



# DOSSIER PROFESSIONNEL (DP)

<i>Nom de naissance</i>	➤ Sataf
<i>Nom d'usage</i>	➤ Sataf
<i>Prénom</i>	➤ Bassem
<i>Adresse</i>	➤ 102, av Camille Pelletan, 13003 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)

# DOSSIER PROFESSIONNEL <sup>(DP)</sup>

- des annexes, si nécessaire.

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

<b>Concevoir et développer des composants d'interface utilisateur en intégrant les recommandations de sécurité</b>	<b>p.</b>	<b>5</b>
▸ <i>Projet application mobile "Arco"</i>	p. p.	5
▸ <i>Projet desktop Python "Sokoban"</i>	p. p.	7
▸ <i>Projet "QuickMS"</i>	p p.	13
<b>Concevoir et développer la persistance des données en intégrant les recommandations de sécurité</b>	<b>p.</b>	<b>16</b>
▸ <i>Projet application mobile "ARCO"</i>	p. p.	16
<b>Concevoir et développer une application multicouche répartie en intégrant les recommandations de sécurité</b>	<b>p.</b>	<b>20</b>
▸ <i>Projet "ARCO"</i>	p. p.	20
▸ <i>Projet "QuickMs"</i>	p. p.	21
▸ <i>Projet application mobile "ARCO"</i>	p p.	26
<b>Titres, diplômes, CQP, attestations de formation (facultatif)</b>	<b>p.</b>	<b>29</b>
<b>Déclaration sur l'honneur</b>	<b>p.</b>	<b>30</b>
<b>Documents illustrant la pratique professionnelle (facultatif)</b>	<b>p.</b>	<b>31</b>
<b>Annexes (Si le RC le prévoit)</b>	<b>p.</b>	<b>32</b>

---

# **EXEMPLES DE PRATIQUE PROFESSIONNELLE**

## Activité-type 1

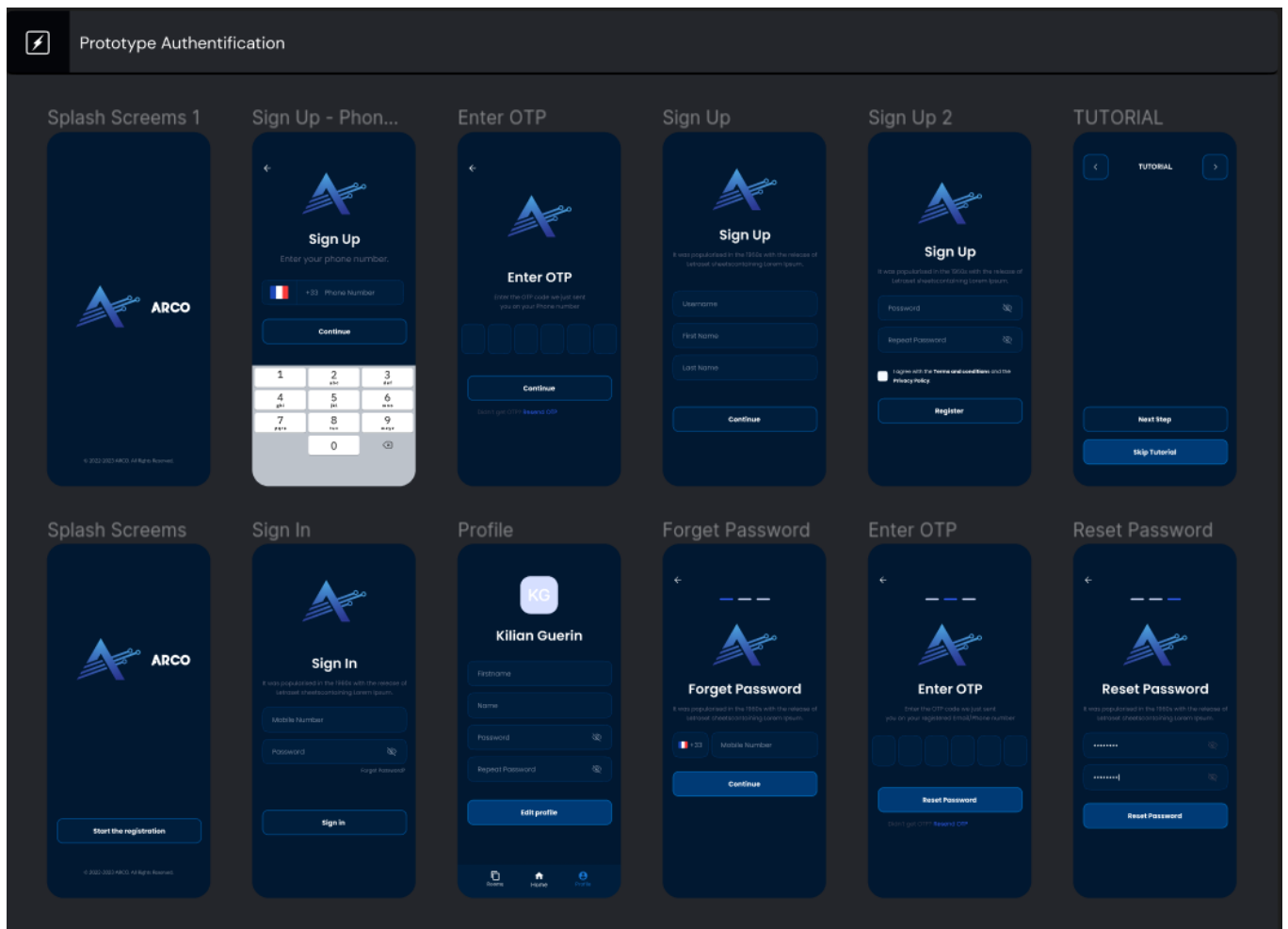
Concevoir et développer des composants d'interface utilisateur en intégrant les recommandations de sécurité

Exemple n°1 - Projet application mobile "Arco"

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

Dans le cadre de la formation de l'école de **La Plateforme** j'ai réalisé une **application mobile de chat en ligne**.

Pour le faire, j'ai dû maquetter mon application au préalable et ce sur différentes résolutions d'écrans (panel admin qui est sur desktop) pour faciliter l'intégration, ainsi que pour se mettre d'accord sur une **charte graphique** avec les personnes qui travaillent avec moi sur ce projet.



# DOSSIER PROFESSIONNEL <sup>(DP)</sup>

Concernant l'application nous avons décidés de partir sur un dark mode sachant que nous n'excluons pas la possibilité d'ajouter un light mode par la suite en tant que fonctionnalité supplémentaire.

Compétences REAC couvertes par ce projet :

- **Maquetter une application**
- **Collaborer à la gestion d'un projet informatique et à l'organisation de l'environnement de développement**
- **Concevoir une application**

## 2. Précisez les moyens utilisés :

J'ai utilisé :

- Figma
- Trello
- NodeJs

## 3. Avec qui avez-vous travaillé ?

- Lucas Verdier
- Kilian Guerin
- Badr Sebaa

## 4. Contexte

Nom de l'entreprise, organisme ou association ▶ Equipe projet ARCO

Chantier, atelier, service ▶ ARCO

Période d'exercice ▶ Du : 02/01/23 au : 27/01/23

## 5. Informations complémentaires (facultatif)

## Activité-type 1

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

Exemple n° 2 - Projet desktop Python "Sokoban"

---

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

Dans le cadre de ma formation, j'ai développé le jeu du Sokoban en Python. Pour cela, j'ai utilisé la librairie Pygame, qui permet de créer des éléments graphiques ainsi que d'écouter sur des événements bien précis comme sur celui des touches du clavier. J'ai commencé par initialiser le jeu avec la fonction init de Pygame et définir la surface sur laquelle on va jouer. J'ai rajouté une fonction drawMap et drawPlayer pour dessiner le fond de mon interface afin d'être sûr de la position de mes murs et de mon joueur.

```
import pygame
import pymysql
from grille import Grille
from player import Player
from config import *
```

```
# initialisation de Pygame
pygame.init()
```

```
# création fenêtre
screen = pygame.display.set_mode((LARGEUR, HAUTEUR))
pygame.display.set_caption(TITRE)
```

```
# chargement image de fond
background = pygame.image.load("img/back.png")
```

```
# création grille et joueur
_grille = Grille("lvl/lvl")
_grille.drawMap(screen)
_player = Player(_grille)
_player.drawPlayer(screen)
```

Ensuite, j'ai créé une classe Player pour gérer les différents événements de mon joueur . Grâce à ma class Player dans le code du jeu Sokoban en Python et Pygame sert à gérer le personnage joueur. Elle charge les images du joueur dans différentes orientations et initialise la musique de fond du jeu. Elle possède des méthodes pour dessiner le joueur à l'écran, gérer ses déplacements en réaction aux touches du clavier, et vérifier les collisions avec les murs et les caisses. Elle permet également de définir et d'obtenir le score du joueur.

```
class Player:
    def __init__(self, grille):
        self.gauche = pygame.image.load("image/gauche.gif")
        self.droite = pygame.image.load("image/droite.gif")
        self.bas = pygame.image.load("image/bas.gif")
        self.haut = pygame.image.load("image/haut.gif")
        self.position = self.droite
        self.grille = grille
        self.pos =
self.grille.getPlayerPosition(self.grille)
        self.x = self.pos[0]
        self.y = self.pos[1]
        self.id_joueur = None
        self.score = 0
```

f

Ensuite j'ai rajouter un son de fond, en ajoutant ce code dans ma classe :

```
        pygame.mixer.music.load("son/game-music-
loop-2-144037.mp3")
        pygame.mixer.music.set_volume(0.5)
        pygame.mixer.music.play()
```



Ensuite, j'ai créé une classe Grille pour manipuler et afficher une grille.

Dans ce code, la class Grille du jeu gère le terrain de jeu. Elle charge les images utilisées pour représenter les différents éléments de la grille, comme les murs, les caisses et les objectifs. Les informations de la grille sont stockées dans une liste où chaque élément représente une ligne de la grille. La classe offre des méthodes pour dessiner la carte à l'écran, obtenir la position du joueur, déplacer les caisses et vérifier si toutes les caisses

```
class Grille:
    def __init__(self, fichier):
        self.ref_img = {
            MUR: pygame.image.load("img/mur.jpg"),
            CAISSE: pygame.image.load("img/caisse.jpg"),
            OBJECTIF: pygame.image.load("img/objectif.png"),
            CAISSE_OK: pygame.image.load("img/
caisse_ok.jpg"),
        }
        with open (fichier, 'r') as fich:
            self.lvtest = [[int(l) for l in
line.strip().split(" ") ] for line in fich]
            self.coord_objec = []
            for y in range(len(self.lvtest)):
                for x in range(len(self.lvtest[y])):
                    if self.lvtest[y][x] == OBJECTIF :
                        self.coord_objec.append((x,y))
            # niveau à 1
            self.niveau = 1
```

Pour finir ne me reste plus qu'à lancer une boucle qui mettra le jeu à jour avec les nouvelles donnée à chaque action possible dans le jeu selon la touche pressée que j'aurai au préalable configurée.

```
class Grille:
    def __init__(self, fichier):
        self.ref_img = {
            MUR: pygame.image.load("img/mur.jpg"),
            CAISSE: pygame.image.load("img/caisse.jpg"),
            OBJECTIF: pygame.image.load("img/objectif.png"),
            CAISSE_OK: pygame.image.load("img/
caisse_ok.jpg"),
        }
        with open (fichier, 'r') as fich:
            self.lvtest = [[int(l) for l in
line.strip().split(" ") ] for line in fich]
            self.coord_objec = []
            for y in range(len(self.lvtest)):
                for x in range(len(self.lvtest[y])):
                    if self.lvtest[y][x] == OBJECTIF :
                        self.coord_objec.append((x,y))
            # niveau à 1
            self.niveau = 1
```



Compétences REAC validées par ce projet :

- **Développer une interface utilisateur de type desktop**

## 2. Précisez les moyens utilisés :

- VsCode
- PyGame

## 3. Avec qui avez-vous travaillé ?

Seul.

## 4. Contexte

---

## DOSSIER PROFESSIONNEL <sup>(DP)</sup>

---

---

Nom de l'entreprise, organisme ou association ▶ *Projet scolaire solo.*

Chantier, atelier, service ▶ *Réaliser un jeu 'SOKOBAN' en python*

Période d'exercice ▶ Du : 17/04/23      au : 22/04/23

---

### 5. Informations complémentaires *(facultatif)*

---

## Activité-type 1

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

Exemple n° 3 - Projet "QuickMs"

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

**QuickMs** est l'entreprise où j'ai effectué mon alternance.

C'est une entreprise qui développe des logiciels web RH afin de simplifier la gestion RH des entreprises. QuickMs propose 2 logiciels actuellement "Qrew" étant le logiciel sur lequel j'ai travaillé toute l'année et "Grafiq".

Qrew est un logiciel SIRH permettant aux entreprises de gérer différents points comme la programmation et le déroulements des entretiens (annuels, fin de période d'essai ...), la création et le pilotage des enquêtes, attribution et suivi des OKR et encore plusieurs aspects du domaine RH en entreprise.

Cette application web évolue sous symfony 4, elle communique avec une base de donnée en postgresql, On utilise également vue Js pour le rendu front de certaines pages, sachant que certaines autres pages sont aussi gérées par twig et bootstrap.










Tout au long de l'année j'ai dû faire évoluer ce projet ou résoudre des régressions, via des tickets qui me sont attribués. Le dernier ticket effectué consiste en ajouter des boutons permettant soit l'annulation soit la clôture des campagnes comme ci-dessous mais aussi sur 3 autres différentes pages.

#### Campagnes de rendez-vous RH

Modèles de rendez-vous RH

Nouvelle campagne

Rechercher

#Id	Titre de la campagne	Début	Fin	Statut	
84	baseeeeeem	07/07/2023	07/07/2023	Clôturée	 
75	Entretien de sortie - test 1	21/03/2023	22/07/2023	Clôturée	 
79	test	05/07/2023	09/07/2023	Brouillon	 
85	test2	07/07/2023	07/07/2023	Clôturée	 
86	TEST3	07/07/2023	07/07/2023	Clôturée	 

La résolution de ticket va se faire ensuite en suivant plusieurs étapes:

Dans un premier temps j'ai défini le périmètre de celui-ci et l'emplacement de la résolution à apporter. Ensuite j'ai ajouté les boutons demandés dans le ticket côté front en suivant le système mis en place sur le projet qui consiste à utiliser une méthode qui s'appelle le ListAction pour toutes les pages qui contiennent une liste, cette méthode permet notamment d'ajouter différents boutons sur le côté permettant des actions associées grâce à la propriété extraActions du ListAction qui renvoie un tableau contenant les boutons à droite, ce à quoi renvoient ces boutons et leur titre.

Concernant les titres et les textes de l'application, ils doivent tous être traduits en 4 langues (français, allemand, espagnol, anglais). Pour se faire à chaque fois que je dois intégrer des titres ou des textes je demande les traductions au Product Owner qui me les fournit, puis je les intègre dans des fichiers yml propre à chaque langue et périmètre. On appellera ensuite ces traductions en utilisant le translator de symfony qui récupère le texte ou titre en fonction de la langue choisie par l'utilisateur.

Entre et pendant chacune de ces phases j'ai dû réaliser plusieurs tâches que je vais lister ici:

Front :

- Création d'un modal qui permet d'expliquer à l'utilisateur ce qu'il est sur le point de faire après avoir appuyé sur un des boutons que j'ai ajouté
- ajout d'icônes explicatives

Back :

- Création de routes pour chacun des boutons ajoutés qui renvoie à une méthode qui clôture ou supprime une campagne
- création de méthodes sécurisées permettant la suppression et la clôture des campagnes
- ajout d'une colonne en base de données via migration symfony qui permet à l'utilisateur de déclôturer une campagne si il change d'avis après l'avoir clôturé
- 
- erreur de typage (exemple: un int est renseigné alors qu'une string est attendue, pour un prénom par exemple).
- erreur de length (une string de minimum 2 caractères est attendue, un seul est fourni).
- une valeur est vide alors que cette dernière est annotée "required" par les schéma d'import.

Compétences REAC couvertes par le projet :

- Développer des composants d'accès aux données.
- Développer la partie front-end d'une interface utilisateur web.
- Développer la partie back-end d'une interface utilisateur web.
- Développer des composants dans le langage d'une base de données.

# DOSSIER PROFESSIONNEL <sup>(DP)</sup>

- Collaborer à la gestion d'un projet informatique et à l'organisation de l'environnement de développement.
- Développer des composants métier.

## 2. Précisez les moyens utilisés :

J'ai utilisé :

- Environnement : PhpStorm
- Technologies : Symfony Twig VueJs.
- Base de données : PostgreSQL.

## 3. Avec qui avez-vous travaillé ?

En équipe avec :

- Pierre Sarrazin (développeur et également maître de stage).
- Chloé Santos(product owner).

## 4. Contexte

Nom de l'entreprise, organisme ou association ➤ QuickMs

Chantier, atelier, service ➤ QuickMs

Période d'exercice ➤ Année scolaire 2022 - 2023.

## 5. Informations complémentaires (facultatif)

---

## Activité-type 2 Concevoir et développer la persistance des données en intégrant les recommandations de sécurité

*Exemple n° 1 - Projet application mobile "ARCO"*

---

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

Dans le cadre de notre projet de réalisation d'une application mobile, nous avons dû concevoir une base de données afin d'envoyer et recevoir des données vers/depuis l'API.

Ayant à développer une application mobile qui a pour fonction métier un chat général simple en temps réel nous avons opté pour une base de données NoSQL (Not Only Structured Query Language), en l'occurrence MongoDB.

Avantages d'une base de données NoSQL pour une application mobile de chat:

- Modèle de données flexibles: les données peuvent être facilement ajoutées et/ou supprimées sans impacter la structure de la base de données.
- Facilement scalable: permet de gérer un très grand flux de données.
- Disponibilité de la données. Le NoSQL permet d'avoir de très bonnes performances sur la vitesse d'accès aux données.
- Il est aussi possible de travailler avec des données structurées (Not ONLY sql).

Cependant si l'appli avait été plus complexe et nécessitait des requêtes plus complexes, avec beaucoup de jointures par exemple, nous aurions opté pour une base de données SQL.

Exemples de requêtes vers la base de données :



```
const createChatRoom = async (req, res) => {  
  const { name, usersInRoom } = req.body;  
  try {  
    if (checkRole(req.auth.role)) {  
      const chatRoom = new ChatRoom({ name, usersInRoom });  
      await chatRoom.save();  
      res.status(201).json({ chatRoom });  
    }  
  } catch (err) {  
    res.status(401).json({ err });  
  }  
};
```

```
const getMessagesByRoomId = async (req, res) => {
  try {
    if (!req.params.hasOwnProperty('id')) {
      return res.status(400).json({ message: 'Missing room ID' });
    }

    const messages = await Message.find({chatroom_id: req.params.id});
    let decryptedObj = [];
    for (let i = 0; i < messages.length; i++) {
      const decryptedText = await decryptMessage(messages[i]._id);
      decryptedObj.push([
        decryptedText,
        messages[i].user_id,
        messages[i].createdAt,
      ]);
    }
    res
      .status(200)
      .json({
        status: "ok",
        message: `Messages de la room ${req.params.id}`,
        data: decryptedObj,
      });
  } catch (error) {
    res.status(500).json({status: "Erreur.", message: error.message });
  }
}
```

Compétences REAC validées par le projet :

- Concevoir une base de données.
- Mettre en place une base de données.
- Développer des composants dans le langage d'une base de données.

## 2. Précisez les moyens utilisés :

# DOSSIER PROFESSIONNEL <sup>(DP)</sup>

J'ai utilisé :

- IDE: Vs Code
- NodeJS
- Plesk
- MongoDB

## 3. Avec qui avez-vous travaillé ?

Equipe projet "ARCO" :

- Kilian Guerin
- Lucas Verdier
- Badr Sebaa

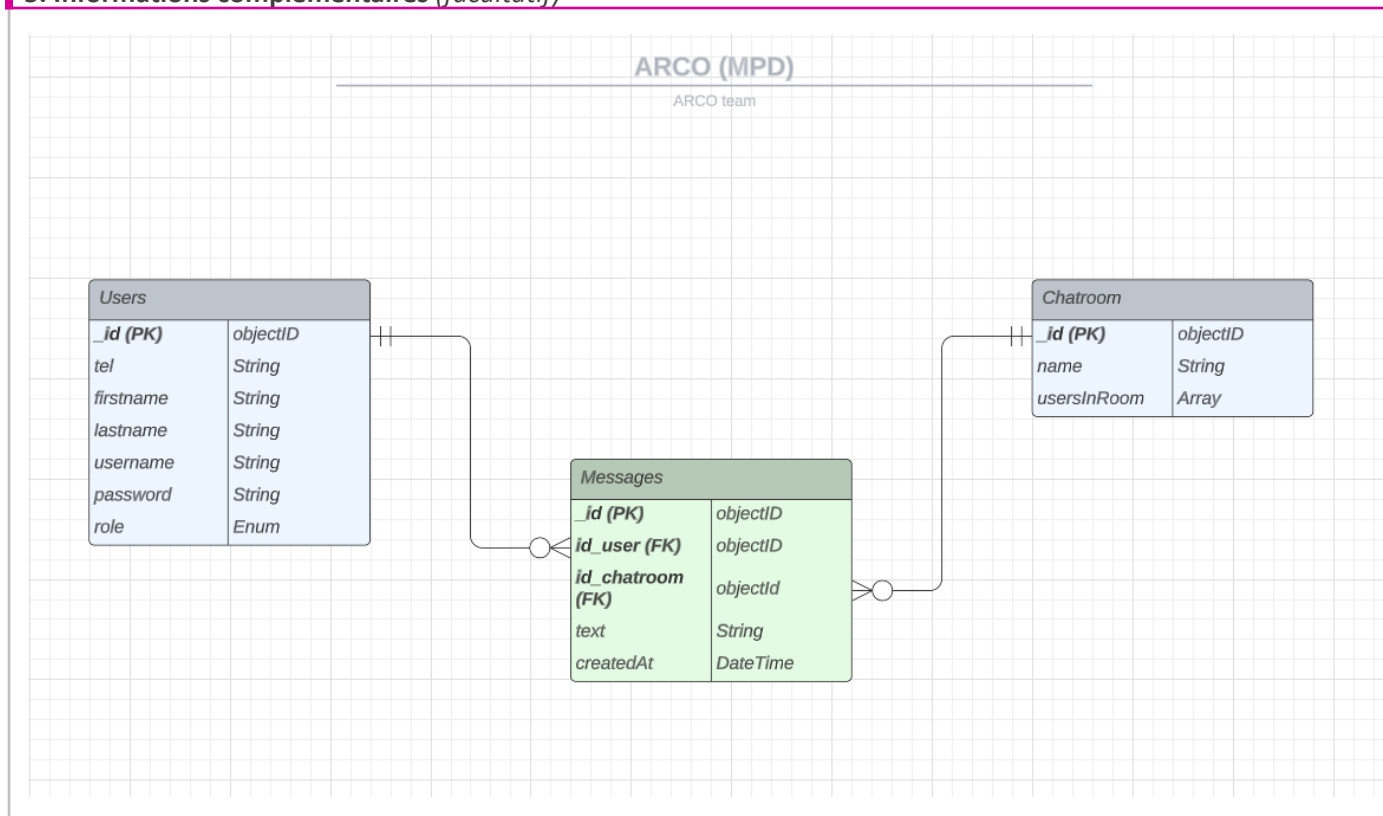
## 4. Contexte

Nom de l'entreprise, organisme ou association ➤ Equipe projet ARCO

Chantier, atelier, service ➤ ARCO

Période d'exercice ➤ Du : 02/01/23 au : 27/01/23

## 5. Informations complémentaires (facultatif)



## Activité-type 3

### Concevoir et développer une application multicouche répartie en intégrant les recommandations de sécurité

Exemple n° 1 - Projet ARCO

---

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

Dans le cadre du développement de notre application mobile, nous avons développé une API en NodeJs pour interagir avec notre base de données (MongoDB) et envoyer/recevoir ces données côté client (front React Native).

Pour faciliter le travail en équipe dès l'API terminée, je l'ai déployé sur Plesk.

L'API comprend :

- des routes permettant l'accès aux données (GET, POST, PUT, DELETE).
- un middleware permettant de gérer l'authentification grâce à un Token d'identification utilisateur et un refresh Token qui s'update tous les 'N temps' afin de re-vérifier l'intégrité de l'utilisateur.
- API déployé sur un hébergeur (Plesk). Exemple d'URL :  
"<https://lucas-verdier.students-laplateforme.io/api/message/room/:id>" (cette route nécessite le token d'identification + le refresh token).

Websites & Domains >

## Node.js on [lucas-verdier.students-laplateforme.io](http://lucas-verdier.students-laplateforme.io)

[Restart App](#) [NPM install](#) [Run script](#) [Disable Node.js](#)

Node.js Version: [16.20.0](#)

Package Manager: [npm](#) ⓘ This is what we detected, you can change it

Document Root: [/httpdocs/app-mobile-chat](#)

Application Mode: [development](#)

Application URL: <http://lucas-verdier.students-laplateforme.io>

Application Root: [/httpdocs/app-mobile-chat](#) [\[open\]](#)

Application Startup File: [server.js](#) [\[edit\]](#)

Custom environment variables

- URL: mongodb+srv://Admin: [redacted]@app-mobile-chat.nkx8vhk.mongodb.net/ARCO?retryWrites=true&w=majority
- ACCESS\_TOKEN\_SECRET: [redacted]
- REFRESH\_TOKEN\_SECRET: [redacted]
- ALGO\_MSG: [redacted]
- KEY\_MSG: [redacted]

[\[specify\]](#)

**Variables d'environnement**

Exemples de routes :

```
router.post('/send', auth, sendMessage);
router.delete('/delete', auth, deleteMessage);
router.get('/all', auth, getAllRoomMessages);
router.get('/room/:id', auth, getMessagesByRoomId);
router.get('/decrypt/:id', auth, decryptMessage)
```

Fonctionnement de l'API :

- l'API fait le lien de manière sécurisée entre la base de données et le côté client.

## MongoDB <—> API NodeJS <—> Front React Native

Compétences REAC validées par ce projet :

- Construire une application organisée en couches.
- Préparer et exécuter le déploiement d'une application.
- Développer des composants d'accès aux données.
- Développer des composants dans le langage d'une base de données.

### 2. Précisez les moyens utilisés :

J'ai utilisé :

- IDE: VsCode
- NodeJS
- Plesk
- MongoDB

### 3. Avec qui avez-vous travaillé ?

Equipe projet "ARCO" :

- Kilian Guerin
- Lucas Verdier
- Badr Sebaa

### 4. Contexte

Nom de l'entreprise, organisme ou association ➤ *Equipe projet ARCO*

Chantier, atelier, service ➤ *ARCO*

Période d'exercice ➤ Du : *02/01/23* au : *27/01/23*

### 5. Informations complémentaires (facultatif)

### Activité-type 3

### Concevoir et développer une application multicouche répartie en intégrant les recommandations de sécurité

Exemple n° 2 - QuickMs

---

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

Dans le cadre de mon alternance chez QuickMs j'ai réalisé des tests unitaires en Symfony grâce aux librairies phpUnit avec son grand nombre de méthodes d'outils.  
Pour chaque classe et méthodes que j'ai créées, j'ai implémenté plusieurs tests qui couvrent un maximum de cas de figures : est-ce que je reçois la bonne donnée, est ce que l'objectif principal fait bien la moyenne des objectifs qui lui sont associés.

phpunit est une librairie intégré à symfony orienté test unitaire qui apporte beaucoup d'outils pour tester le comportement des méthodes. Les plus connus sont AssertTrue() qui permet de tester si la valeur attendue est bien True, ou bien encore AssertEquals() qui permet de vérifier si les valeurs testés sont bien égales.

```
public function testGetProgress()
{
    $kpi = new KPI();
    $keyResultOne = $this->createMock( originalClassName: KeyResult::class);
    $keyResultTwo = $this->createMock( originalClassName: KeyResult::class);
    $keyResultThree = $this->createMock( originalClassName: KeyResult::class);

    $keyResultOne->setProgress( progress: 25);
    $keyResultOne->method( constraint: 'getProgress')->willReturn( value: 25);

    $keyResultTwo->setProgress( progress: 62);
    $keyResultTwo->method( constraint: 'getProgress')->willReturn( value: 62);

    $keyResultThree->setProgress( progress: 100);
    $keyResultThree->method( constraint: 'getProgress')->willReturn( value: 100);

    $kpi->addKeyResult($keyResultOne);
    $kpi->addKeyResult($keyResultTwo);
    $kpi->addKeyResult($keyResultThree);
    $progress = round($kpi->getProgress(), precision: -1, mode: PHP_ROUND_HALF_DOWN);
    $expectedProgress = ((25 + 62 + 100) / 3);
    $exp = round($expectedProgress, precision: -1, mode: PHP_ROUND_HALF_DOWN);

    $this->assertEquals($exp, $progress);
}
```

## Compétence REAC couverte par ce projet :

- Préparer et exécuter les plans de tests d'une application.

## 2. Précisez les moyens utilisés :

J'ai utilisé :

- Environnement : PhpStorm
- Technologies : Symfony .
- Base de données : PostgreSQL.
- PHPUnit..



# DOSSIER PROFESSIONNEL <sup>(DP)</sup>

## 3. Avec qui avez-vous travaillé ?

En équipe avec :

- Mr. Pierre Sarrazin (Lead tech et également maître de stage).

## 4. Contexte

Nom de l'entreprise, organisme ou association ▶ QuickMS

Chantier, atelier, service ▶ QuickMS

Période d'exercice ▶ Année scolaire 2022 - 2023.

## 5. Informations complémentaires *(facultatif)*

## Activité-type 3

### Concevoir et développer une application multicouche répartie en intégrant les recommandations de sécurité

*Exemple n° 3 - Projet application mobile "ARCO"*

---

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

Dans le cadre d'un projet scolaire nous avons créé une application mobile en React Native, qui interagit avec une API nodeJS qui s'appuie sur une base de données NoSQL MongoDB.

C'est un projet qui avait une durée de 4 semaines pour sortir une V1.

Nous avons travaillé de façon "Agile", c'est-à-dire avancer petit à petit, communiquer sur notre avancée, faire des points et réajuster si besoin.

Pour ce faire nous avons établis les rituels suivants :

- Réunion daily : tous les matins chacun explique ce qu'il à fait la veille et ce qu'il compte faire aujourd'hui.
- Revue de code en fin de sprint (chaque vendredi matin) : le but est que chacun montre ce qu'il a fait pendant le sprint, et tout le monde peut intervenir et donner son avis, des conseils etc...
- Rétrospective en fin de sprint également (vendredi après-midi) : C'est le moment de se réunir avec l'équipe et d'évoquer tous les points qui ont bien marché pour continuer sur la même dynamique. Mais aussi surtout, évoquer ce qui s'est mal passé, n'a pas marché, afin de trouver des solutions et ne plus être gêné sur le sprint suivant.

Ainsi nous avons donc établis 4 sprints de 1 semaine avec les objectifs suivants :

# DOSSIER PROFESSIONNEL <sup>(DP)</sup>

- Sprint 1 → Elaboration du cahier des charges, conception et création de la base de données, Maquettage Figma.
- Sprint 2 → Développement de l'API NodeJS, hébergement de l'API.
- Sprint 3 → Développement de l'application mobile React Native.
- Sprint 4 → Développement de l'application mobile React Native, développement du dashboard admin React JS.

## Compétences REAC couvertes par ce projet :

- Collaborer à la gestion d'un projet informatique et à l'organisation de l'environnement de développement.
- Concevoir une application.
- Développer les composants métiers.
- Construire une application organisée en couches.
- Développer une application mobile.
- Préparer et exécuter le déploiement d'une application.

## 2. Précisez les moyens utilisés :

Nous avons utilisés :

- IntelliJ.
- React Native.
- API nodeJS.
- Expo Go.

## 3. Avec qui avez-vous travaillé ?

Equipe projet "ARCO" :

- Kilian Guerin
- Lucas Verdier
- Badr Sebaa

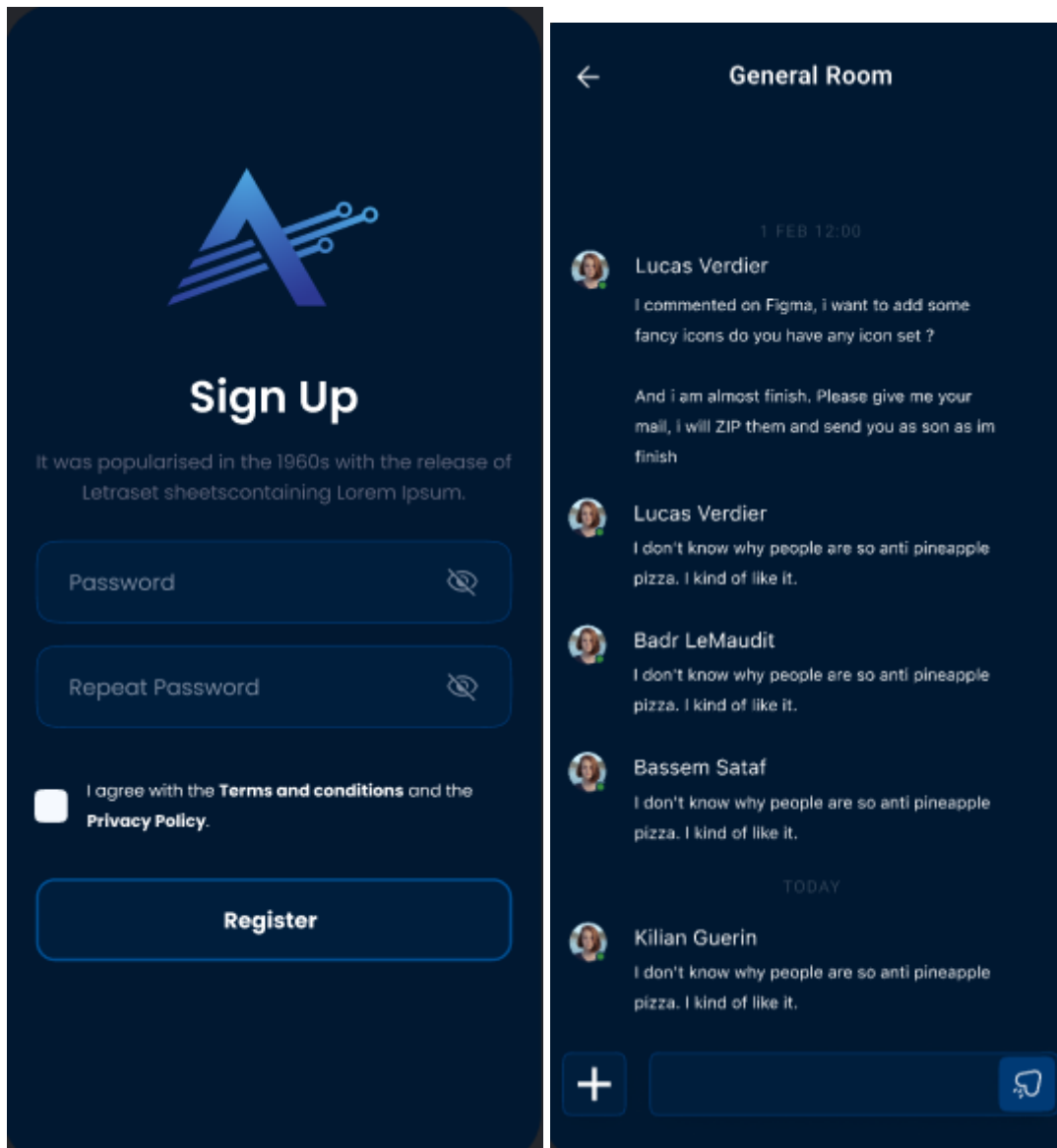
## 4. Contexte

Nom de l'entreprise, organisme ou association ➤ *Equipe projet ARCO*

Chantier, atelier, service ➤ *ARCO*

Période d'exercice ➤ Du : *02/01/23* au : *27/01/23*

## 5. Informations complémentaires (facultatif)



## Titres, diplômes, CQP, attestations de formation

*(facultatif)*

Intitulé	Autorité ou organisme	Date
Concepteur et développeur d'application	La plateforme	Le 10/07/2023

### Déclaration sur l'honneur

---

Je soussigné(e) Bassem Sataf ,  
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 15/07/2023

pour faire valoir ce que de droit.

Signature :

Bassem Sataf

## Documents illustrant la pratique professionnelle

*(facultatif)*

Intitulé
Cliquez ici pour taper du texte.

---

## DOSSIER PROFESSIONNEL <sup>(DP)</sup>

---

---

### ANNEXES

---

*(Si le RC le prévoit)*