

Nom de
Nom d'utilisateur
Prénom
Adresse

▶ Aicheche
▶ Aicheche
▶ Chaïma
▶ 28 boulevard de la
moderne 13015

Titre

Concepteur développeur d'applications

M

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

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.
1. du **Dossier Professionnel** (DP) dans lequel le candidat a consigné les preuves de sa pratique professionnelle.
1. des résultats des évaluations passées en cours de formation lorsque le candidat évalué est issu d'un parcours de formation
1. 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 ;

Pour compléter ce dossier, le candidat dispose

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

Sommaire

Exemples de pratique professionnelle

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

	Maquetter une application	n	7
	Développer une interface utilisateur de type desktop	n	10
	Développer des composants d'accès aux données	n	11
	Développer la partie front-end d'une interface utilisateur web	n	17
	Développer la partie back-end d'une interface utilisateur web	n	20
3	C	p	25
	Concevoir une base de données	n	25
	Mettre en place une base de données	n	11
	Développer des composants dans le langage d'une base de données	n	11
3	C	p	29
	Collaborer à la gestion d'un projet informatique et à l'organisation de l'environnement de développement	p.	29
	Concevoir une application mobile	n	20
	Développer des composants métier	n	17
	Construire une application organisée en couches	n	20
	Développer une application mobile	n	20
	Préparer et exécuter les plans de tests d'une application	n	20
	Préparer et exécuter le déploiement d'une application	n	10

Titres, diplômes, CQP, attestations de formation *(facultatif)*

p .	46
p .	47
p .	48
p .	49

Déclaration sur l’honneur

Documents illustrant la pratique professionnelle *(facultatif)*

Annexes *(Si le RC le prévoit)*

EXEMPLES DE PRATIQUE PROFESSIONNEL LE



Activité-

1

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

F

Maquetter une application

<p>  UNIVERSITY OF CAMBRIDGE <small>INSTITUTE OF EDUCATION</small> </p>	<p>  UNIVERSITY OF CAMBRIDGE <small>INSTITUTE OF EDUCATION</small> </p>
---	---

Dans le cadre de ma formation, j'ai dû travailler en groupe afin de mettre en place une application mobile accompagnée d'un panel admin. L'objectif était de créer une plateforme simple et conviviale permettant aux gens de se connecter et communiquer entre eux. Avant de nous lancer dans la réalisation des maquettes nous avons tout d'abord

Avons d'avoir la maquette finale (design), nous avons réalisé une maquette wireframe
Ci-dessous une partie de la maquette finale avant le lancement du développement (écrans connexion et inscription utilisateur) :

[OBJ]

3. Précisez les moyens utilisés :

L'outil figma a été utilisé pour maquetter le projet.
Trello pour se définir les tâches et partager le travail

3. Avec qui avez-vous travaillé ?

Roehan Abdul
Mohamad
Sheiko
Mohamed zidi.

4. Contexte

Nom de l'entreprise, organisme

La plateforme

Chantier, atelier, service

Dans

Période d'exercice Du :

5. Informations complémentaires (facultatif)

Activité-

1

Concevoir et développer des composants d'interface

F

Développer une interface utilisateur de type desktop

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 initier le jeu avec la fonction init de Pygame et définir la surface sur laquelle on va jouer. J'ai

```
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
```

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

```

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

```

OBJ

internet Pycharm comme IDE.
 Le langage de programmation python
 Bibliothèque open source et gratuite
 pygame Documentation python
 Documentation pygame

2 Avec qui avez-vous travaillé ?

J'ai effectué ce projet seul

4. Contexte

Nom de l'entreprise, organisme

LaPlateforme

Chantier, atelier, service

Dans

Période d'exercice Du :

5. Informations complémentaires (facultatif)

Activité-

1

Concevoir et développer des composants d'interface

Développer des composants d'accès aux données

Dans le cadre de la conception du projet application mobile "Neko", nous avons décidé d'utiliser Node.js avec Express et MongoDB car l'an dernier nous avons surtout travaillé avec des bases de données relationnelles, donc voulions découvrir les bases de données noSql pour en apprendre le plus possible sur les différents types de bases de données.

Express est un framework web pour Node.js qui facilite la création d'applications web et d'API REST. Il offre une structure

N

pm install mongoose

OBJ

Code gérant la connexion à la base données mongoDB.

OBJ

Définition du schéma de modèle utilisé par le module mongoose pour l'entité « message ». La création de ce modèle permet de réaliser des opérations CRUD sur les documents « message » dans la base de données mongoDB.

En utilisant Mongoose et MongoDB, l'approche de ma base de données est plutôt "code first" (ou "schema first"), cela signifie que je défini initialement les schémas des documents des collections formant ma base de données dans mon code à l'aide de Mongoose.

2. Définitions	
U n o r d i n a t -	
3. Annexe	
R o e h	
4. Contexte	
Nom de l'entreprise, organisme	LaPlateforme
Chantier, atelier, service ▶	Dans
Période d'exercice ▶ Du :	
02/01/2023 au :	
5. Informations	

Activité- 1 Concevoir et développer des composants d'interface

*xempl
e n° 4*

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

1. Décrivez les

L'un des projets les plus importants de cette année est de développer d'une interface administrateur web spécialement conçue pour gérer et contrôler mon application mobile « Neko ».

Pour développer la partie front end de cette interface, mes collaborateurs et moi-même avons fait le choix d'utiliser Quasar qui est un framework open-source basé sur Vue.js qui permet de développer des applications web et

Au niveau des fonctionnalités de cette interface, un utilisateur possédant les droits administrateurs sur mon application pourra gérer les utilisateurs inscrits sur l'application (gestion des droits de ceux-ci, bannissement d'utilisateurs malveillants, voir le nombre d'utilisateurs inscrits et connectés), il aura aussi une main sur la gestion de contenu de l'application.

[OBJ]

Page d'accueil

Pour récupérer des données depuis la base de données, la communication entre le front et le back de mon application, qui est géré par une seule et même api, se fait en utilisant axios. C'est une bibliothèque javascript fonctionnant comme un client http, cela permet de créer des requêtes avec des méthodes (GET, POST, PUT et DELETE).

2. Précisez les moyens utilisés :

Un IDE (visual studio code)

Git et Github pour le versionning

Trello pour le travail collaboratif

Quasar

Vue.js

3. Avec qui avez-vous travaillé ?

Roehan Abdul

Mohamad Sheiko

Mohamed Zidi

Khellaf Rachedi

4. Contexte

Nom de l'entreprise, organisme

LaPlateforme_.

Chantier, atelier, service

Dans

Période d'exercice Du :

5. Informations complémentaires (facultatif)

Activité- type 1 Concevoir et développer des composants d'interface utilisateur en intégrant les

L

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

1. Décrivez les

Dans le périmètre du projet d'application mobile, j'avais à développer avec d'autres étudiants de ma promotion une API REST qui peut être consommée par mon application mobile et également par l'interface administrateur web.

Nous avons le choix entre deux stack, php et symfony ou bien nodeJs et express, notre projet s'est

Une fois ces deux étapes réalisées il faut créer le fichier qui servira de point d'entrée de mon application, dans mon cas ce sera server.js

[OBJ]

Maintenant je peux commencer à définir mes routes qui seront appelées par mon application mobile et mon panel admin :

[OBJ]

Sur l'exemple ci-dessus, j'ai au préalable créé une nouvelle instance du router grâce à celui-ci je peux définir des endpoints (URI) qui peuvent accepter différentes requêtes http et ensuite permettent d'effectuer pour chacun une exécution d'une fonction d'un de mes controllers qui contient la logique métier et qui est responsable des échanges avec ma BDD (certaines de ces URI/routes sont protégées par un middleware d'authentification.

Par exemple, la route qui termine par « /login » accepte uniquement une requête http POST contrairement à la route racine terminant par « / » qui accepte les requêtes POST et GET (cette dernière est protégée par un middleware), une fois appelée par le client cette route appelle la fonction login de mon controller qui gère les utilisateurs.

Middleware : Un middleware est une fonction ou un ensemble de fonctions dans une application web qui s'exécute entre la réception d'une requête du client et l'envoi d'une réponse par le serveur. Il agit comme une couche intermédiaire entre le client et le serveur, traitant et manipulant les requêtes avant qu'elles n'atteignent leur destination finale.

[Obj]

Exemple d'une fonction de mon User controller qui permet de récupérer les informations d'un utilisateur avec son id.

Une fois que les routes, les controller et les middleware pour le router sont définis, j'ai pu monter le router sur mon application Express principale en utilisant la méthode `app.use()`

[Obj]

A partir de là on peut démarrer l'api en local qui écoute sur le port choisi en amont en utilisant la commande `npm start`.

[Obj]

2. Précisez les moyens

G

i

t

e

t

σ

3. Avec qui avez-vous travaillé ?

Roehan Abdul

Mohamad Sheiko

Mohamed zidi

Khelllaf Rachedi

4. Contexte

Nom de l'entreprise, organisme

LaPlateforme_.

Chantier, atelier, service

Dans

Période d'exercice Du :

5. Informations complémentaires (*facultatif*)

Activité- type

2 Concevoir et développer la persistance des données en intégrant les recommandations de

Exemple n°1

Concevoir une base de données

1. Décrivez les

L'an dernier, pour valider les compétences requises pour passer mon titre RNCP de développeur web/web mobile j'ai dû valider le projet le plus important de cette année-là.

Pour réaliser ce projet je devais concevoir une base de données, pour faire cela j'ai utilisé la méthode MERISE (Méthode d'Étude et de Réalisation

Voici le modèle conceptuel de données que j'avais réalisé pour la conception du projet boutique en ligne.

Le MLD (Modèle Logique de Données), est réalisé pour représenter les données manipulées par un système de gestion de base de données relationnel (SGBD).

Pour passer du MCD au MLD il y a des règles basiques à suivre :

Toutes les entités deviennent des tables, l'identifiant de l'entité devient une clé primaire de cette table, les propriétés de l'entité deviennent des attributs, les tables devant recevoir une clé étrangère les reçoivent, les cardinalités disparaissent ainsi que les verbes d'action.

Au niveau des relations, si prenons pour exemple la relation entre l'entité commande et l'entité produit leur relation est 1, N – 0, N donc au passage du MCD au MLD une table de liaison sera nécessaire qui accueillera les clés primaires de ces deux entités qui seront devenues des tables.

[OBJ]

Modèle logique de données M

2. Précisez les moyens utilisés :

Un ordinateur disposant d'une connexion internet
Lucid chart pour concevoir le MCD et le MLD

3. Avec qui avez-vous travaillé ?

Roehan Abdul Rauf et Khellaf Rachedi

4. Contexte

Nom de l'entreprise, organisme

LaPlateforme_.

Chantier, atelier, service

Dans

Période d'exercice Du :

5. Informations complémentaires (facultatif)

Activité- tvpne

3

Concevoir et développer une application multicouche répartie en intégrant les

xempl

Collaborer à la gestion d'un projet informatique et à l'organisation de l'environnement de développement

1. Décrivez les

Au cours des nombreux projets en groupe j'ai eu à réaliser tels que l'e-boutique l'an dernier ou l'application mobile cette année, la collaboration a joué un rôle crucial dans la gestion de ces projets informatique et dans l'organisation de l'environnement de développement. Plusieurs outils ont facilité cette collaboration et ont permis à mes camarades et moi même de travailler de manière efficace et coordonnée. Parmi ces outils

(généralement appelée "master" ou "main"). Cette fusion permet d'intégrer le travail de chaque membre dans une version consolidée du code.

Parallèlement aux branches spécifiques aux fonctionnalités, il est courant d'utiliser une branche "dev" (ou "développement") qui permet de regrouper le travail réalisé par tous les collaborateurs. Cette branche "dev" sert de point central pour la collaboration et permet de tester les différentes fonctionnalités intégrées ensemble. Elle offre également une visibilité globale sur l'état d'avancement du projet. Les développeurs peuvent régulièrement synchroniser leurs branches de fonctionnalités avec la branche "dev", ce qui facilite l'intégration continue et permet de détecter rapidement d'éventuels problèmes.

Nous avons également décidé de faire des réunions entre collaborateurs sur le projet assez souvent. Ces dernières sont très importantes, car elles permettent aux membres de l'équipe de se synchroniser, de partager des informations importantes et de prendre des décisions collectives. Ces réunions régulières favorisent la communication, renforcent la collaboration et garantissent que tous les membres de l'équipe sont sur la même longueur d'onde.

L'une des réunions les plus courantes est la réunion de suivi de projet, également appelée réunion de planification ou de revue. Cette réunion permet à l'équipe de discuter de l'état d'avancement du projet, de mettre à jour le planning, de revoir les objectifs et de prendre des décisions concernant les prochaines étapes. Elle offre l'occasion d'identifier les éventuels problèmes ou obstacles et de trouver des solutions en impliquant tous les membres de l'équipe.

Une autre réunion importante est la réunion de rétroaction, qui a lieu après la réalisation d'une itération, d'une phase ou d'un jalon spécifique du projet. L'objectif de cette réunion est d'évaluer les résultats obtenus, de discuter des leçons apprises et d'identifier les améliorations à apporter. Elle permet de prendre du recul, d'analyser les succès et les échecs, et de mettre en place des actions correctives pour optimiser les prochaines itérations ou phases du projet.

Les réunions dites de coordination sont également fréquentes. Elles sont utilisées pour synchroniser les efforts de l'équipe, discuter des tâches en cours, résoudre les problèmes, partager des mises à jour et aligner les priorités. Ces réunions peuvent être

2. Précisez les moyens utilisés :

U
n

I
D
F

3. Avec qui avez-vous travaillé ?

Roehan Abdul Rauf et Khellaf
Rebadi

4. Contexte

Nom de l'entreprise, organisme

LaPlateforme_.

Chantier, atelier, service

Dans

Période d'exercice Du :

5. Informations complémentaires (*facultatif*)

Activité-
tvpne

3 Concevoir et développer une application
multicouche répartie en intégrant les

Concevoir une application mobile

xempl
e n° 2

1. Décrivez les

Le projet le plus important de cette année était le développement d'une application mobile. J'ai fait le choix de développer une application de chat pour une entreprise fictive, offrant à ses employés une plateforme sécurisée et efficace pour communiquer. Grâce à l'utilisation de la technologie React Native pour la partie front-end, j'ai pu créer une interface utilisateur intuitive et

aux requêtes http j'ai décidé d'utiliser HELMET et CORS.

Le premier est une bibliothèque middleware qui aide à sécuriser les applications Express en configurant de manière appropriée les en-têtes HTTP. Elle permet de mettre en place diverses mesures de sécurité telles que la protection contre les attaques de type Cross-Site Scripting (XSS), la désactivation de la mise en cache côté client, la protection contre les attaques de type Clickjacking, et bien d'autres encore. En utilisant Helmet, j'ai pu facilement ajouter une couche de sécurité supplémentaire à mon application en exploitant les fonctionnalités de sécurité intégrées aux en-têtes http.

Cors, quant à lui, est un middleware qui permet de gérer les problèmes de politique de partage des ressources entre différents domaines (Cross-Origin Resource Sharing). Il permet de définir des règles spécifiques sur les ressources que votre serveur est autorisé à partager avec d'autres domaines. Cors m'a permis de contrôler finement les autorisations d'accès aux ressources de mon API en fonction de l'origine de la requête, ce qui aide à prévenir les attaques de type Cross-Site Request Forgery (CSRF) et garantit une meilleure sécurité dans les interactions entre les clients et le serveur.

User Story :

-En tant qu'utilisateur,

Je souhaite pouvoir m'inscrire et me connecter à l'application

Afin d'accéder à toutes les fonctionnalités et interagir avec d'autres utilisateurs.

Critères d'acceptation :

L'utilisateur doit pouvoir créer un nouveau compte en fournissant son nom, son adresse e-mail et un mot de passe sécurisé.

Lors de l'inscription, l'application doit vérifier si l'adresse e-mail est unique et si le mot de passe respecte les critères de sécurité.

Une fois inscrit, l'utilisateur doit pouvoir se connecter en utilisant son adresse e-mail et son mot de passe.

En cas d'échec de la connexion, l'application doit afficher un message d'erreur approprié pour informer l'utilisateur.

Lorsque l'utilisateur est connecté, il doit être redirigé vers l'écran principal de l'application.

-En tant qu'utilisateur connecté,

Je souhaite pouvoir envoyer des messages à d'autres utilisateurs

Afin de communiquer et d'établir des conversations.

Critères d'acceptation :

L'utilisateur doit pouvoir rechercher d'autres utilisateurs en utilisant leur nom ou leur adresse e-mail.

L'utilisateur doit pouvoir ouvrir une conversation existante pour voir les messages précédents et envoyer de nouveaux messages.

-En tant qu'utilisateur connecté,

Je souhaite pouvoir modifier mon profil

Afin de mettre à jour mes informations personnelles.

Critères d'acceptation :

L'utilisateur doit pouvoir accéder à son profil depuis le menu de l'application.

L'application doit afficher les informations actuelles de l'utilisateur, telles que son nom et son adresse e-mail.

L'utilisateur doit pouvoir modifier ses informations personnelles, telles que son nom et son adresse e-mail.

L'application doit valider les modifications et les enregistrer correctement.

L'utilisateur doit pouvoir modifier son mot de passe en fournissant l'ancien mot de passe et en choisissant un nouveau mot de passe sécurisé.

-En tant qu'utilisateur connecté,

Je souhaite pouvoir voir le profil d'autres utilisateurs Afin de connaître leurs informations personnelles.

Critères d'acceptation :

L'utilisateur doit pouvoir rechercher d'autres utilisateurs en utilisant leur nom ou leur adresse e-mail.

Une fois trouvé, l'utilisateur doit pouvoir afficher le profil d'un autre utilisateur.

L'application doit afficher les informations personnelles de l'utilisateur, telles que son nom et son adresse e-mail.

L'application développée
par mes camarades et moi
adopte une architecture en
trois couches. 1 - Une
couche interface utilisateur
2
-

2. Précisez les moyens utilisés :

Un ordinateur avec une
connexion internet. Pour la
création de la maquette nous

3. Avec qui avez-vous travaillé ?

Roehan Abdul Rauf, Khellaf
Bachedi, Mohamed zidi et

4. Contexte

Nom de l'entreprise, organisme

LaPlateforme_.

Chantier, atelier, service

Dans

Période d'exercice Du :

5. Informations complémentaires (*facultatif*)

Activité- tutorielle

Exemple
n° 6

3 Concevoir et développer une application multicouche répartie en intégrant les recommandations de Portfolio

1. Décrivez les

Dans le cadre de
ma recherche d'
alternance, j'ai pu
réaliser un portfolio
que j'ai pu déployé
sur un hébergeur
(plesk)

Cet exemple me
permet de valider
la compétence :

**Préparer et
exécuter le
déploiement
d'une
application**

Je mets dans un
premier temps
mon dossier
portfolio
directement sur le
serveur > dossier
httpdocs.

J'indique le point d'entrée de mon domaine, mon site est maintenant en ligne

[OBJ]

[OBJ]

2. Précisez les moyens utilisés :	
J'ai utilisé :	
3. Avec qui avez-vous travaillé ?	
J'ai travaillé seule.	
4. Contexte	
Nom de l'entreprise, organisme ou association	<i>Laplateforme</i>
Chantier, atelier, service	<i>Dans</i>
Période d'exercice	Du :
5. Informations complémentaires (facultatif)	

Activité- type

3 Concevoir et développer une application multicouche répartie en intégrant les

É

Préparer et exécuter le déploiement d'une application

1. Décrivez les	
------------------------	--

Après avoir bien avancé le développement de l'API, j'ai décidé d'héberger celle-ci afin qu'elle soit

Plesk, notre plateforme d'hébergement, joue un rôle essentiel dans ce processus. Elle offre une interface conviviale qui nous permet de configurer facilement les paramètres de déploiement, tels que la synchronisation avec notre référentiel Git, le choix de la branche à déployer et la gestion des dépendances. Une fois que le processus de déploiement est enclenché, Plesk récupère automatiquement les dernières modifications depuis GitHub et les déploie sur notre serveur en utilisant les protocoles appropriés. Cette intégration transparente entre Plesk et GitHub nous permet de maintenir une version toujours à jour de notre API sur notre environnement de production, sans nécessiter d'interventions manuelles fastidieuses.

En synchronisant notre flux de travail de développement avec notre gestionnaire de versions Git et notre plateforme d'hébergement Plesk, nous bénéficions d'une gestion efficace de notre code et d'une diffusion continue de notre API aux utilisateurs finaux. Cela nous permet de fournir rapidement de nouvelles fonctionnalités, de corriger les bugs et d'améliorer la performance de notre API, tout en maintenant une infrastructure de déploiement stable et sécurisée. Grâce à cette intégration continue, nous avons pu rationaliser notre processus de développement et offrir une expérience fluide à nos utilisateurs.

[OBJ]

Ci-dessus l'appel de la route login de mon API avec l'URL fourni par plesk depuis postman prouvant que mon api est bien hébergée est fonctionnelle car elle renvoie une réponse 200 et le bon jeu de données.

2. Précisez les moyens utilisés :

Un ordinateur avec une connexion
internet. Plesk.
git.



3. Avec qui avez-vous		
Roehan Abdul Rauf, Khelllaf Bachedi, Chaïma Aïchocha et		
4. Contexte		
Nom de l'entreprise, organisme		LaPlateforme_.
Chantier, atelier, service	Dans	
Période d'exercice	Du :	
5. Informations complémentaires (facultatif)		

Déclara

Je soussigné(e) [prénom et nom] Aicheche chaima ,

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 19/07/2023

pour faire valoir ce que de droit.
Signature : Aicheche Chaima

Documents illustrant la pratique

(facultatif)

Intitulé
Cliquez ici pour taper du texte.

