

# Portfolio Corentin Borde

Corentin Borde

September 2020

## Table des matières

<b>1</b>	<b>Introduction</b>	<b>3</b>
<b>2</b>	<b>Cursus universitaire</b>	<b>4</b>
<b>3</b>	<b>Projet tutoré de Licence 3 « Application web de prise de rendez-vous médicaux par géolocalisation »</b>	<b>5</b>
3.1	Description . . . . .	5
3.2	Démonstration . . . . .	6
<b>4</b>	<b>Projet de web en Licence 2</b>	<b>12</b>
4.1	Description . . . . .	12
4.2	Démonstration . . . . .	13
<b>5</b>	<b>Projet web en Licence 3</b>	<b>19</b>
5.1	Description . . . . .	19
5.2	Démonstration . . . . .	20

# 1 Introduction

Bonjour, bienvenue sur mon portfolio personnel.

Je suis Corentin Borde, actuellement en Master 2 Informatique. Je suis actuellement en recherche de stage d'une durée de 16 semaines minimum à partir de Février 2021.

Ce portfolio a pour but de regrouper mes projets universitaires réalisés seul ou en groupe lors de ma formation à l'Université de Franche-Comté à Besançon.

Ce document a également pour but de décrire tous les projets que ce portfolio contient.

## 2 Cursus universitaire

Durant ma formation, j'ai pu découvrir et apprendre différentes notions dans différents domaines de l'informatique. Je fait ici un petit récapitulatif de tout ce qui a été vu, avant de présenter des projets.

- Programmation orientée objet (Java et C++) ;
- Gestion de base de données relationnelles (SQL, MySQL, Access) ;
- Programmation web : langages du web (HTML, CSS, PHP, JS, Node JS) et base de donnée phpMyAdmin ;
- Programmation système sous linux (Shell) ;
- Méthode agile, Génie Logiciel, tests unitaires, tests fonctionnels, tests d'acceptation ;
- Réseau : sockets en c et Java, gestion mini-réseaux rooteur, switch en console ;
- Compilation et interprétation, théorie des langages (lexer, parser, Antlr4, bison, flex) ;
- Programmation Androïd (Java, Kotlin, Androïd Studio) ;
- Bases de l'IA (prolog) ;
- **L<sup>A</sup>T<sub>E</sub>X**

### **3 Projet tutoré de Licence 3 « Application web de prise de rendez-vous médicaux par géolocalisation »**

#### **3.1 Description**

Ce projet a été développé dans le cadre du projet tutoré de Licence 3, sur toute l'année par groupe de 3 étudiants. Le but était de développer une application web où un utilisateur peut rechercher des médecins selon leur spécialités autour de sa position. Ce même utilisateur doit avoir la possibilité de prendre un rendez-vous sur un créneau qu'un médecin aurait préalablement ajouté dans son emploi du temps.

Nous avons appelé notre application « Géo'doc ». Ce projet a été réalisé avec les langages du web HTML, CSS, PHP, JavaScript. Nous avons utilisé phpMyAdmin pour notre base de données. Pour afficher un fond de carte et y placer des repères, nous avons utilisé une API Open Source qui s'appelle Leaflet<sup>1</sup>. Cette API s'utilise avec JavaScript, donc pour récupérer les données de la base de donnée, nous avons fait des appels AJAX.

Les sources de ce projet se trouvent dans le dossier GeoDoc. À la source du dossier se trouve le code source de la page *Index.php* ainsi que le script SQL pour créer la base de données. Tous les autres fichiers source sont rangés dans les dossiers correspondants. Les images utilisées pour l'identité visuelle sont rangées dans le dossier *images*.

---

1. Leaflet. Leaflet, a javascript library, <https://leafletjs.com/>

### 3.2 Démonstration

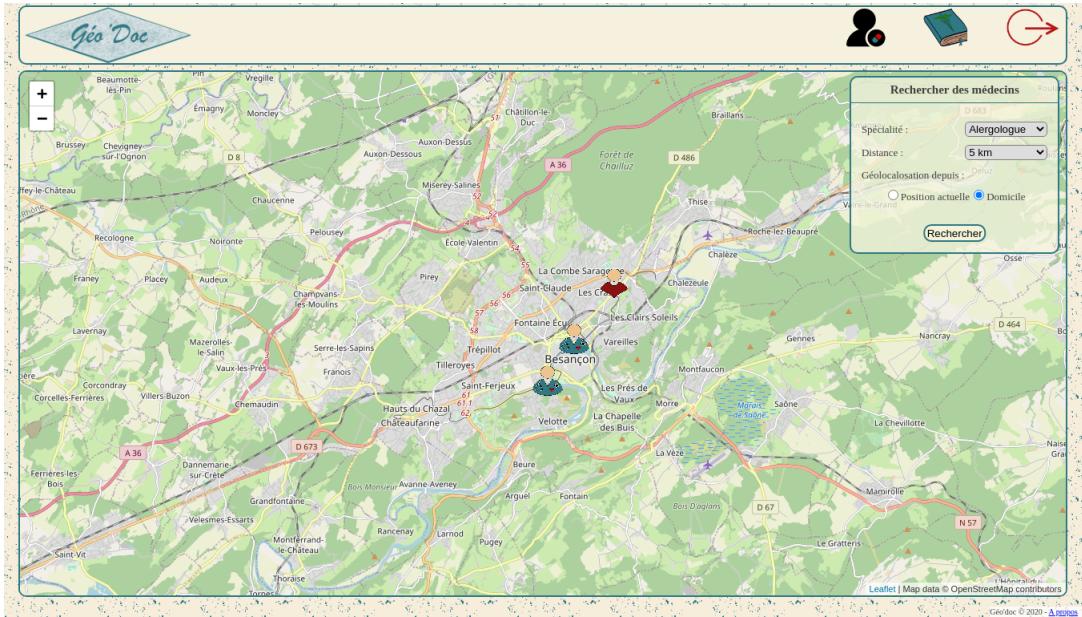


FIGURE 1 – Page d'accueil de Géo'doc

**Page d'accueil** La page d'accueil (figure 1) est la page qui affiche un fond de carte, avec la position courante de l'utilisateur. En haut à droite, se trouve un petit formulaire de recherche. L'utilisateur peut choisir une spécialité de médecin, ainsi qu'une distance maximale de recherche. Si il est connecté et qu'il a déjà rempli une adresse postale, alors il peut effectuer la recherche autour de son domicile et non de sa position courante.

La figure 2 montre les informations d'un médecin lors d'un clic sur son repère.

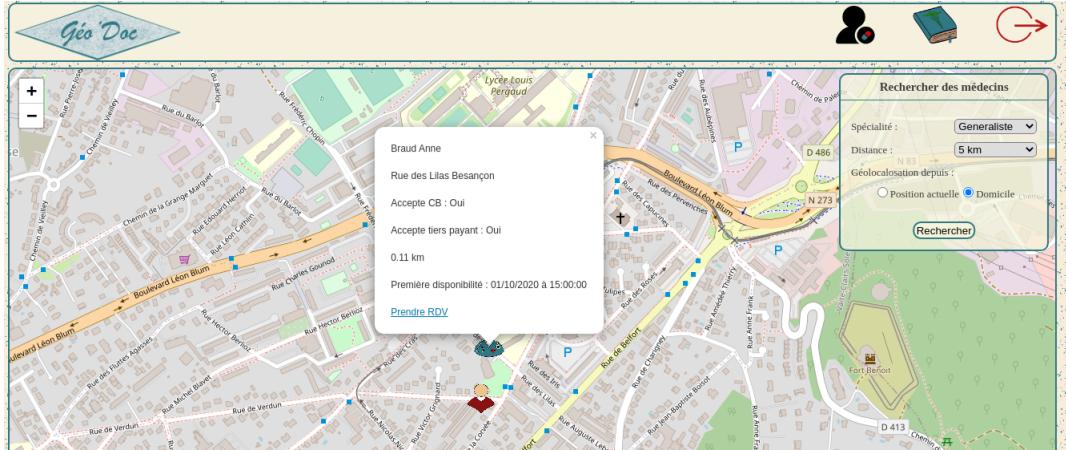


FIGURE 2 – Repère avec information sur un médecin

FIGURE 3 – Page de profil d'un médecin

**Profil Utilisateur** La page du profil utilisateur (figure 3) permet à un utilisateur de voir et modifier ses informations personnelles. Cette page est la même pour les patients et les médecins. La seule différence est que les patients n'ont pas la cadre « Profil Médical »

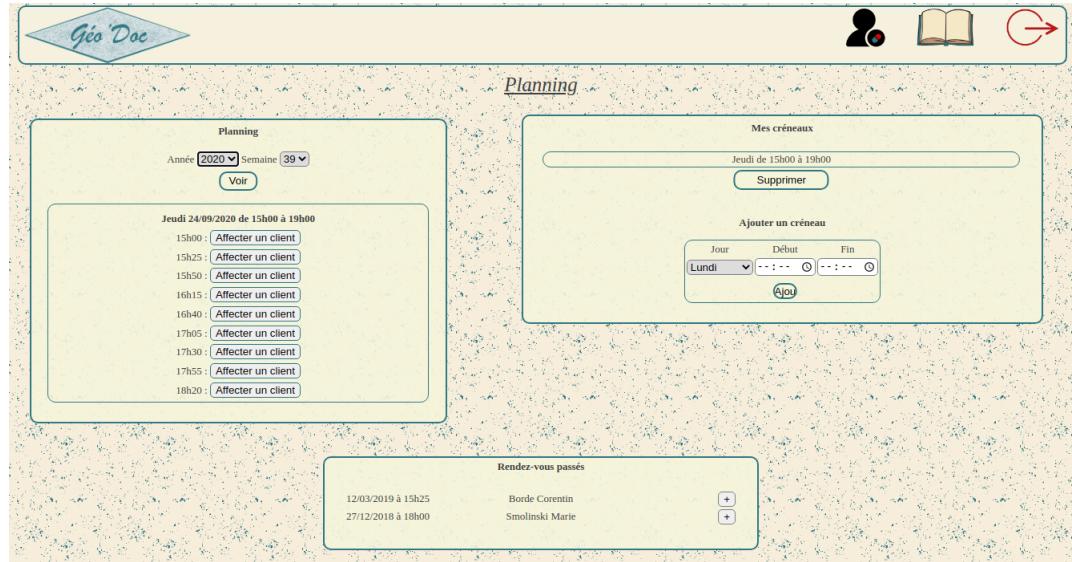


FIGURE 4 – Planning d'un médecin

**Planning Médecin** La page du planning (figure 4) est une page réservée aux utilisateurs médecins. Elle permet à ceux-ci d'ajouter des créneaux à leur emploi du temps. Ces créneaux sont répétés chaque semaine.

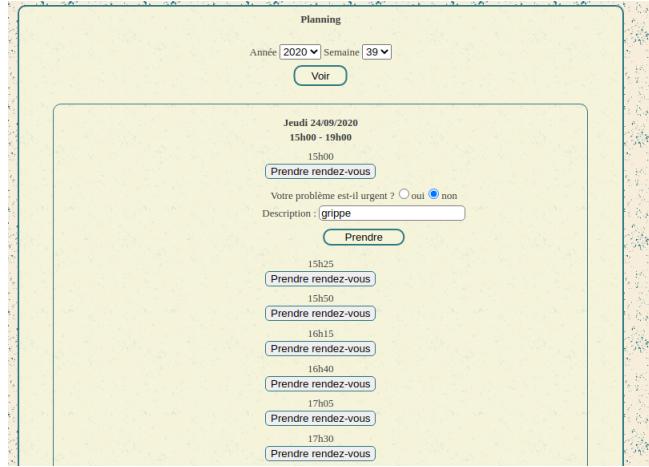


FIGURE 5 – Prendre un Rendez-vous

**Prendre Rendez-vous Patient** La page de prise de Rendez-vous (figure 5) permet à un patient de prendre un rendez-vous auprès d'un médecin sur un créneau que le médecin a ajouté.

La figure 6 montre cette même page après qu'un patient ait pris un rendez-vous.



FIGURE 6 – Page Rendez-vous après en avoir pris un

**Mes Rendez-vous** La page de visualisation des rendez-vous (figure 7) est réservée aux utilisateurs patient. Elle permet de voir les rendez-vous à venir ainsi que les rendez-vous passés.



FIGURE 7 – Mes Rendez-vous

**Page de connexion, d'inscription** Cette page permet à un utilisateur de se connecter, ou de créer un compte.

The screenshot shows a split-screen interface for the Géo Doc application. On the left side, there is a 'Connexion' (Login) form with fields for 'Login:' and 'Mot de passe:' (Password), and a 'Se connecter' (Connect) button. On the right side, there is an 'Inscription' (Registration) form. A red box highlights the top section of the registration form, which contains the text 'Pour un médecin l'inscription se fait ici.' (For a doctor, registration is done here). The registration form includes fields for 'Login:', 'Mot de passe:', 'Confirmer le mot de passe:' (Confirm password), 'Nom:' (Name), 'Prénom:' (First name), 'Email:', 'Téléphone:' (Phone), and an 'Adresse' (Address) section with fields for 'Numéro de rue:', 'Rue:', 'Complément (bis, A, ...)', 'Code postal:', 'Ville:', and 'Pays:'. At the bottom of the registration form is an 'Inscription' (Register) button.

FIGURE 8 – Connexion, Inscription

## **4 Projet de web en Licence 2**

### **4.1 Description**

Ce projet a été développé comme mini-projet pour le module « Langages du web » de Licence 2. Le but était de développer un site de e-commerce de livres nommé « BookShop ». Ce projet a été réalisé par groupe de 2 étudiants.

Les langages du web HTML, CSS et PHP ont été utilisés pour développer ce projet. Une base de données avec phpMyAdmin était utilisée. La charte graphique nous était imposée.

Les sources de ce projet se trouvent dans le dossier Bookshop.

## 4.2 Démonstration



FIGURE 9 – Page d'accueil de Bookshop

**Page d'accueil** La page d'accueil (figure 9 du site montre quelques livres tirés de la catégorie « Nouveautés » et « Top des ventes ». Cette page est la même pour des utilisateurs connectés ou non.

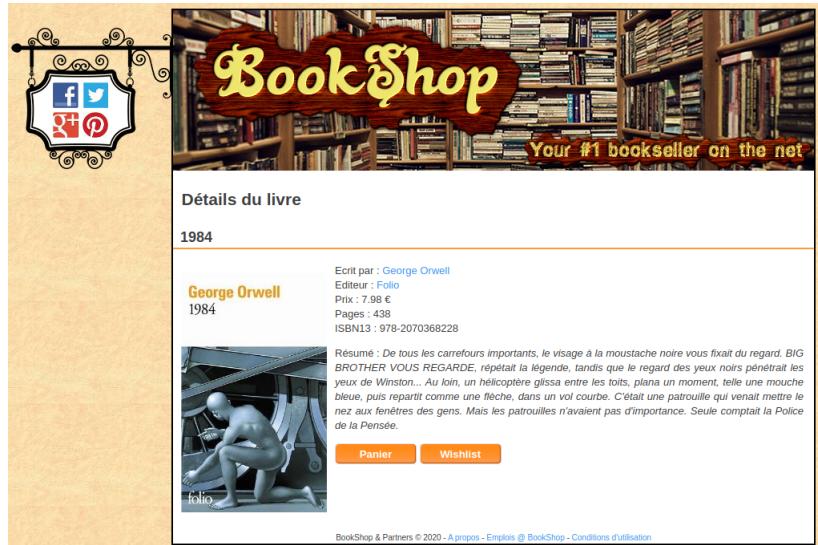


FIGURE 10 – Détail livre

**Détails sur un livre** Cette page permet de visualiser les détails sur un livre. Des boutons permettent de l'ajouter au panier ou sur la liste de vœux seulement si l'utilisateur est connecté.



FIGURE 11 – Page de connexion

**Connexion et inscription** La page de connexion (figure 11 ) permet à un utilisateur de se connecter. Si il n'a pas de compte, il peut en créer un :



FIGURE 12 – Inscription



FIGURE 13 – Informations Personnelles

**Informations personnelles** La page des informations personnelles (figure 13) permet à un utilisateur de visualiser et modifier ses informations personnelles.

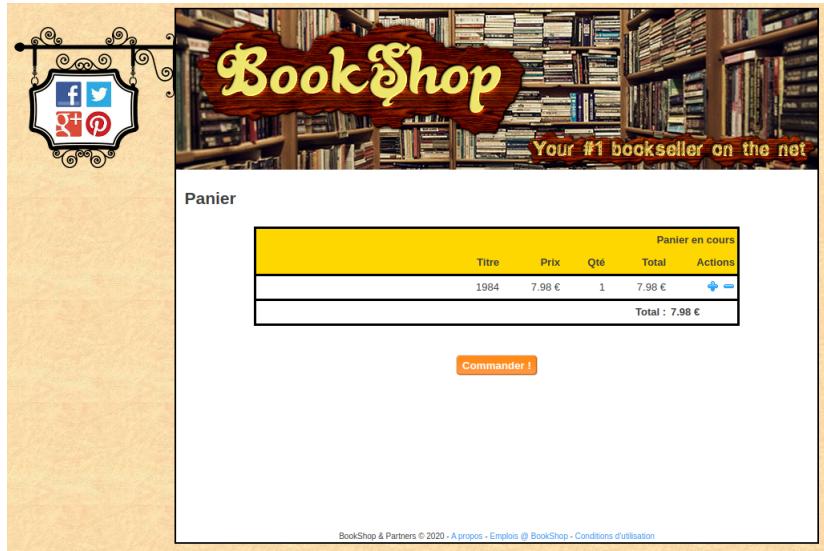


FIGURE 14 – Panier

**Panier** Cette page (figure 14) permet à l'utilisateur de visualiser les articles qu'il aurait pu ajouter à son panier. Le bouton « Commander » lui permettrait de passer une commande, mais l'implémentation du paiement n'a pas été réalisée sur ce projet.



FIGURE 15 – Liste de vœux

**Liste de vœux** Cette page (figure 15) permet à l'utilisateur de voir tous les articles qu'il aurait pu mettre dans sa liste depuis qu'il a créé son compte. Il peut également visualiser la liste de vœux d'un autre utilisateur en faisant une recherche avec l'email de la personne.

## **5 Projet web en Licence 3**

### **5.1 Description**

Ce projet a été développé comme mini-projet pour le module « Web avancé » de Licence 3. Le but était de développer une application web de dessin, chat, du type Pictionary en ligne. Nous avons appelé ce projet « Netwok ». Ce projet a été réalisé par groupe de 2 étudiants.

Les langages du web HTML, CSS, JavaScript ainsi que NodeJS ont été utilisés pour développer ce projet.

Les sources de ce projet se trouvent dans le dossier netwok.

Pour notre projet, le but n'est pas de faire deviner n'importe quel dessin mais des syllabes japonaises.

## 5.2 Démonstration

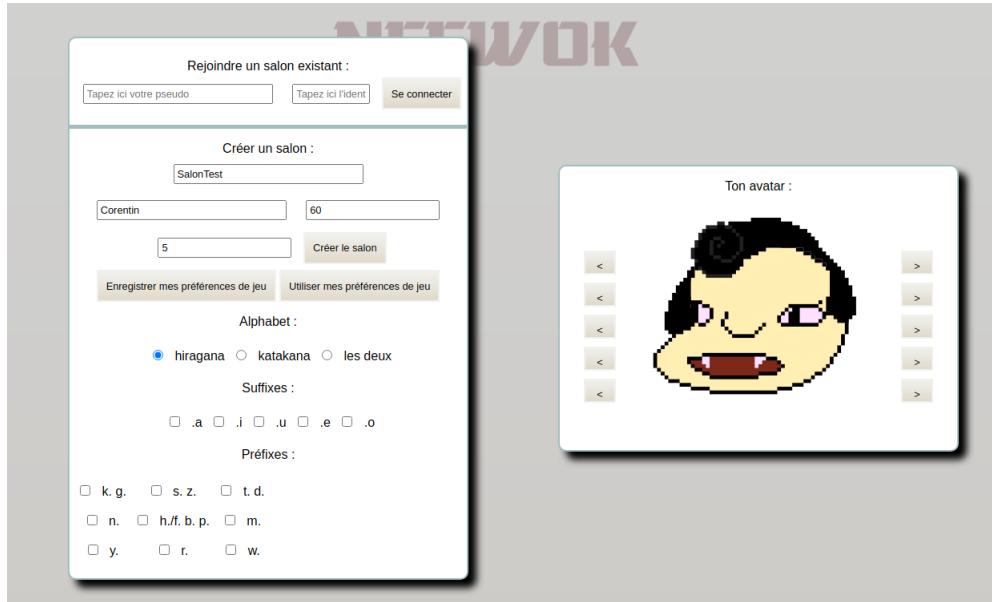


FIGURE 16 – Page d'accueil

**La page d'accueil** La page d'accueil (figure 16) permet à un utilisateur de créer un salon, ou de se connecter à un salon déjà existant qu'un autre joueur aurait déjà créé et ayant récupéré l'ID de celui-ci.

Lors de la création d'un salon, l'utilisateur à la possibilité d'enregistrer ces préférences dans le navigateur pour pouvoir les réutiliser plus tard.

L'utilisateur a également la possibilité de personnaliser son avatar.



FIGURE 17 – Salon de Jeu

**Le salon de jeu** Le salon de jeu (figure 17) est composée de 3 grandes parties :

- La partie de gauche montre tous les joueurs connectés ainsi que leurs scores respectifs;
- La partie du milieu est le canevas de dessin ;
- La partie de droite est le chat, où les joueurs peuvent s'envoyer des messages et aussi faire leurs propositions. Si un joueur fait une bonne proposition, le serveur la détecte et lui attribue les points.

Le nom, l'Id du salon ainsi que le temps restant de la manche sont notés en haut.

Sur cette image, on voit également que le joueur qui doit dessiner peut choisir la syllabe à faire deviner.

La figure 18 est une capture d'écran prise en pleine partie. Le joueur actuel est en train de dessiner sur le canvas. Il a la possibilité de dessiner avec le crayon, de faire des lignes droites et des rectangles. Il peut utiliser la gomme ou tout effacer. Il est aussi possible de choisir la taille du trait (stylo, gomme et ligne droite). Un bouton d'aide lui permet de voir le symbole japonais correspondant à la syllabe choisie (avec un malus de point). Les joueurs ont la possibilité de communiquer au moyen de la fenêtre de chat. Ils peuvent envoyer des messages, faire des propositions et ils peuvent même mettre des gifs.

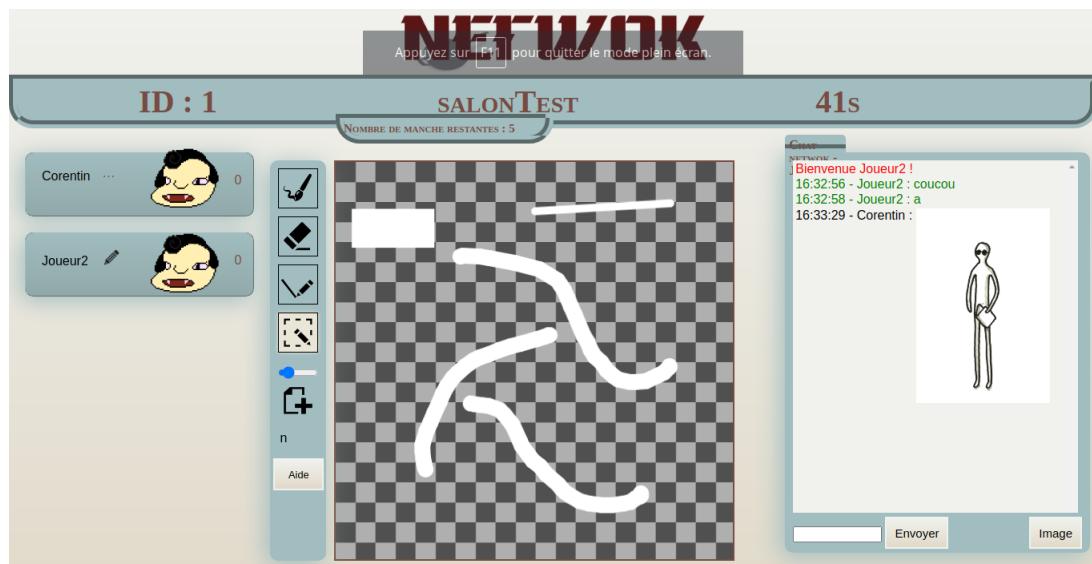


FIGURE 18 – Salon de jeu : canvas et chat