

DOSSIER PROFESSIONNEL (DP)

Nom de naissance	➤ GAUTHIER
Nom d'usage	➤ GAUTHIER.
Prénom	➤ Baptiste
Adresse	➤ 18 boulevard Salvator 13006 Marseille

Titre professionnel visé

Concepteur développeur d'applications

MODALITÉ D'ACCÈS :

- ☐ Parcours de formation
- ☐ Validation des Acquis de l'Expérience (VAE)

Présentation du dossier

Le dossier professionnel (DP) constitue un élément du système de validation du titre professionnel.
Ce titre est délivré par le Ministère chargé de l'emploi.

Le DP appartient au candidat. Il le conserve, l'actualise durant son parcours et le présente **obligatoirement à chaque session d'examen.**

Pour rédiger le DP, le candidat peut être aidé par un formateur ou par un accompagnateur VAE.

Il est consulté par le jury au moment de la session d'examen.

Pour prendre sa décision, le jury dispose :

1. des résultats de la mise en situation professionnelle complétés, éventuellement, du questionnaire professionnel ou de l'entretien professionnel ou de l'entretien technique ou du questionnement à partir de productions.
2. du **Dossier Professionnel (DP)** dans lequel le candidat a consigné les preuves de sa pratique professionnelle.
3. des résultats des évaluations passées en cours de formation lorsque le candidat évalué est issu d'un parcours de formation
4. de l'entretien final (dans le cadre de la session titre).

[Arrêté du 22 décembre 2015, relatif aux conditions de délivrance des titres professionnels du ministère chargé de l'Emploi]

Ce dossier comporte :

- pour chaque activité-type du titre visé, un à trois exemples de pratique professionnelle ;
- un tableau à renseigner si le candidat souhaite porter à la connaissance du jury la détention d'un titre, d'un diplôme, d'un certificat de qualification professionnelle (CQP) ou des attestations de formation ;
- une déclaration sur l'honneur à compléter et à signer ;
- des documents illustrant la pratique professionnelle du candidat (facultatif)
- des annexes, si nécessaire.

DOSSIER PROFESSIONNEL ^(DP)

Pour compléter ce dossier, le candidat dispose d'un site web en accès libre sur le site.

 <http://travail-emploi.gouv.fr/titres-professionnels>

Sommaire

Exemples de pratique professionnelle

Concevoir et développer des composants d'interface utilisateur en intégrant les recommandations de sécurité	p.	5
- Maquette Site web Marjolaine Naturopathe	p. p.	6
- Jeux du Sokoban	p. p.	9
- SY GTA	p. p.	12
Concevoir et développer la persistance des données en intégrant les recommandations de sécurité	p.	
- Site web Synergie Family	p.	15
	p.	
	p.	
Concevoir et développer une application multicouche répartie en intégrant les recommandations de sécurité	p.	
	p.	
- Application radio Grenouille	p.	
	p.	
Titres, diplômes, CQP, attestations de formation <i>(facultatif)</i>	p.	
Déclaration sur l'honneur	p.	
Documents illustrant la pratique professionnelle <i>(facultatif)</i>	p.	
Annexes <i>(Si le RC le prévoit)</i>	p.	

DOSSIER PROFESSIONNEL ^(DP)

EXEMPLES DE PRATIQUE PROFESSIONNELLE

Activité-type 1

Concevoir et développer des composants d'interface utilisateur en intégrant les recommandations de sécurité

Exemple n°1 - Site web Marjolaine Naturopathe

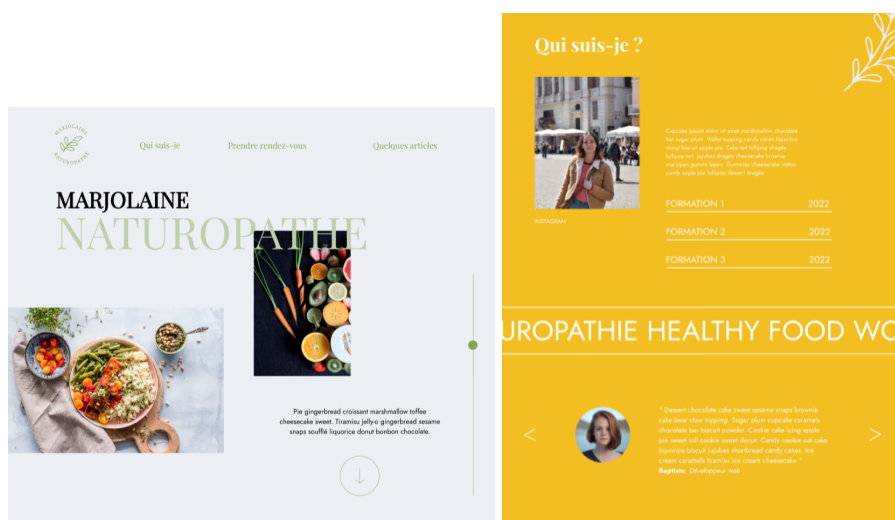
1. Décrivez les tâches ou opérations que vous avez effectuées, et dans quelles conditions :

Ce projet consiste à concevoir la maquette pour le site marjolaine naturopathe. C'est un site présentant l'activité professionnelle de Marjolaine avec une partie portfolio, une partie qui présente ses différents services et enfin une partie blog qu'elle pourra alimenter. Les utilisateurs pourront directement prendre rendez-vous sur le site.

Pour ce site, j'ai donc de mon côté participé à la création complète de la maquette ainsi que toute l'identité graphique du projet : la création d'un logo, le choix des couleurs et des visuels, choix des typographies.

J'ai dans un premier temps fait une recherche de l'existant pour me donner une idée claire de l'univers du projet et voir comment d'autres développeurs avaient pu aborder le sujet. Puis une recherche sur la partie design d'interface sur des sites comme behance, dribbble, designspiration ou encore pinterest.

Le but était donc de concevoir une interface, simple, lisible, accessible et agréable pour l'utilisateur pour qu'il conclut sa visite par une prise de rendez-vous.





Ce projet couvre la compétence "Maquetter une application"

2. Précisez les moyens utilisés :

Ce projet a été réalisé entièrement sur figma. J'ai fait ce choix car l'application correspondait parfaitement à mes besoins. Elle permet de réaliser des interfaces pour tous les supports facilement et elle est accessible pour les débutants et facile de compréhension. Le vrai point fort est qu'elle permet d'ajouter directement le client en collaborateur. Ainsi il peut garder un œil en permanence sur l'avancée, placer des commentaires etc. Il y a également la possibilité de simuler l'interface avec un parcours utilisateur.

3. Avec qui avez-vous travaillé ?

J'ai travaillé seul sur ce projet.

4. Contexte

Nom de l'entreprise, organisme ou association ▶

Chantier, atelier, service ▶

Période d'exercice ▶ Du : 01/04/22 au : 01/07/22

5. Informations complémentaires (facultatif)

DOSSIER PROFESSIONNEL ^(DP)

Concevoir et développer des composants d'interface utilisateur en intégrant les recommandations de sécurité

Activité-type 1

Exemple n° 2 - Sokoban

1. Décrivez les tâches ou opérations que vous avez effectuées, et dans quelles conditions :

Ce projet a été réalisé dans le cadre de ma formation à la Plateforme. Le but du projet était de réaliser le jeu du sokoban à l'aide du langage Python et de sa librairie Pygame. Le but du jeu est de réussir à pousser plusieurs caisses à un emplacement précis à l'aide d'un personnage. Une fois le jeu terminé, l'utilisateur a la possibilité de relancer le jeu et son score est envoyé en base de données.

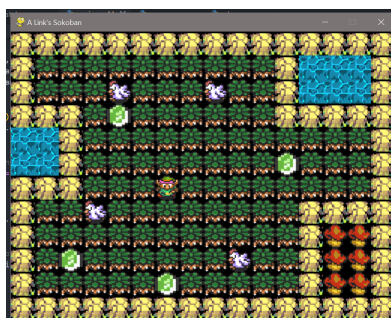
2. Précisez les moyens utilisés :

Ce jeu a été réalisé avec le langage python et la librairie pygame.

J'ai structuré mon code en plusieurs classes : Une class Map qui gère la construction de la map et toutes les interactions lors des déplacements du personnage. Pour générer la map, j'ai utilisé une matrice, un tableau multidimensionnel, le premier index représentant l'axe X de ma map et le deuxième l'axe Y.

Chaque valeur de mon tableau est associée à une image précise. C'est ainsi que j'ai pu choisir la taille et le design de ma map comme je le désirais. Je parcours donc mon tableau, selon la condition de ma valeur, j'injecte la bonne image.

```
def generateMap(self):
    return [
        [1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1], #12x16
        [1,0,0,0,0,0,0,0,0,0,1,6,6,6,1],
        [1,0,0,0,2,0,0,0,2,0,0,1,6,6,6,1],
        [1,1,1,0,7,0,0,0,0,0,0,1,1,1,1,1],
        [6,6,1,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,1],
        [6,6,1,0,0,0,0,0,0,0,0,7,0,0,1],
        [1,1,1,0,0,3,0,0,0,0,0,0,0,0,1],
        [1,0,0,2,0,0,0,0,0,0,0,0,1,1,1,1],
        [1,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,1,5,5,1],
        [1,0,7,0,0,0,0,0,0,2,0,0,1,5,5,1],
        [1,0,0,0,0,7,0,0,0,0,0,1,5,5,1],
        [1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1],
    ]
```



```
while i < len(self.map):
    a = 0
    while a < len(self.map[i]):
        if self.map[i][a] == 0:
            screen.blit(grass, (grass.get_width() * a, grass.get_height() * i))
        elif self.map[i][a] == 1:
            screen.blit(rock, (rock.get_width() * a, rock.get_height() * i))
        elif self.map[i][a] == 2:
            screen.blit(chicken, (chicken.get_width() * a, chicken.get_height() * i))
```

Tout le cœur du jeu repose sur des conditions lors du déplacement du joueur. Si le joueur avance sur une pierre il est alors bloquée, si le personnage avance sur une caisse il la pousse, on ne peut pousser plusieurs caisses à la fois etc. Lors de ma condition qui injecte mes images, lors de la condition concernant l'image de mon personnage, je crée 2 variables qui récupèrent les deux axes x et y de mon tableau. Ainsi à chaque tour de boucle, je connais la position de mon personnage.

Pygame permet de cibler des événements lors de l'appui de certaines touches du clavier. C'est à ce moment que j'écris toutes les conditions par rapport au positionnement de mon personnage.

```
if event.type == (variable) victory: bool
    if self.victory == False:
        if event.key == pygame.K_UP:
            if self.map[index_character_y-1][index_character_x] == 1: #collision rock
                self.map[index_character_y][index_character_x] = 3
            elif self.map[index_character_y-1][index_character_x] == 2: #collision poule
                if self.map[index_character_y-2][index_character_x] == 1 or self.map[index_character_y-2][index_character_x] == 2:
                    pass
                else:
                    self.map[index_character_y-1][index_character_x] = 3
                    self.map[index_character_y-2][index_character_x] = 2
                    self.map[index_character_y][index_character_x] = 0
            else:
                self.map[index_character_y-1][index_character_x] = 3
                self.map[index_character_y][index_character_x] = 0
```

J'ai également créé une classe Database qui gère la méthode liée à l'insertion de la base de données avec le bundle mysql connector. Elle est appelée lorsque la condition de victoire est remplie, c'est à dire que les index de ma matrice correspondent aux points, prennent les valeurs des caisses.

```
class Database:
    def __init__(self) -> None:
        pass

    def insertScoreDatabase(self, player, timescore):
        mydb = mysql.connector.connect(
            host="localhost",
            user="root",
            password="",
            database="mysokoban"
        )

        mycursor = mydb.cursor()

        sql = "INSERT INTO score (player, timescore) VALUES (%s, %s)"
        val = (player, timescore)
        mycursor.execute(sql, val)

        mydb.commit()

        print(mycursor.rowcount, "record inserted.")
        mycursor.close()
        mydb.close()
```

Enfin je crée une classe Game dont l'instance sera appelée dans le main.py. Cette classe prend en référence toutes les autres classes dans son constructeur. Cela me permet de ne pas avoir une surcharge de code dans le main.py et de séparer le code en plusieurs parties distinctes.

DOSSIER PROFESSIONNEL (DP)

```
# from player import Player
from map import Map

class Game:
    def __init__(self) -> None:
        # self.player = Player()
        self.map = Map()

while 1:
    game.map.loopMap(screen , start_ticks)

    #mettre a jour mon ecran
    pygame.display.flip()
```

Ce projet couvre la compétence “Développer une interface utilisateur de type desktop”

3. Avec qui avez-vous travaillé ?

Ce projet à été réalisé en solo.

4. Contexte

Nom de l'entreprise, organisme ou association ▶

La Plateforme

Chantier, atelier, service ▶

Période d'exercice ▶

Du : 19/04/22

au :

22/04/99

5. Informations complémentaires (facultatif)

3

► *SY GTA*

1. Décrivez les tâches ou opérations que vous avez effectuées, et dans quelles conditions :

Synergie family compte près de 300 animateurs qui travaillent dans plusieurs écoles de Marseille. Il propose des activités ludiques pour les enfants selon plusieurs périodes : le matin avant les cours, le midi et le soir.

Une application a été développée afin de gérer le temps de travail des animateurs. Elle permet de calculer le nombre d'heures effectuées par mois pour un animateur. Ces données sont ensuite exportées en csv, puis importées dans Silae, le logiciel de paiement de la boîte. Les équipes RH et Péricolaire sont les principaux utilisateurs de l'application.

L'application est développée en Angular côté front et Node.js avec le framework Nest.js côté backend accompagné d'une API.

Sur ce ticket j'ai dû ajouter un nouveau composant dans le tableau d'activité, puis ajouter un système de filtre.

Le tableau des activités est le résumé du temps de tous les animateurs sur le mois.

J'ai ajouté la section intervenant permettant d'avoir la liste des intervenant selon le mois et l'année.

Il était également demandé de pouvoir choisir un intervenant en particulier parmi la liste qui était renvoyé.

[illegible]

J'ai donc réalisé pour ce ticket :

- Une méthode qui appelle l'API et renvoie tous les intervenants
- Créer un nouveau select pour le filtre unique
- Création de nouveaux attributs dans le modèle de données de mon composant intervenants
- Lié une fonction onChange() sur le choix de mon sélecteur
- Modifier le scss du composant pour styliser le tableau

```
getIntervenantsByLots() {  
  this.spinner.show();  
  this.activityService.activitiesLotIdYearMonthGet(this.lot, this.year, this.month).toPromise().then(activities => {  
    this.intervenants = activities.filter(activity => activity.ext);  
    this.spinner.hide();  
  });  
}
```

```
onChange() {  
  if(this.type == "PERISCO") {  
    if(this.lot != "" && this.month != undefined && this.year != undefined && (this.intervenant == undefined || this.intervenant == "")) {  
      this.lotCheck = true;  
      this.days = Array(new Date(this.year, this.month, 0).getDate()).fill(1).map((x,i)=>i + 1);  
      this.getActivitiesByLot();  
      this.getIntervenantsByLots();  
    }  
    else if(this.intervenant != "") {  
      this.days = Array(new Date(this.year, this.month, 0).getDate()).fill(1).map((x,i)=>i + 1);  
      this.getActivitiesByLotAndIntervenant();  
    }  
  } else {  
    if(this.site != undefined && this.month != undefined && this.year != undefined) {  
      this.days = Array(new Date(this.year, this.month, 0).getDate()).fill(1).map((x,i)=>i + 1);  
      this.getActivitiesBySite();  
    }  
  }  
}
```

Ce projet regroupe les compétences :

Développer la partie front-end d'une interface utilisateur web

Développer des composants métier

2. Précisez les moyens utilisés :

Jira pour gestion des tickets

Confluence pour la documentation

Angular js pour le développement front-end

VS Code pour l'éditeur

DOSSIER PROFESSIONNEL ^(DP)

3. Avec qui avez-vous travaillé ?

J'ai travaillé en collaboration avec un stagiaire de mon entreprise

4. Contexte

Nom de l'entreprise, organisme ou association ▶ Synergie Family

Chantier, atelier, service ▶

Période d'exercice ▶ Du : 06/06/22 au : 10/06/22

5. Informations complémentaires *(facultatif)*

Cette tâche m'a permis de mettre la main sur Angular, un framework qui m'était inconnu. Je vais devoir par la suite continuer plusieurs tickets sur ce projet.

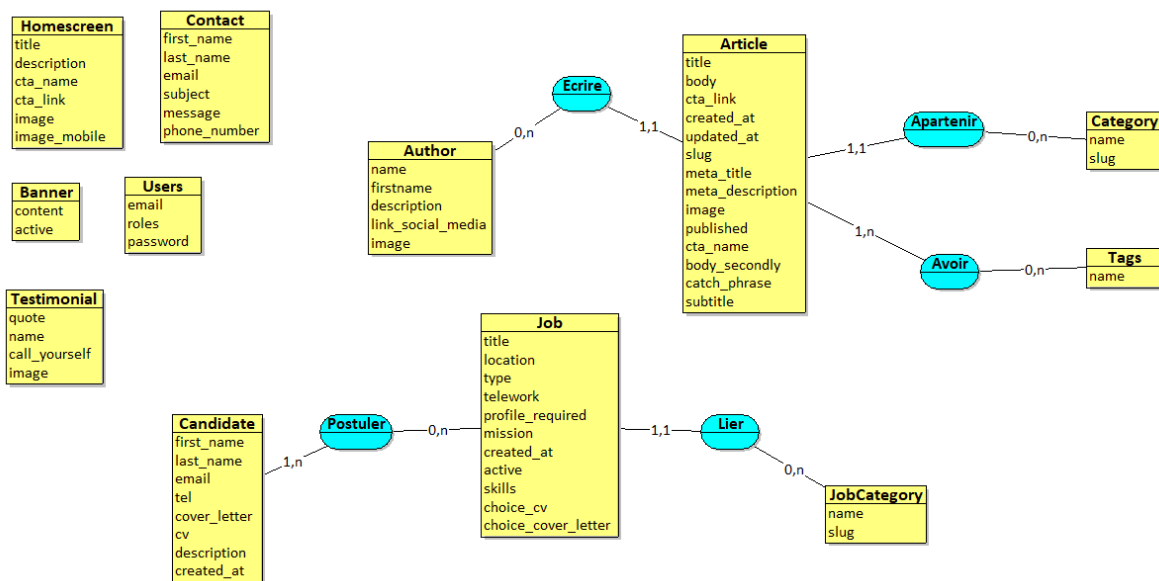
Activité-type 3 Cliquez ici pour entrer l'intitulé de l'activité

Exemple n° 1 - Site web synergie family

1. Décrivez les tâches ou opérations que vous avez effectuées, et dans quelles conditions :

Ce projet à été réalisé au cours de mon alternance au sein de la start-up synergie family.
Le but du projet était la refonte complète du site internet, je me suis occupé de mettre en place toute la partie back end.

J'ai donc dans un premier temps conçu la base de données.



Sur ce projet j'ai développé toutes les parties suivantes :

- Un blog filtré en AJAX
- Un back office
- Une partie offres d'emploi et candidature
- Une inscription newsletter
- Structure du site complète avec Symfony
- Un module de connexion

- la mise en place de webpack
- un travail sur le SEO
- Retouche css et javascript

Voici un exemple de l'application du Modèle MVC de symfony :

Sur le homepage on retrouve plusieurs contenus dynamiques : un slider, des témoignages et des chiffres clés.

Dans mon PageController on retrouve une méthode associée à la route correspondant à la homepage. A l'intérieur de ce Controller on retrouve donc l'appel aux différents repository et la transmissions de ces objets vers la vue avec la fonctions render :

```
#[Route('/', name: 'home_screen')]
public function homepage( HomeScreenRepository $homeScreenRepository, TestimonialRepository $testimonialRepository , ArticleRepository $articleRepository , BannerRepository $bannerRepository )
{
    $dataBanner = $bannerRepository->find(1);
    $dataHomeScreen = $homeScreenRepository->findAll();
    $dataTestimonial = $testimonialRepository->findAll();
    $dataArticle = $articleRepository->findBy(array('published' => 1) , ['createdAt' => 'DESC'] , 4 ,0);
    $sessionService->createLoaderSession();

    return $this->render('page/home_screen.html.twig', [
        'data_banner' => $dataBanner,
        'data_home_screen' => $dataHomeScreen,
        'data_testimonial' => $dataTestimonial,
        'data_article_mis_en_avant' => $dataArticle,
    ]);
}
```

Grâce à l'injection de dépendance on indique directement au controller, quels sont les différents model dont-il à besoin,. Ainsi, pas besoin de faire d'instance on peut directement utiliser nos objet et appeler les fonctions qu'ils nous faut.

Mon home_screen.html.twig à donc accès aux variables data_banner, data_homescreen, data_testimonial et data_article_mis_en_avant .

Il ne nous reste plus qu'à boucler ces objets dans ma vue :

```
{% for testimonial in data_testimonial %}
    <div class="temoignage {% if loop.index0 == 0 %} active{% endif %}" data-index="{{ loop.index0 }}">
        
        <div class="temoignage-text slide-horizontal-left opacity-in intersection-anim anim-once transition-cubic transition-duration-700">
            
            <div class="temoignage-phrase">
                {{ testimonial.quote }}</div>
            <div class="temoignage-subtitle">
                <span class="temoignage-name">
                    <strong>{{ testimonial.name }}</strong>
                    <br class="on-mobile-only" />
                </span>
                <span>{{ testimonial.callYourself }}</span>
            </div>
        </div>
    </div>
{% endfor %}
```


DOSSIER PROFESSIONNEL ^(DP)

2. Précisez les moyens utilisés :

Confluence pour la documentation
Trello pour le suivi des To Do
Symfony 6, php 8 et MySQL
VS code pour l'éditeur
Laragon pour l'environnement en local
Slack pour communiquer avec les équipes

3. Avec qui avez-vous travaillé ?

J'ai réalisé ce travail seul, supervisé par mon tuteur d'alternance.
Pour mettre en lien le back et le front, j'ai collaborer avec un développeur freelance

4. Contexte

Nom de l'entreprise, organisme ou association ▶ Synergie Family

Chantier, atelier, service ▶

Période d'exercice ▶ Du : 06/06/22 au : 10/06/22

5. Informations complémentaires (facultatif)

Titres, diplômes, CQP, attestations de formation

(facultatif)

Intitulé	Autorité ou organisme	Date
Cliquez ici.	Cliquez ici pour taper du texte.	Cliquez ici pour sélectionner une date.

DOSSIER PROFESSIONNEL ^(DP)

Déclaration sur l'honneur

Je soussigné(e) [prénom et nom] [Cliquez ici pour taper du texte.](#),
déclare sur l'honneur que les renseignements fournis dans ce dossier sont exacts et que je suis
l'auteur(e) des réalisations jointes.

Fait à [Marseille](#)

le [24/06/2022](#)

pour faire valoir ce que de droit.

Signature :



Documents illustrant la pratique professionnelle

(facultatif)

Intitulé
Cliquez ici pour taper du texte.

DOSSIER PROFESSIONNEL ^(DP)

ANNEXES

(Si le RC le prévoit)