avec le back-end. Cela a impliqué la configuration des appels API depuis le front-end vers l'endpoint /betting, en veillant à ce que les données soient correctement formatées et transmises. J'ai également mis en place des mécanismes de gestion des erreurs pour assurer une expérience utilisateur fluide, même en cas de problèmes de communication entre les deux couches.

#### **Technologies et compétences mobilisées**

Pour ce projet, j'ai utilisé les technologies et compétences suivantes :

- **Node.js / Express** : analyse des services et routes serveur,
- **Sequelize** : compréhension des relations entre modèles (User, Bet, ...),
- Logs de requêtes : débogage orienté back-end pour traquer les données entrantes,
- Approche collaborative : échanges avec le reste de l'équipe pour croiser les informations front-end et back-end.

## Bilan et résultats

Cette mission me permet de renforcer ma compréhension des architectures serveur REST, d'analyser une logique métier existante et d'assurer une bonne communication des données entre les différentes couches de l'application. L'intégration réussie du back-end au front-end a été une étape cruciale pour garantir une expérience de pari fluide et cohérente. Le travail se poursuivra avec la mise en place de tests de flux complets et l'ajustement continu du front-end pour répondre aux besoins des utilisateurs.

### Projet 6 (02/06, Durée : 1 semaines) :

*Mise en place du système d'Achievements gamifiés pour l'application mobile Freshwin*

Dans la continuité de mon stage chez Christophe pour Fresh.win, j'ai participé à la conception avant code d'un système d'achievments (succès), un mécanisme clé de gamification visant à renforcer l'engagement des utilisateurs. Ce système permet aux joueurs de débloquent des récompenses selon leurs actions dans l'application, telles que les paris, les interactions sociales, les connexions quotidiennes, etc.

#### Objectifs et structure du système

Le système a été conçu pour être modulaire, évolutif et pilotable via un dashboard admin, avec deux volets majeurs :

- **Côté utilisateur** : un catalogue de succès regroupés par catégories (quotidiens, sociaux, progressifs, secrets, etc.), chacun avec des conditions de déblocage spécifiques.
- **Côté admin** : un outil de gestion complet permettant de créer, modifier et analyser les succès et leurs performances.

#### Modélisation et base de données

J'ai contribué à la réflexion sur la structuration des modèles suivants :



- **achievement.model.js** : définition complète d'un succès (titre, condition, récompense, catégorie, visibilité, versioning, etc.).
- **user\_achievements.model.js** : suivi de la progression utilisateur, date de déblocage, notification, etc.
- Reprise de champs existants dans **user.model.js** et **userStats.model.js** pour alimenter les conditions (nombre de paris, winrate, parrainages, etc.).

### Services et logique métier

Pour centraliser la logique, j'ai collaboré à la planification de deux services principaux :

- **AchievementService**: responsable de la détection et du déblocage des succès (vérification des conditions, attribution des récompenses, etc.).
- **StatEventListener** : un système d'écoute des actions utilisateur (paris placés, paris gagnés, connexion journalière, etc.) déclenchant automatiquement des vérifications de succès via **checkAchievements(userId)**.

### API et sécurité

L'API a été conçue pour exposer des endpoints sécurisés (JWT, validations, protections anti-CSRF) pour permettre à l'utilisateur de :

- Consulter ses succès (débloqués ou non),
- Suivre sa progression,
- Accéder au détail des achievements.

Un soin particulier a été apporté à la validation des données, à la gestion d'erreurs standardisée et à la prévention de la triche (logs, contrôle serveur, etc.).

### **Compétences et technologies mobilisées**

Bien que je n'aie pas codé directement, j'ai travaillé sur la conception et la planification en utilisant les technologies et compétences suivantes :

- **Node.js / Express** : pour la logique backend et l'API REST sécurisée,
- Architecture orientée événements : pour la gestion des succès déclenchés par actions utilisateur,
- Sécurité API : pour la planification de la sécurité avec JWT, validation des requêtes, protection contre la triche,
- Gestion de projet agile : collaboration avec les équipes produit, design et QA.

## **Bilan et perspectives**

Ce projet m'a permis d'approfondir :

- La conception d'un système métier complexe, modulaire et réutilisable,
- La programmation orientée événements,
- L'optimisation des performances (caching intelligent, CRON de vérification passive),
- La collaboration avec le tuteur et collègue de travail

Ce système va devenir une brique fondamentale de la stratégie de Freshwin et servira de socle à de futures fonctionnalités gamifiées telles que les leaderboards, missions ou saisons à thème,...

## **Méthode de travail :**

Tout au long des différents projets mentionnés juste avant, j'étais connecté et en contact sur le discord du stage nommé "STAGE – CHRISTOPHE", une plateforme de communication vocale utilisée par la majorité des développeurs pour travailler et discuter en temps réel. Grâce à cette application de chat et d'appel j'ai pu facilement et rapidement avoir des retours de Christophe sur mon travail grâce notamment au systèmes de partage d'écran.

Ces outils de communication ont non seulement amélioré ma capacité à travailler en équipe, mais ont également renforcé ma compréhension des projets grâce à des discussions et des échanges de connaissances. Cette collaboration continue a été importante pour le succès

de mon stage et m'a permis de progresser rapidement dans mes compétences techniques et professionnelles.

## Partie 3 – Résultats et analyse de l'expérience

Après avoir vu en détail les différents projets sur lesquels j'ai travaillé durant mon stage chez Christophe (Fresh.win), il est important de se pencher sur les résultats obtenus et d'analyser l'impact de cette expérience sur mon développement professionnel. Cette section abordera les compétences acquises, les défis rencontrés, et les enseignements tirés de ces projets, en mettant en lumière les progrès réalisés et les axes d'amélioration identifiés.

### *Résultats obtenus*

Durant ce stage, j'ai eu l'opportunité d'apprendre et de maîtriser de nombreuses technologies et outils de développement. Parmi eux, **ReactJS**, **React Native**, **TypeScript**, **Tailwind**,...

TypeScript m'a permis d'écrire un code plus robuste et typé, facilitant la maintenance et la lisibilité. React (web et mobile) m'a aidé à concevoir des interfaces dynamiques et modulaires, tandis que Tailwind, via NativeWind, a grandement simplifié la stylisation responsive et la gestion du mode sombre.

Malgré les défis rencontrés, notamment en termes de complexité technique et de gestion du temps, j'ai réussi à livrer tous les projets de manière propre et dans les délais donnés. Cette expérience m'a permis de développer ma résilience et ma capacité à organiser mon travail correctement quand je reçois de grosses tâches, tout en maintenant un haut niveau de qualité dans mon travail.

Ce stage a été une véritable source d'encouragement pour moi. Il m'a démontré que je possède des capacités et des compétences supérieures à ce que je pensais initialement. Chaque défi relevé et chaque projet accompli m'ont donné confiance en mes compétences

et m'ont motivé à poursuivre dans cette voie, en cherchant continuellement à m'améliorer et à apprendre.

Enfin, cette expérience m'a fait réaliser qu'il me reste encore beaucoup à découvrir dans le domaine du développement informatique. Les technologies évoluent constamment, et rester à jour avec les dernières avancées est assez important. Ce stage m'a inspiré à continuer à explorer, à me former et à rester curieux face aux nouvelles opportunités d'apprentissage.

En conclusion, mon stage chez Christophe a été extrêmement enrichissant. Il m'a permis de développer de nouvelles compétences techniques, de renforcer ma capacité à surmonter les obstacles, et de gagner en confiance. Il m'a également rappelé l'importance de l'apprentissage continu et de la curiosité intellectuelle dans le domaine des technologies de l'information et de la communication (de faire de la veille). Cette expérience me motive à aller de l'avant, à relever de nouveaux défis et à continuer à évoluer en tant que développeur.

### *Bilan Personnel*

Pendant ce stage, j'ai été confronté à plusieurs difficultés, notamment en ce qui concerne mes connaissances en développement, particulièrement avec React et tailwind, des langages de programmation qui sont nouveaux pour moi. Malgré ces défis, j'ai persisté dans mes efforts pour comprendre et réussir à mener à bien les différents projets qui m'ont été confiés. Cette expérience m'a permis de développer une grande capacité d'adaptation, ce que je considère comme mon principal point fort.

Concernant les axes d'amélioration, j'ai pris en compte mon propre avis ainsi que celui de Christophe (Disponible dans **Partie 4 : Evaluation du tuteur**). Il serait bénéfique à ce que j'apprenne à être plus rigoureux sur les rendus finaux, que mon code soit un peu plus optimisé.

J'aimerais ajouter que pendant ce stage, j'ai particulièrement apprécié la polyvalence des tâches qui m'ont été confiées. L'opportunité de travailler sur divers aspects du développement web a été extrêmement enrichissante et intéressante. À aucun moment je ne me suis retrouvé à faire la même chose, ce qui a maintenu mon intérêt et mon engagement tout au long du stage.

### Et si ce stage était à refaire :

Oui, ce stage m'a permis de développer beaucoup de compétences techniques et m'a apporté une autre façon de coder, une façon plus réfléchie et plus construite.

Cependant, pour ma prochaine expérience, je souhaiterais tenter une expérience différente et effectuer une expérience en présentiel dans une plus grande entreprise. Cela me permettra de découvrir une autre dimension du monde professionnel, d'apprendre de nouvelles méthodes de travail et de bénéficier de la dynamique de travail d'une grande équipe. Travailler pour un plus grand cabinet m'offre également l'opportunité d'élargir mon réseau professionnel et de m'exposer à des projets plus diversifiés et complexes.

En résumé, si ce stage chez Christophe était à refaire, je le referais avec plaisir. Mais pour ma prochaine expérience, j'aspire à vivre une expérience en présentiel dans une entreprise plus grande, pour continuer à évoluer et à enrichir mon parcours professionnel.

### L'analyse de l'expérience

Durant ce stage, j'ai eu la chance d'acquérir une multitude de connaissances techniques et de renforcer mes compétences en développement. Voici un aperçu des principaux outils et technologies que j'ai utilisés et appris :

- **React** : J'ai approfondi mes connaissances en React en développant des interfaces dynamiques et modulaires. Ce framework m'a permis de mieux structurer mes projets front-end, d'améliorer la réutilisabilité des composants, et de gérer efficacement l'état des applications.
- **TypeScript** : J'ai renforcé ma compréhension du typage statique avec TypeScript, ce qui m'a permis de rendre mon code plus robuste, mieux structuré et plus facile à maintenir, notamment dans mes projets React Native.

- **Tailwind (NativeWind)** : J'ai utilisé Tailwind CSS (via NativeWind) pour styliser rapidement les interfaces de manière responsive et cohérente. Cette approche utilitaire m'a permis de gagner en efficacité et en lisibilité, tout en assurant une cohérence visuelle dans l'ensemble des projets.
- **HTML, CSS et JavaScript** : Ces technologies m'ont permis de créer des interfaces utilisateurs web claires et interactives. J'ai pu améliorer l'expérience utilisateur en appliquant de bonnes pratiques de design et d'accessibilité.
- **Docker** : J'ai découvert Docker pour le déploiement et la conteneurisation de mes projets. Cela m'a permis d'assurer la portabilité de mes applications et de travailler dans des environnements isolés et reproductibles.
- **Git / GitHub** : J'ai utilisé Git pour le versioning de mes projets et GitHub pour collaborer efficacement en équipe. Cela m'a permis de comprendre l'importance des branches, des pull requests, et de la documentation du code.
- **Postman** : Postman m'a permis de tester des API en local ou à distance, d'automatiser des scénarios de test, et de comprendre la structure des requêtes HTTP. Un outil précieux pour le développement back-end.

---

Ces expériences m'ont permis non seulement d'acquérir de nouvelles compétences techniques, mais aussi d'améliorer ma capacité à utiliser ces outils de manière intégrée pour développer des solutions complètes et fonctionnelles.

### Conclusion

Après avoir exploré en détail les différents projets sur lesquels j'ai travaillé durant mon stage chez Christophe, on va se pencher sur les résultats obtenus et analyser l'impact de cette expérience sur mon développement professionnel. Cette section abordera les compétences acquises, les défis rencontrés, et les enseignements tirés de ces projets, en mettant en lumière les progrès réalisés et les axes d'amélioration identifiés.

Pour conclure ce rapport de stage, l'expérience chez Christophe avec l'application Fresh.win peut être considérée comme une étape importante dans mon parcours professionnel. Cela a facilité l'amélioration de mes compétences techniques dans plusieurs domaines du développement informatique : ReactJS, React Native, TypeScript, Tailwind,... sans oublier les langages telles que HTML et CSS avec JavaScript. De plus, j'ai eu l'occasion de pratiquer en utilisant des outils de contrôle de version comme Git et un IDE comme Visual Studio Code.

L'expérience acquise en travaillant sur différents types de projets (allant du backend au frontend, en passant par la gestion de bases de données et l'intégration d'API) m'a fourni une perspective holistique du cycle de vie du développement logiciel. Cette adaptabilité a encore amélioré mes compétences techniques ; cela m'a également aidé à apprendre à relever rapidement de nouveaux défis associés à la tâche en cours de gestion.


De plus, ce stage m'a aidé non seulement à développer les compétences techniques mais aussi les capacités professionnelles qui sont bien plus importantes que toute autre compétence. Ceux-ci incluent le professionnalisme, la gestion du stress, l'organisation et l'autonomie. De plus, j'ai pu améliorer ma capacité à communiquer de manière professionnelle en travaillant avec Christophe, Thomas et d'autres membres de l'équipe en utilisant des outils de communication comme Discord et Teams.


Ce stage a été enrichissant, mais il a révélé mes faiblesses, principalement au niveau de la confiance en moi et de la concentration sur les tâches. Si on me donnait une autre chance, je reprendrais ce stage sans aucun doute ; cependant, je rechercherais également une expérience pratique dans une plus grande entreprise pour élargir mes compétences et acquérir des perspectives plus professionnelles.

Le stage chez Christophe a joué un rôle important dans ma préparation aux futurs défis dans le domaine du développement Web et des technologies de l'information ; ce fut une expérience formatrice.

# Partie 4 – Annexes

## Évaluation du tuteur



 **évaluation professionnelle par le tuteur**

Nom et prénom de l'étudiant : Théo Spetebroot

Formation : Développement Web

Nom et prénom du tuteur : Christophe Crognier

Entreprise : Christophe Crognier

Service : Développement Web.

	Insatisfaisant	A travailler	Satisfaisant	Très satisfaisant	Total
<b>SAVOIR-FAIRE</b>					
Compréhension des attendus	0	0,75	1,5	2	1,5/2
Qualité du travail réalisé	0	0,75	1,5	2	1,5/2
Aptitude à s'organiser	0	0,75	1,5	2	1,5/2
Aptitude à gérer son temps	0	0,75	1,5	2	1,5/2
Aptitude à intégrer des contraintes	0	0,25	0,5	1	1/1
Maîtrise de l'écrit	0	0,25	0,5	1	0,5/1
<b>TOTAL</b>					<b>7,5/10</b>
<b>SAVOIR-ÊTRE</b>					
Tenue, présentation	0	0,25	0,5	1	1/1
Ponctualité	0	0,25	0,5	1	1/1
Assiduité	0	0,25	0,5	1	1/1
Respect de la hiérarchie	0	0,25	0,5	1	1/1
Capacité à travailler en équipe	0	0,25	0,5	1	0,5/1
Adaptabilité à la culture d'entreprise	0	0,25	0,5	1	1/1
Dynamisme	0	0,25	0,5	1	0,5/1
Ténacité	0	0,25	0,5	1	1/1
Curiosité	0	0,75	1,5	2	2/2
<b>TOTAL</b>					<b>9/10</b>
<b>Note :</b>					<b>16,5/20</b>

**APPRECIATIONS (points forts, axes d'amélioration, remarques générales...) :**

Tout au long de ce stage, Théo à toujours été très ponctuel et présent. N'hésitant jamais à poser des questions, faisant preuve de motivation et de volonté de comprendre.

Théo a su très bien intégrer son travail dans le cadre du projet existant, et a su comprendre rapidement les consignes établies.

Tout ceci en apprenant une nouvelle technologie qu'ils n'avaient pas vu en cours.

Tout au long du stage, Théo a été toujours présent et a su faire part d'une bonne organisation et d'un bon travail en équipe.

Très bon travail !

24



## Auto-évaluation



### son professionnelle par le tuteur

Nom et prénom de l'étudiant : Théo Spetebroot      Formation : Développement Web  
 Nom et prénom du tuteur : Christophe Crognier      Entreprise : Christophe Crognier  
 Service : Développement Web.

	Insatisfaisant	A travailler	Satisfaisant	Très satisfaisant	Total
<b>SAVOIR-FAIRE</b>					
Compréhension des attendus	0	0,75	1,5	2	1,5/2
Qualité du travail réalisé	0	0,75	1,5	2	1,5/2
Aptitude à s'organiser	0	0,75	1,5	2	1,5/2
Aptitude à gérer son temps	0	0,75	1,5	2	1,5/2
Aptitude à intégrer des contraintes	0	0,25	0,5	1	1/1
Maîtrise de l'écrit	0	0,25	0,5	1	0,5/1
<b>TOTAL</b>					<b>7,5/10</b>
<b>SAVOIR-ÊTRE</b>					
Tenue, présentation	0	0,25	0,5	1	1/1
Ponctualité	0	0,25	0,5	1	1/1
Assiduité	0	0,25	0,5	1	1/1
Respect de la hiérarchie	0	0,25	0,5	1	1/1
Capacité à travailler en équipe	0	0,25	0,5	1	0,5/1
Adaptabilité à la culture d'entreprise	0	0,25	0,5	1	1/1
Dynamisme	0	0,25	0,5	1	0,5/1
Ténacité	0	0,25	0,5	1	1/1
Curiosité	0	0,75	1,5	2	2/2
<b>TOTAL</b>					<b>9/10</b>
<b>Note :</b>					<b>16,5/20</b>

#### APPRECIATIONS (points forts, axes d'amélioration, remarques générales...) :

Tout au long de ce stage, Théo a toujours été très ponctuel et présent. N'hésitant jamais à poser des questions, faisant preuve de motivation et de volonté de comprendre.  
 Théo a su très bien intégrer son travail dans le cadre du projet existant, et a su comprendre rapidement les consignes établies.  
 Tout ceci en apprenant une nouvelle technologie qu'ils n'avaient pas vu en cours.  
 Tout au long du stage, Théo a été toujours présent et a su faire part d'une bonne organisation et d'un bon travail en équipe.  
 Très bon travail !

# Drive your Skills - Expérience personnelle : Air Legend (13 au 15 septembre 2024, Melun-Villaroche)

Du 13 au 15 septembre 2024, j'ai participé en tant que bénévole à l'événement Air Legend, un grand meeting aérien international qui a rassemblé des dizaines d'avions historiques et près de 80.000 personnes. Cette expérience m'a permis de mobiliser et de développer plusieurs compétences essentielles dans un contexte exigeant et dynamique.

## Identification des compétences

Durant ces trois jours, j'ai mobilisé les compétences suivantes :

- Accueil et orientation du public
- Gestion logistique des accès et du stationnement
- Régulation du flux piéton
- Communication et réactivité
- Sens de l'organisation et travail en équipe

## Illustration concrète

Le premier jour (13 septembre), j'ai suivi une formation sur les consignes de sécurité, la structure de l'événement et les différents rôles logistiques. Les deux jours suivants, j'étais affecté à l'entrée principale du site. Ma mission consistait à accueillir les visiteurs dès leur arrivée en bus, à leur fournir des renseignements avant l'entrée, à orienter les motards vers leur zone dédiée, à gérer le stationnement PMR, et à contrôler les accès des véhicules autorisés à entrer sur le site.

J'ai également assuré la régulation du **flux piéton**, afin de garantir une circulation fluide et sécurisée aux abords du site, en évitant les encombrements ou les zones à risque. Cette tâche nécessitait de la vigilance, de l'anticipation et une bonne coordination avec les autres bénévoles pour gérer les flux entrants et sortants, notamment lors des pics d'affluence.

Face à certaines situations imprévues (comme des visiteurs perdus, des véhicules non autorisés tentant d'accéder au site, ou des grands groupes de personnes arrivant simultanément), j'ai su faire preuve de réactivité, en prenant des décisions rapides et en communiquant efficacement avec les autres membres de l'équipe.

## Impact sur le projet

Mon implication a directement contribué à :

- Offrir une **expérience d'accueil positive et rassurante** aux visiteurs dès leur arrivée.
- Maintenir une **organisation fluide des accès véhicules et piétons**, essentielle pour garantir la sécurité et éviter les encombrements.
- **Faciliter la coordination entre bénévoles** et renforcer l'efficacité logistique globale du dispositif d'entrée.

Ces actions ont permis de limiter les accidents, retards, d'orienter rapidement les personnes vers les bonnes zones, et d'éviter des situations de confusion ou de tension.

## Réflexion critique

Cette expérience m'a permis de renforcer ma capacité à communiquer avec des publics variés, à garder mon calme dans des contextes tendus, et à travailler efficacement en équipe. J'ai su m'adapter rapidement à une organisation complexe et faire preuve d'autonomie sur le terrain.

Cependant, j'ai aussi identifié des axes d'amélioration : par exemple, mieux anticiper certains flux lors des horaires d'affluence aurait permis d'optimiser encore davantage la gestion du passage piéton et motorisé. L'utilisation de supports visuels supplémentaires (affichages, pictogrammes, barrières de guidage) aurait aussi pu renforcer l'efficacité de l'orientation.

## Conclusion

Participer à l'événement Air Legend a été une expérience enrichissante, tant sur le plan humain que professionnel. Elle m'a permis de développer des compétences concrètes dans un cadre réel et exigeant. Cette mission a renforcé mon sens de la responsabilité et ma capacité à gérer des situations complexes, des atouts que je continuerai à développer dans mes futures expériences.