

# *Dossier de projet professionnel*

Création d'un site pour un coach sportif

Présenté par Piazza Carlo et Badr Sebaa



# Sommaire

## Introduction

- ✿ 1.1 Résumé du dossier de projet 2

## Présentation

- ✿ 2.1 Présentation personnelle
- ✿ 2.2 Présentation personnelle de l'entreprise
- ✿ 2.3 Présentation de la formation **Développeur Web et Web Mobile**, de **La Plateforme Grande École du Numérique**.

## Projets en entreprise

- ✿ 3.1 Description du projet
- ✿ 3.2 Compétences techniques demandées
- ✿ 3.3 Compétences techniques demandées
- ✿ 3.4 Réalisations en développement Front-end
  - ✿ 3.5 Contexte de l'entreprise
  - ✿ 3.6 Difficultés rencontrées
  - ✿ 3.7 Solutions mises en œuvre

## Projet : Le site web

- ✿ 4.1 Présentation
  - ✿ 4.2 Principes
  - ✿ 4.3 Planification
  - ✿ 4.4 Organisation
- ✿ 4.5 Développement de la partie front-end
- ✿ 4.6 Développement de la partie back-end
  - ✿ 4.7 Veille et sécurité
  - ✿ 4.8 Difficultés rencontrées
- ✿ 4.9 Solutions mises en oeuvre

## Conclusion

# 1) Introduction

## 1.1 Résumé du dossier de projet :

Ce dossier présente notre site internet Moving Art Coaching,

Moving Art Coaching a été créé pour faciliter la vie d'un coach sportif, quoi de mieux qu'un beau site vitrine pour présenter ses formules de coaching, ainsi que d'avoir un suivi sur sa clientèle.

Vous y trouverez à l'intérieur toutes les étapes effectuées afin d'arriver à un site fonctionnel.

Ce site est un site vitrine composé tout de même d'un module de connexion ainsi qu'un espace commentaire et pour finir vous y trouverez un espace pour réserver votre place pour un événement type Workshop.

# 2) Présentation

## 2.1 Présentation personnelle de l'équipe :

Je m'appelle **Carla Piazza**, j'ai 22 ans. J'habite à Marseille. Je suis actuellement en formation dans le développement web par envie et par opportunité. Je suis une ancienne boulangère qui avait besoin de changement et d'un boulot qui me correspondait plus.

Je m'appelle **Badr SEBAA**, j'ai 23 ans. Résidant sur Marseille, je suis en formation pour être développeur web et mobile. Ayant une passion pour le monde du numérique et une appétence plus particulière pour la cybersécurité, le web et la blockchain, j'ai arrêté la fac pour me professionnaliser.

## 2.2 Présentation de l'entreprise :

**Joan Pomares**, est un coach sportif auto entrepreneur de 23 ans situé à Aubagne. Diplômé d'état BPJEPS Mention Forme et Force Certifié Instructeur Strongfirst\*, il a aujourd'hui eu besoin d'un site lui permettant de mettre en avant son activité ainsi que les événements qu'il propose plusieurs fois dans l'année

## 2.3 Présentation de la formation Développeur Web et Web Mobile, de La Plateforme Grande École du Numérique.

La Plateforme est une école du numérique et des nouvelles technologies co-fondée avec le Club Top 20 réunissant les grandes entreprises de la Métropole Aix Marseille. Elle comprend une offre de formations diversifiées destinées à former des codeurs et développeurs web, des experts en sécurité, des ingénieurs spécialisés en Intelligence Artificielle, et des cadres d'entreprises au travers de cycles de formations continues.

La Plateforme est membre du programme Grande École du Numérique. Elle est soutenue par de grandes entreprises du territoire comme le Crédit Agricole Alpes Provence, par la Région Sud, le Département des Bouches du Rhône et la Métropole Aix Marseille Provence.

## 3) Le Projets

### 3.1 Description du projet

Ce projet est un site "vitrine" avec les fonctionnalités suivantes:

- Un module de connexion ( inscription/connexion)
- Un espace Produit/ Commentaire
- Un espace Devis
- Une page d'accueil
- Une page de réservation pour des WorkShop
- Un tableau de bord admin

Le client aura en première page ( index.php) une présentation de sa personne, ses potentiels clients pourront s'inscrire pour pouvoir accéder à l'inscription des Workshops. Il y aura une page proposant des formules de coaching avec les tarifs. Dans cette même page les potentiels clients ou clients réguliers pourront demander un devis pour un coaching personnalisé et en dernier pourront laisser un avis sur le bas de page.

### 3.2 Compétences techniques demandées

#### 3.3.1 Connaissances informatiques

Des langages HTML et CSS

J'ai utilisé le HTML/CSS comme structure des pages à développer et pour l'intégration. Le CSS m'a aidé pour le responsive des pages en utilisant des **media queries**.

Des logiciels comme Canva pour du Photoshop

J'ai approfondis mes connaissances en design grâce à la retouche de photos et de pictos.

En langage PHP

Le **back-end est en PHP**.

(De l'utilisation du framework Bootstrap

Les landings pages étaient conçues avec le framework **Bootstrap**.

J'ai réutilisé la documentation **Bootstrap** pour m'aider dans le responsive et pour l'interaction utilisateur grâce au langage

**JavaScript** intégré.)

### 3.4 Réalisations en développement Front-end

N° Fiche AT	Activités types	N° Fiche CP	Compétences professionnelles
1	Développer la partie front-end d'une application web ou web mobile en intégrant les recommandations de sécurité	1	Maquetter une application
		2	Réaliser une interface utilisateur web statique et adaptable
		3	Développer une interface utilisateur web dynamique
		4	Réaliser une interface utilisateur avec une solution de gestion de contenu ou e-commerce

### 3.5 Contexte de l'entreprise

Pour la partie design et développement du site, j'ai travaillé en étroite collaboration avec mon "client", **Monsieur Joan Pomares**.

Il m'a expliqué ses besoins l'installation de l'environnement de travail, une méthode de travail au sein de l'entreprise, et m'a initié au

gestionnaire de marques blanches.

### 3.5.1 Spécifications techniques

#### Versioning et stockage

Badr et moi utilisons **Git** comme logiciel de versioning, couplé à **GitHub** pour stocker notre code et pour pouvoir travailler facilement dessus chacun de notre côté.

Nous avons utilisé 1 branche par fonctionnalité :

- **Module de connexion**
- **Workshop**
- **Comment**
- **Front**

Les branches étaient '**mergées**' avant de mettre en production. On faisait les commits, les pushes depuis **le terminal**.

Chacun développait en local sur sa machine. Une fois que nous avions fait les changements nécessaires, nous "**commitions**" et nous "**pushions**" notre code sur **Github**.

#### Technologies

- **HTML/CSS** Le CSS, lui, va servir à mettre en forme les différents contenus définis par le HTML en leur appliquant des styles. Le HTML va donc créer la structure des pages tandis que le CSS va nous permettre de modifier l'apparence des contenus de la page.
- **PHP** : langage back-end
- **PHPmyAdmin** : pour la base de données
- **Bootstrap/ JS** : pour le responsive et le dynamisme

#### Documentation en anglais

Mes recherches allaient en priorité vers des sites en anglais pour une documentation plus fournie.

- [W3 School](https://www.w3schools.com/)
- [stackoverflow.com](https://stackoverflow.com/)
- [getbootstrap.com](https://getbootstrap.com/)
- [Canva](https://www.canva.com/)

### 3.6 Difficultés rencontrées

Le client avait du mal à trouver des idées pour son site, c'était compliqué pour lui de visualiser les pages de son site.

### 3.7 Solutions mises en œuvre

Pour résoudre les problèmes rencontrés, j'ai donc proposé plusieurs maquettes pour qu'il puisse faire son choix.

### 3.8 Conclusion

Nous gardons un excellent souvenir de ce projet.  
Nous nous sommes facilement intégrées au projet et je me suis adaptée aux contraintes, aux exigences, au délais et surtout à l'équipe de travail.

A l'heure d'aujourd'hui, j'entretiens encore de bons rapports avec cette personne..

## 4) Projet : Le site web

Site disponible en ligne: (mettre le HTTPP)

### 4.1 Présentation

Nous vous présentons un site web de coaching et de réservation de workshop accessibles uniquement sur inscription et connexion.

Le site s'adresse à deux types d'utilisateurs :

- Un utilisateur anonyme.
- Un utilisateur authentifié.
- Un administrateur.

L'utilisateur anonyme navigue seulement sur la page d'accueil (qui présente l'application) et peut accéder à la page d'inscription et à la page de connexion.

Ensuite, l'utilisateur authentifié peut accéder au WorkShop.

L'administrateur peut accéder à la liste des personnes inscrites aux workshop, il peut aussi valider ou supprimer les commentaires qu'il a reçus.

Il pourra par la suite ajouter des workshops dans sa page planning.

#### 4.1.1 Contexte

En pleine recherche d'un projet professionnel, une idée m'est venue et pourquoi pas aider mon ami coach qui n'a pas de site et qui n'a malheureusement pas les moyens de s'offrir les services d'un développeur je me suis donc pourquoi pas lui faire, j'ai donc proposé à Badr de faire ce projet avec moi il a accepté et nous avons donc commencé à bosser ensemble.

#### 4.2 Principes

L'objectif du projet est qu'à travers une inscription et une connexion d'un utilisateur, une base de données enregistre et gère les inscrits et gère aussi à afficher les workshop du planning en ligne.

Un principe de sécurité est développé pour l'inscription et la connexion.

Le site web s'adresse à tout un public en recherche de sport et d'évènement sportif.

Pour l'accessibilité, le site web sera développé en **responsive design**, c'est-à-dire que l'affichage s'adapte en fonction de la taille d'écran et du terminal utilisé.

#### 4.3 Planification

J'ai commencé par un brainstorming : sélectionner les tâches principales et essentielles du projet.

J'ai noté tout ce qui me passait par la tête au sujet du site, et de l'organisation en général.

Puis, je me suis inspirée de mon travail en équipe pendant les projets de l'école.

Voici ce que nous avons retenu, et comment nous avons fonctionné pendant le mois du projet.

##### 4.3.1 Rythme :

Nous nous sommes adaptées en fonction au rythme de chacun c'est-à-dire que nous avons favorisé le travail en soirées et quelquefois en demi-journées.

Nous étions en totale autonomie.

Nous avons gardé la méthodologie agile apprise pendant la

formation



### . 4.3.2 La méthode agile Scrum

Nous avons organisé les sprints et j'ai veillé à ce que chaque chose soit faite, que les délais soient respectés.  
Le lancement d'un sprint était pensé la veille de chaque tâche à réaliser.

Nous ajoutions sur le **Trello** les différentes tâches.

Nous développons les tâches:

- Lorsqu'une tâche était en cours, je la déplaçais dans la colonne « en cours ».
- Lorsque nous avions fini, nous déplaçons la carte correspondant à la tâche dans la colonne « terminé » du tableau.

Une fois que toutes les tâches étaient terminées et vérifiées, je faisais l'inventaire de tout ce qui avait été fait.

#### Outils

J'ai choisi d'utiliser les outils suivants pendant mon projet :

- **Trello**

Trello est un outil que j'ai présenté en formation et je l'ai utilisé avec les groupes de travail. Il permet de planifier les sprints et de les subdiviser en tâches.

## 4.4 Organisation

### 4.4.1 Utilisation de wireframes ou Maquettage

En début de projet, j'ai maqueté l'application. Je me suis servi pour cela du logiciel de wireframing **Lucidchart** pour le MCD et le MLD

L'avantage de ce logiciel est qu'il est pratique d'utilisation, tendance et qu'il donne un large choix dans les designs.  
L'inconvénient est qu'il est payant après une période d'essai.

Pour les maquettes nous avons utilisé **Figma**.

Parmi une palette de création j'ai opté pour des maquettes simples et qui montrent le côté fonctionnel de l'application tout en respectant le responsive.

## ■ Annexes: Site web Love Code & Design

### 4.5 Développement de la partie front-end

#### 4.5.1 Réalisation de l'interface utilisateur

Les langages utilisés

- **HTML/CSS** pour la structure du site
- **Bootstrap** pour le CSS et le responsive
- **JavaScript/JQuery** pour l'interaction utilisateur

#### 4.5.2 Développer un site web simple de mobilité numérique

Nous avons développé ce projet en gardant à l'esprit que l'utilisateur devrait pouvoir se servir de l'application dans n'importe quel navigateur, et depuis n'importe quel périphérique.

En conséquence, nous avons développé le CSS de l'application en me servant des media-queries, afin de modifier l'affichage en fonction de la taille de l'écran.

Nous avons également fait en sorte que le comportement de l'application soit adapté à un maximum de périphériques différents.

### 4.6 Développement de la partie back-end

#### 4.6.1 Choix techniques et méthodologie

Avant de commencer le projet, Nous avons fait plusieurs recherches concernant les choix techniques. J'ai mis en place une méthode de travail .

Versioning et stockage

Nous avons utilisé **Git** comme **logiciel de versioning**, couplé à **GitHub**, pour stocker notre code versionné sur un serveur distant et pouvoir ainsi travailler facilement.

Nous avons utilisé **une branche par fonctionnalité**.

Nous avons commencé par développer en local, sur notre machine. Une fois les changements nécessaires effectués, nous "commitons" et "pushons" notre code sur **GitHub**. Nous utilisons l'éditeur **Terminal** pour faire les "commits", les "pushs" et les "pulls".

## 4.6.2 Arborescence de l'application

Voici l'arborescence de l'application dans laquelle seront intégrées les différentes fonctionnalités :

### Accueil

- Inscription
- Connexion
  - ↪ **Panneau d'administration**
    - Afficher les profils utilisateur
    - Modifier les paramètres utilisateur
    - Afficher la page WorkShop
    - Afficher la page Formules

Courte description de chaque fonctionnalité

- **Accueil** : présentation du coach sportif avec une micro biographie, ainsi que les diplômes obtenus par Joan.
- **Inscription** : permet à un visiteur anonyme de s'inscrire.
- **Connexion** : permet à un visiteur anonyme qui a déjà un compte de se connecter.
- **Afficher les Formules** : liste de tous les coachings proposés.
- **Afficher la page planning** : Les utilisateurs pourront s'inscrire aux événements

### ↪ **Panneau d'administration**

- Afficher les profils utilisateur
- Modifier les paramètres utilisateur
- Afficher la page WorkShop
- Afficher la page Formules

## 4.6.3 Création de la base de données










Au cours du projet, Concrètement, nous avons commencé par créer une base de données dans **PHPmyAdmin**.

Nous avons choisi **PHPmyAdmin** car c'est l'outil le plus utilisé en formation.

Donc, la structure a été créée depuis l'interface de **PHPmyAdmin**.

nous l'avons nommée "Moving Art Coaching" en encodage **UTF8-mb4** (pour la gestion des émoticônes).

Elle contient les tables "Users", "Workshop\_Users","Workshop"et "Comment" .

Table	Action	Lignes	Type	Interclassement	Taille
<input type="checkbox"/> comment	★  Parcourir  Structure  Rechercher  Insérer  Vider  Supprimer	0	InnoDB	utf8_general_ci	16,0 kio
<input type="checkbox"/> users	★  Parcourir  Structure  Rechercher  Insérer  Vider  Supprimer	1	InnoDB	utf8_general_ci	16,0 kio
<input type="checkbox"/> workshop	★  Parcourir  Structure  Rechercher  Insérer  Vider  Supprimer	0	InnoDB	utf8_general_ci	16,0 kio
<input type="checkbox"/> workshop_users	★  Parcourir  Structure  Rechercher  Insérer  Vider  Supprimer	0	InnoDB	utf8_general_ci	16,0 kio

La première étape, avant de se lancer dans la conception du site, est de créer une connexion directe avec la base de données pour pouvoir stocker des données par la suite.

Pour cela, nous avons créé un nouveau dossier, à la racine du dossier du site, que nous avons nommé 'model'. Dans ce dossier, se trouve un nouveau fichier que nous avons appelé config.php.

Il contient le code permettant d'établir la connexion. nous avons renseigné quelques informations essentielles, telles que :

- Le nom de l'host, (si je suis en local : localhost).
- Le nom de ma base de données.
- Le nom de l'utilisateur ('root').
- Le mot de passe .

Voir extrait de code:

```
<?php

$host = 'localhost';
$dbname = 'moving_art_coaching';
$dblogin = 'root';
$dbpassword = 'root';

try
{
    $bdd = new PDO("mysql:host=$host;dbname=$dbname;charset=utf8",$dblogin,$dbpassword);
}
catch(PDOException $e)
{
    die('Erreur : '.$e->getMessage());
}
```

### 4.6.3 Les langages du développement back-end

Au niveau du **back-end** et de la base de données, nous avons choisi **PHP** afin de pouvoir récupérer les informations contenues dans les requêtes (**POST**) faites au serveur.

nous avons choisi de travailler avec **PHP**, langage le plus abordé au cours de notre formation.

Concernant la base de données, **PHPmyAdmin** nous a déjà fourni un système relationnel.

## 4.7 Veille et sécurité

### 4.7.1 Exemple d'un composant

Voici, en trois parties, un exemple concret d'un composant que nous avons codé :

- D'un point de vue utilisateur
- Comment utiliser ce composant ?
- Comment fonctionne ce composant ?

Le composant est un système d'inscription à un événement .

Nous avons fait en sorte de faciliter l'inscription de l'utilisateur et de lui permettre d'avoir un œil sur le nombre de places restantes.

#### 4.7.2 D'un point de vue utilisateur

Design



Lorsqu'un utilisateur se présente sur la page Workshop, il peut voir les différents événements prévus et le nombre de places disponible pour l'événement . En appuyant sur s'inscrire l'utilisateur, s'inscrit donc à l'événement et le nombre de place diminue .

Un utilisateur doit être inscrit sur le site pour pouvoir s'inscrire à un événement .

Comportement :

Si un utilisateur n'est pas inscrit sur le site, il sera redirigé vers le formulaire d'inscription et un message lui indiquant qu'il doit d'abord s'inscrire sur le site sera affiché .

### 4.7.3 Comment utiliser ce composant ?

Lorsque nous avons réalisé cette fonctionnalité, nous voulions qu'elles soient simples à paramétrer et mettre en place, accessibles à quelqu'un qui ne connaîtrait pas le code. Pour cela, nous avons mis en place des boutons assez visible tout en respectant le code couleur du site :

- Ensemble noir et blanc
- Légère touche de vert

Une fois que l'utilisateur clique sur le bouton, nous faisons des vérifications et mettons à jour les informations du workshop.

### 4.7.4 Comment fonctionne ce composant?

D'une manière générale

Pour s'inscrire et pouvoir participer à un événement, un utilisateur devra s'y inscrire, pour cela rien de plus simple pour lui que de cliquer sur un bouton et de s'inscrire sur le site si cela n'est pas déjà fait . Il recevra un email de confirmation et sera enregistré en base de données . L'administrateur du site pourra donc avoir la liste des inscrits.

Le fonctionnement de l'inscription

Premièrement le compteur de place disponible s'actualise en direct pour tout le monde grâce à javascript et php.

En communiquant entre les deux avec l'API fetch de javascript , on peut exécuter une requête sql sur page php et en obtenir une réponse.

Cette réponse servira donc à maintenir l'utilisateur informé en toute circonstance du nombre de place restant sans avoir à actualiser la page .

Après cela, l'utilisateur pour s'inscrire va appuyer sur un bouton et une fonction javascript va encore une fois s'exécuter pour empêcher la page de s'actualiser (prevent.default).

une fois la fonction actif, l'API fetch va encore une fois nous permettre d'exécuter différentes fonction dans une page php et d'en obtenir une réponse:

Dans l'ordre les manipulations qui devront être faites suite à l'inscription sont :

➤ On vérifie que l'utilisateur est inscrit sur le site .

On vérifie cela grâce à un simple check sur les Variables de session(\$\_SESSION ) qui sont créés au moment de la connexion d'un utilisateur.

➤ On Vérifie le nombre de places restantes (au cas où un utilisateur s'inscrit en même temps).

Le nombre de places restantes est géré par une fonction qui se sert du COUNT en sql pour compter le nombre d'inscrits dans la base de données pour le workshop en question et retourne ce nombre.

```
public function nbticket($id_workshop){  
  
    require('../model/config.php');  
    $check = $bdd->prepare('SELECT COUNT(id_user) FROM workshop_user WHERE id_workshop = ?');  
    $check->execute(array($id_workshop));  
    $data = $check->fetch();  
  
}
```



- On Inscrit l'utilisateur et le workshop auquel il s'inscrit dans la base de données .

L'inscription en base de données est géré par une requête sql traité en php avec PDO qui nous permet donc de valider son inscription au workshop qu'il aura décidé.

```
public function subscribe($id_workshop,$id_user){  
  
    require('../model/config.php');  
    $stmt = $bdd->prepare("INSERT INTO `workshop_users`(`id_workshop`, `id_user`) VALUES ('?','?')");  
    $stmt->execute(array($id_workshop,$id_user));  
    header("location:../view/login.php");  
}
```

- On envoie un mail de confirmation à l'utilisateur .

On utilise des bibliothèques php ou js pour envoyer des mails grâce au serveur SMTP .

- On renvoie un message de succès ou d'erreur .

En utilisant php et javascript, on peut récupérer le message d'erreur ou de succès et l'afficher en alerte.

## 4.8 Difficultés rencontrées

### 4.8.1 Temps limité

Nous avons mis du temps à trouver les réels besoins du client qui ne savait pas ce qu'on pouvait réaliser, n'étant pas dans l'informatique.

C'est pourquoi nous avons manqué de temps

### 4.8.2 Retard dans les délais du sprint

Certains sprints posaient des difficultés car il me fallait envisager plus de travail . C'est pour cela que nous avons

essayer de prévoir large au niveau du temps.  
Nous avons pris du retard car nous voulions toujours améliorer nos travaux.

#### 4.9 Solutions mises en oeuvre

Nous avons pu bénéficier du soutien de quelques personnes, développeurs et d'autres qui ne connaissent rien au code car un regard neuf aide beaucoup.

Enfin, nous nous sommes concentrées sur des fonctionnalités basiques. Le but étant d'avoir un site joli et fonctionnel, qui reste évolutif.

## 5) Conclusion

Nous étions enthousiastes à l'idée d'organiser et gérer le développement de notre site.  
Cependant, nous ne nous sommes pas rendus compte de ce que cela impliquerait en termes de temps.

Chaque soir, nous avons commencé à travailler. Nous repartons dans Trello si besoin, et faisons la liste des bugs à corriger rapidement.

Au début et à la fin de chaque sprint, je planifiais, organisais les tâches (voir Réalisation > Organisation > Déroulement d'un sprint).

J'ai planifié la dernière semaine pour rédiger les spécifications fonctionnelles.

Enfin, Nous gardons de ce projet une très bonne expérience. Nous nous sommes adaptées aux diverses situations et à l'équipe de travail. J'ai apprécié les tâches en Front-end et en Web design qui m'ont été confiées et la confiance qui m'a été accordée. Badr a apprécié les tâches en Back-end.

Le projet personnel Moving Art Coaching nous a donné l'occasion de travailler en pleine autonomie. Cela nous a apporté une satisfaction.

CARLA

J'ai pour objectif d'approfondir le côté design pour pouvoir être

polyvalente en entreprise : allier les profils développeuse web et web designer.

Dans un premier temps, j'aimerais continuer à travailler en milieu professionnel, dans le web marketing, en agence web ou dans une Start Up.

Je m'adapte bien dans une équipe mais le télétravail pourrait convenir à ma vie aussi.

Curieuse de nature, je souhaite continuer à apprendre et à approfondir des langages en back-end tels que PHP, Symfony, Laravel, Python et découvrir d'avantage comme Angular, React ...

Actuellement, j'ai une appétence pour le Front-end et le Web Design, le marketing, la communication etc... Mais j'aime tout autant découvrir et apprendre de nouvelles technologies en back-end.

## BADR

J'ai pour Objectif d'évoluer dans l'écosystème du numérique et non pas que par le code.

Si possible poser ma trace dans ce milieu pour lequel je m'investie depuis petit.

J'aimerais approfondir mes connaissances dans les langages que j'ai pu voir et d'autres que j'aimerais découvrir.

En entreprise j'aimerais explorer des skills transverse au code, j'aimerais aussi pouvoir développer mes projets en parallèle et pouvoir en vivre plus tard.

Ayant une grande appétence pour la cybersécurité je pense continuer dans cette voie et me servir de tous les connaissance que j'ai pu acquérir dans le code et en entreprise.