

MINISTÈRE CHARGÉ

Nom de naissance Nom d'usage

Prénom

► Cyril

Adresse

► 61 rue o

Adresse

Valette

▶ 61 rue du général de Gaulle – 22120 Yffiniac

Titre professionnel visé

Developpeur web et web mobile

MODALITE D'ACCES:

- □ 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.
- 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.

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

1. Maquetter une application	p.	6
▶ Réalisation des maquettes pour le projet « Stars of Football »	p.	6-8
2. Réaliser une interface utilisateur web statique et adaptable	p.	9
▶ Présentation du site CV de CYRIL VALETTE	p.	9-14
3. Développer une interface utilisateur web dynamique	p.	15
▶ Présentation du QCM React	p.	15-19
4. Réaliser une interface utilisateur avec une solution de gestion de contenu ou e- commerce	p.	20
► Création d'un CMS de e-commerce	p.	20-25
5. Créer une base de données	p.	26
▶ Présentation de la base de données de « Stars of Football »	p.	26-29
6. Développer les composants d'accès aux données	p.	30
▶ Présentation de la classe Model d'Eloquent sous Laravel	p.	30-32
7. Développer la partie back-end d'une application web ou web mobile	p.	33
▶ Présentation de la page de création de Club	p.	33-37
8. Elaborer et mettre en œuvre des composants dans une application de gestion de contenu ou e-commerce	p.	38
▶ Présentation du site plug-in PHP	p.	38-41

Titres, diplômes, CQP, attestations de formation (facultatif)p. 42Déclaration sur l'honneurp. 43Documents illustrant la pratique professionnelle (facultatif)p. 44Annexes (Si le RC le prévoit)p. 45

EXEMPLES DE PRATIQUE PROFESSIONNELLE

Activité-type 1 MAQUETTER UNE APPLICATION

Exemple n°1 > Réalisation des maquettes pour le projet « Stars of Football »

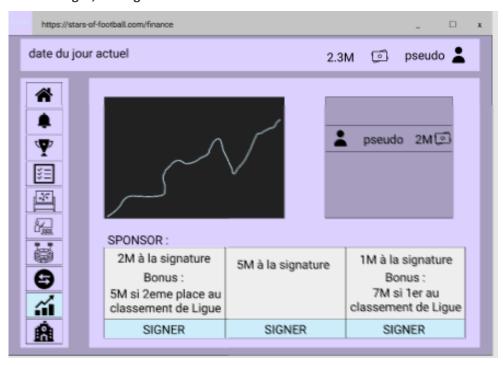
1. Décrivez les tâches ou opérations que vous avez effectuées, et dans quelles conditions :

Avant la phase de développement de Stars of Football il était important de concevoir une maquette qui allait servir de support pour :

- -Les couleurs
- -Les polices
- -Les fonts
- Les composants graphiques en général

Lors de notre phase d'apprentissage, nous avons eu la chance d'avoir une designer graphique venu pour nous faire découvrir son outil de designer. Cet outil s'appelle Figma.

Figma nous permet de créer rapidement des composants graphiques et est très pratique d'utilisations pour respecter les marges, les alignements etc...



Par exemple chaque page est une « Frame » et donc on peut ensuite gérer le contenu dedans sans se tromper de page que l'on fait. Cela permet donc de mieux manager le contenu.

Fina	ance
Т	7M si 1er au classement de Li
Т	Bonus:
Т	1M à la signature
Т	5M à la signature
Т	5M si 2eme place au classem
Т	Bonus:
Т	2M à la signature
Т	SPONSOR:
Т	SIGNER
-	Rectangle 141
Т	SIGNER
-	Rectangle 140
Т	SIGNER
	Doctorals 120
ssus	on peut voir les dispositions des composants dans la « frame » « Finance ».
cise	z les moyens utilisés :
crée	r cette maquette, j'ai utilisé Figma.
	T T T T T T T T T T T T T T T T T T T

3. Avec qui avez-vous travaillé ?
J'ai travaillé seul.
4. Contexte
Nom de l'entreprise, organisme ou association ▶ Callac Soft College
Chantier, atelier, service Réalisation d'une application cross plateforme « Stars of Football »
Période d'exercice Du 20/09/2021 au 28/09/2021
5. Informations complémentaires (facultatif)
Cliquez ici pour taper du texte.

Activité-type 2 Réaliser une interface utilisateur web statique et adaptable

Exemple n°1 > Présentation du site CV de CYRIL VALETTE

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

Ce projet consiste à créer un site CV présentant nos compétences et notre expérience. J'ai donc choisi de faire un site mono-page constituée de plusieurs sections : Présentation, Langues, Compétences, Enseignements, Expériences, Projets.

Pour ce faire, je me suis servi des langages HTML, CSS et de l'éditeur de code Visual Studio Code.

Je commencé par créer un fichier « index.html », il contiendra la structure HTML de ma page. Je créé aussi un fichier style.css qui me servira pour styliser ma page et intégrer les medias Queries.

J'ouvre donc une balise https://www.nc.edu/balise.contenant les différentes infos de la page tel que le titre ou bien l'encodage de la page ainsi que le lien vers ma feuille de style CSS.

A présent je vais expliquer le contenu de ma page, j'ouvre une balise <body> Cette page sera constituée de :

- -Une <body> qui contiendra tous les éléments de ma page.
- Un <header> qui contiendra mon titre.
- -Une <nav> qui servira pour la navigation.
- -Une <aside> qui contiendra : mes intérêts, langues, compétences.
- -Une <div> qui contiendra : mes enseignements, expériences, projets.

Je commence par crée ma <body> qui me servira de sélecteur CSS.

Cette balise me permet de mettre en place la taille de ma page de sorte à ce quelle prenne le plus de place par rapport à l'écran.

Cela me permet de aussi de mettre en place une couleur de fond et un display flex.

```
body{
    display: flex;
    flex-direction: column;
    min-height: 100vh;
    background-color: white;
    flex-wrap: wrap;
}
```

Ensuite je créer la <div id='presentation'> où cette div va contenir un titre et un :

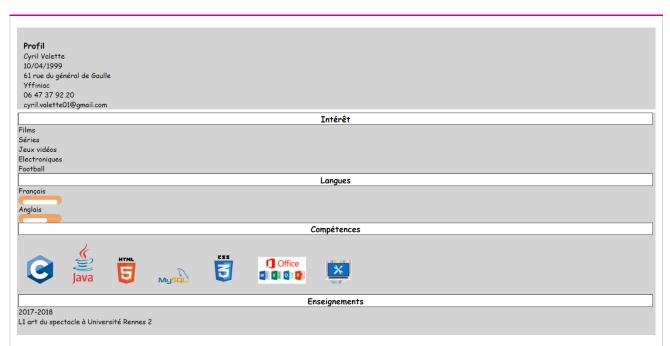
Voici les styles de cette div et ce qu'elle contient :

```
#presentation {
    padding-left: 20px;
    padding-right: 20px;
    padding-top: 30px;
    margin-top: 20px;
    margin-bottom: 8px;
    background-color: #D3D3D3;
}

#text {
    margin-top: 0;
}
```

On y trouve plusieurs padding car je ne voulais pas que cette div soit collé au bord, pour le text je lui ai mis une margin-top de 0 car je voulais qu'elle soit collée au titre.

Ensuite je dispose mon CV en deux parties avec une balise <aside> et une <div> dans la première balise elle va contenir : intérêts, langues et compétences. La deuxième va contenir : enseignement, expérience et projets.



Ensuite je mets en place une <nav> pour la version mobile et un hamburger pour une navigation.

```
<nav class="navbar">
     <a class="nav-link" href="#presentation">presentation</a>
        <a class="nav-link" href="#Langue">Langues</a>
        <a class="nav-link" href="#Competence">Competences</a>
        <a class="nav-link" href="#Enseignement">Enseignement</a>
        <a class="nav-link" href="#Experience">Experiences</a>
        <a class="nav-link" href="#Projet">Projets</a>
        <div class="hamburger">
        <span class="bar"></span>
        <span class="bar"></span>
        <span class="bar"></span>
     </div>
  </nav>
```

Je fais une liste de tous les titre du cv dans la nav pour naviguer sur mobile dans le cv.

```
/* mobile */
@media screen and (max-width: 360px){
.hamburger{
        display: block;
    }
    .hamburger.active .bar:nth-child(2){
        opacity: 0;
    }
    .hamburger.active .bar:nth-child(1){
        transform: translateY(8px) rotate(45deg);
    }
    .hamburger.active .bar:nth-child(3){
        transform: translateY(-8px) rotate(-45deg);
    }
    .nav-menu{
        position: fixed;
        left: -100%;
        top: 0px;
        gap: 0;
        height: 100%;
        flex-direction: column;
        background-color: #262626;
        width: 100%;
        text-align: center;
        transition: 0.3s;
    }
    .nav-item{
       margin: 16px 0;
    }
    .nav-menu.active{
        left: 0;
```

Je mets du css sur mon hamburger pour qu'il apparaisse uniquement en version mobile grâce au @media screen and (max-width : 360px). Puis je fais un script pour appliquer ou nom la nav si la personne click sur le hamburger.

```
const hamburger = document.querySelector(".hamburger");
const navMenu = document.querySelector(".nav-menu");

hamburger.addEventListener("click", () => {
    hamburger.classList.toggle("active");
    navMenu.classList.toggle("active");
})

document.querySelectorAll(".nav-link").forEach(n => n.addEventListener("click", () => {
    hamburger.classList.remove("active");
    navMenu.classList.remove("active");
})
```

2. Précisez les moyens utilisés :

Pour réaliser ce site web je me suis servi du logiciel Visual Studio Code et des langages HTML, CSS et JS.

3. Avec qui avez-vous travaillé?

J'ai travaillé seul.
4. Contexte
The Contents
Nom de l'entreprise, organisme ou association ▶ Callac soft collège
Chantier, atelier, service Réalisation d'un cv version desktop et mobile
Période d'exercice Du 19/07/2021 au 23/07/2021
5. Informations complémentaires (facultatif)
Cliquez ici pour taper du texte.

Activité-type 3 Développer une interface utilisateur web dynamique

Exemple n°1 ► Présentation du QCM React

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

Pour réaliser ce QCM j'ai utilisé React. React est une librairie JavaScript conçue pour le développement de Web Apps et interfaces utilisateurs. Elle est développée par Facebook. Son but est, via des composants, que s'il y a un changement d'état, le composant en question va se mettre à jour.

Le but de ce projet est de réaliser un QCM et générer son affichage dynamiquement. Ici je vais expliquer la mécanique pour afficher les titres des questions et ses réponses associées.

Pour ce faire, je créé un fichier HTML « index.html » et dans le body on crée une première <div> qui portera l'id « app » et on y ajoute un script qui chargera « index.js ».

Pour commencer, je créé un composant React « App » qui sera rendu dans la <div> avec l'id app.

Je mets en place ensuite deux fonctions qui vont me permettre de mélanger les données reçues et les restructurer pour séparer les questions des réponses.

```
function randomize(tab) {
   var i, j, tmp;
   for (i = tab.length - 1; i > 0; i--) {
      j = Math.floor(Math.random() * (i + 1));
```

```
tmp = tab[i];
  tab[i] = tab[j];
  tab[j] = tmp;
}
return tab;

function restructur(data) {
  return data.map(function (z) {
    z.bouger = z.incorrect_answers.concat(z.correct_answer)
    randomize(z.bouger)
    return z;
})
}
```

Je fais ensuite ma fonction QCM qui va servir de connexion à l'api du qcm et qui va retourner la structure html.

```
function restructur(data) {
   return data.map(function (z) {
        z.bouger = z.incorrect_answers.concat(z.correct_answer)
       randomize(z.bouger)
       return z;
   })
function QCM() {
   const [question, setQCM] = React.useState([]);
   const [reponse, reponseCoche] = React.useState(false);
   const [count, setCount] = React.useState(0 + 1)
   const [score, setScore] = React.useState(0)
   React.useEffect(() => {
       fetch("https://opentdb.com/api.php?amount=10&category=15&difficulty=easy&t
ype=multiple")
            .then((Response) => Response.json())
            .then((data) => {
                setQCM(restructur(data.results))
            .catch((err) => console.log(err))
   }, [])
   if (question.length == 0) {
        return Loading QCM ...
```

```
const answ = question[count].bouger
    if (count > 10) {
       return (
           <div className="">
                <h1>Votre score est de <span>{score}/10</span></h1>
           </div>
    } else {
       return (
               <div className="Block" method="get">
                   <h2 className="question">{question[count].question}</h2></h2>
                    <span className="nbrQuestion">{count}/10</span>
                    ul id="reponse">
                        {answ.map(function (rep) {
                           return <input type="radio"</pre>
name="r" className="checkbox" onChange={() => reponseCoche(!reponse)} />{rep}
                       })}
                   <div id="divButton">
                        <button onClick={function () {</pre>
                           reponseCoche(false)
                           setCount(count + 1)
                           if (reponse == question[count].correct_answer) {
                               setScore(score + 1)
                        }}>VALIDER</button>
                   </div>
               </div>
        );
Rendu:
```

QCM Video Games

In the Half-Life series, Gordon Freeman's signature weapon is a:

1/10

- O Katana
- O Crowbar
- O Sledgehammer
- O Fiber Wire

VALIDER

2	Précisez	loc	movonc	utilicác	
۷.	Precisez	ies	movens	utilises	:

Pour réaliser ce site web je me suis servi du logiciel Visual Studio Code et des langages HTML, CSS et JS.

3. Avec qui avez-vous travaillé?

J'ai travaillé seul.
y di diavanie sedi.
4. Contexte
Nom de l'entreprise, organisme ou association ▶ Callac soft college
Chaption stelling sources > Déclication d'un OCM avec Boost
Chantier, atelier, service Réalisation d'un QCM avec React
Période d'exercice Du 16/08/2021 au 20/08/2021
•
5. Informations complémentaires (facultatif)
Cliquez ici pour taper du texte.

Activité-type 4

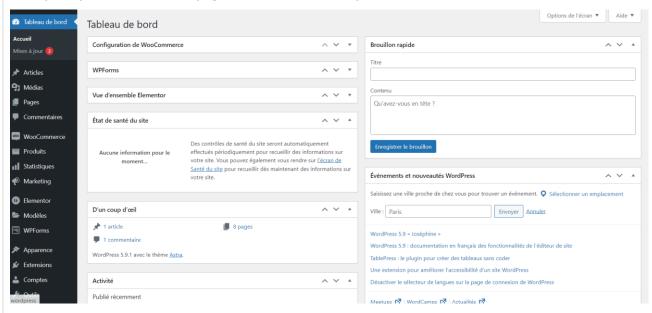
Réaliser une interface utilisateur avec une solution de gestion de contenu ou e-commerce

Exemple n°1 >

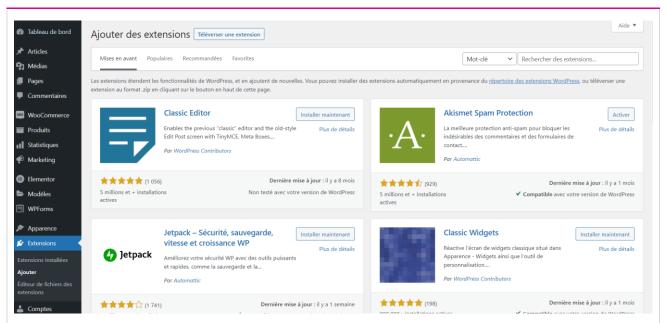
Présentation du CMS

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

Pour ce projet de création d'un e-commerce j'ai utilisé un CMS qui se nomme Wordpress. Pour ce faire j'ai téléchargé Wordpress sur leur site et suivi les informations d'installation. Quand j'ai lancé Wordpress je suis arrivé sur la page de création du CMS qui se nomme : « tableau de bord ».

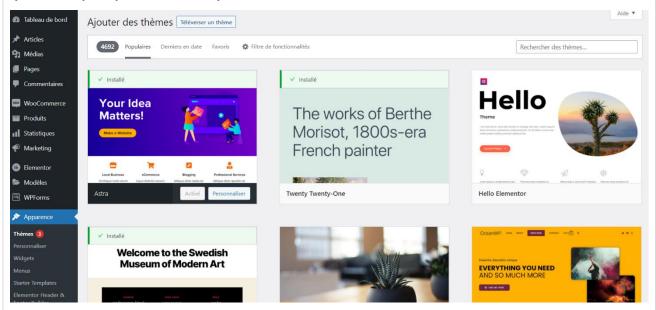


Ensuite je me suis tourné vers les extensions que je devrais installer : elementor(qui permet de faire de la mise en page plus facilement), WooCommerce(qui permet de gérer les articles du commerce), WPForms(qui permet de faire des formulaires), YOASTSEO(qui permet de gérer tout le SEO du site).



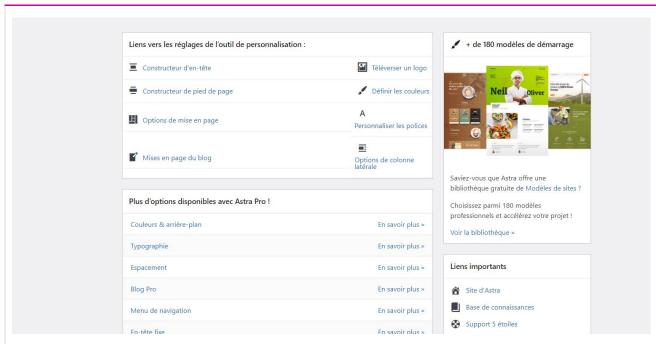
Je me retrouve sur la page des extensions je n'ai donc juste à chercher dans la barre en haut à droite par le nom et l'installer puis l'activer.

Après avoir installé toutes ces extensions je vais installer un thème sur mon CMS qui s'appelle Astra et qui est très pratique car très manipulable.

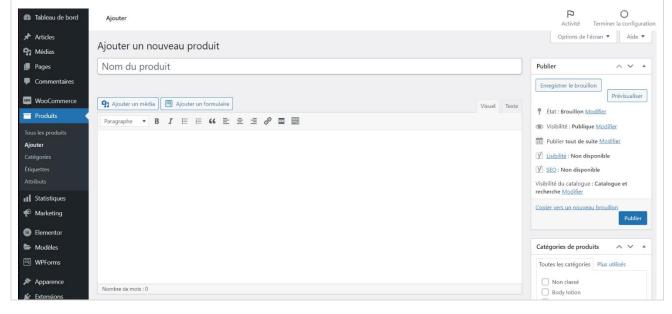


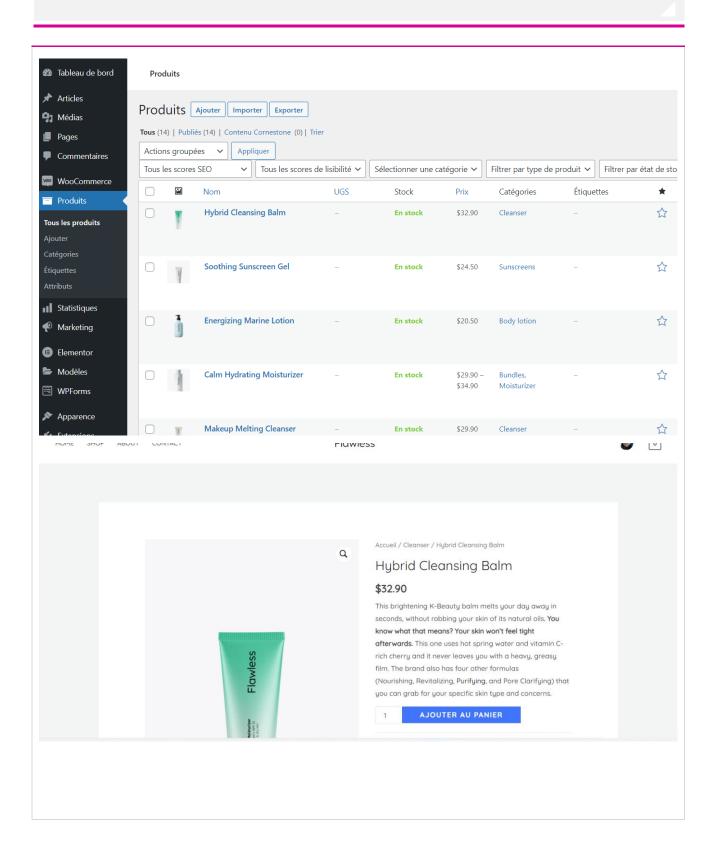
Sur la page d'extensions je vais sur ajouter et ensuite je n'ai donc juste à l'installer et activer sur mon CMS.

Ensuite grâce à Astra je peux ajouter dans ces options un template qui est tout un CMS prédéfini en apparence et modifiable lors de l'importation pour s'adapter à vous.



Je mets ensuite en place plusieurs produits de vente grâce à WooCommerce et seront listé sur la page de la boutique et qui permet de mettre dans le panier.





2. Précisez les moyens utilisés :		
Pour réaliser ce site web je me suis servi du logiciel Wamp ainsi que d'un navigateur web.		
3. Avec qui avez-vous travaillé ?		
J'ai travaillé seul.		
4. Contexte		
Nom de l'entreprise, organisme ou association ▶ Callac soft collège		
Chantier, atelier, service Création d'un CMS de e-commerce		
Période d'exercice Du 30/08/2021 au 11/03/2022		
5. Informations complémentaires (facultatif)		

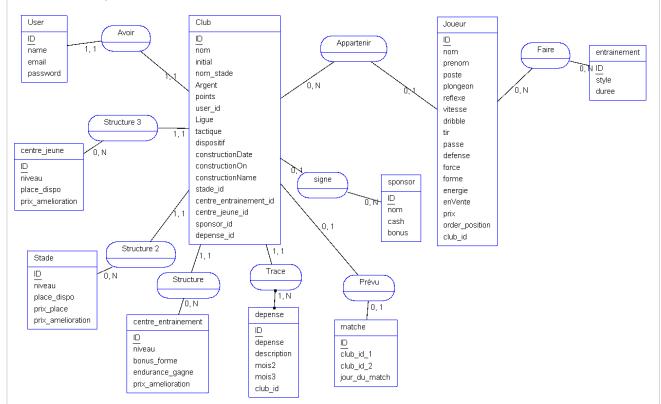
	4
Cliquez ici pour taper du texte.	

Activité-type 5 Créer une base de données

Exemple n°1 > Présentation de la base de données de « stars of football »

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

Lors de mon projet « stars of football » j'ai été amené à créer une base de données. Afin de ce faire, j'ai utilisé le logiciel MySQL sur Wamp. Je dois posseder beaucoup de table et pour ne pas me perdre j'ai utilisé Jmerise pour faire un schéma :



Pour ce schéma on peut regarder la relation entre le Club et le Joueur, un club peut très bien posséder plusieurs joueurs d'où le choix de : 0, N. Mais un joueur quant à lui peut très bien ne pas avoir de club ou alors appartenir qu'à UN seul club d'où le choix de : 0, 1.

Ma base de données tourne autour de trois tables : user, club et joueur.

Un user va créer son club en le nommant et donnant un nom au stade puis ces initiales, ensuite son club va obtenir des joueurs de départ généré aléatoirement et avoir un centre de jeune, stade et centre d'entrainement. Puis cela va créer la traçabilité de ses dépenses. Puis il pourra ensuite faire des entraînements et améliorer ses structures grâce à son argent de départ. Il aura l'occasion au début de la saison de signer chez un sponsor et d'ensuite faire des matchs. Pour créer ces tables, j'aurais pu le faire directement à la main sur MySQL Workbench, mais j'ai préféré utiliser un outil plus simple que propose le framework PHP Laravel. Il s'agit des migrations, elles permettent de créer et de recréer des tables facilement. Pour ce faire, il faut d'abord indiquer au serveur les infos de notre BDD en modifiant le fichier « .env » de Laravel.

DB_CONNECTION=mysql

```
DB_HOST=127.0.0.1

DB_PORT=3306

DB_DATABASE=projetweb

DB_USERNAME=root

DB_PASSWORD=
```

Les migrations dans Laravel permettent de facilement créer et modifier ces schémas de base de données. On peut aussi déployer facilement la base de données sur un nouveau serveur.

Pour créer une migration avec Laravel, on utilise la commande Artisan suivante :

-php artisan make:migration create_users_table

Les migrations sont comme un contrôle de version pour votre base de données, permettant de définir la définition du schéma de base de données de l'application. Elle possède une fonction up qui permet de créer la table et une fonction down qui permet de la supprimer si la table existe déjà.

```
public function up()
        Schema::create('clubs', function (Blueprint $table) {
            $table->id();
            $table->String('nom',40);
            $table->String('initial',4);
            $table->String('nom_stade',40);
            $table->bigInteger('Argent')->default(50);
            $table->bigInteger('Points')->default(0);
            $table->foreignId('user_id')->constrained();
            $table->enum('Ligue', ['Bronze', 'Argent', 'Or'])->default('Bronze');
            $table->enum('tactique',['défensif','equilibré','offensif'])-
>default('equilibré');
            $table->enum('dispositif',['4-4-2','4-3-3','4-5-1'])->default('4-4-
2');
            $table->dateTime('constructionDate')->nullable();
            $table->boolean('constructionOn')->default('0');
            $table->string('constructionName',40)->nullable();
            $table->foreignId('stade_id')->default(1)->constrained();
            $table->foreignId('centre_entrainement_id')->default(1)-
>constrained();
            $table->foreignId('centre_jeune_id')->default(1)->constrained();
            $table->foreignId('sponsor_id')->nullable()->constrained();
            $table->foreignId('depense_id')->nullable()->constrained();
            $table->timestamps();
        });
```

Ci-dessus j'ai pris exemple de la migration clubs. Dans cette migration les colonnes sont indiquées via « \$table-> » ensuite j'indique par une méthode de la classe Blueprint le type de donnée, par exemple pour la colonne qui contiendra le user_id je précise le type de donnée « foreignId ». Je précise ensuite le nom de la colonne « ('user_id') ». Après cela, je définis des paramètres supplémentaires comme «

constrained » qui applique à la colonne les contraintes d'une clef étrangère. Il faut bien mettre dans le nom de la colonne pour une clef étrangère le nom du modèle « user » suivi de la clef « id » pour que le lien entre les deux soit bien fait.
Herrette les deux soit bleir lait.
2. Précisez les moyens utilisés :
Pour réaliser la base de données j'ai utilisé JMerise, wamp et Visual studio code ainsi que du framework Laravel.
3. Avec qui avez-vous travaillé ?
3. Avec qui avez-vous travaille :

J'ai travaillé seul.
y di diavanie sedii
4. Contexte
4. Contexte
Nom de l'entreprise, organisme ou association ▶ Callac soft collège
Chantier, atelier, service Création de la base de données
Période d'exercice Du 28/09/2021 au 01/10/2021
5. Informations complémentaires (facultatif)
Cliquez ici pour taper du texte.
Cliquez ici pour taper du texte.

Activité-type 6 Développer les composants d'accès aux données

Exemple n°1 > Présentation de la classe Model d'Eloquent sous Laravel

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

L'une des raisons pour lesquelles j'apprécie le framework PHP Laravel est sa facilité à accéder aux données d'une BDD. En effet, ce framework utilise un classe appelée Model utilisant l'ORM Eloquent pour interagir avec des BDD.

Il faut d'abord créer une BDD ainsi que la/les table(s) que l'on veut utiliser (voir activité type 5).

Ensuite vient la création de la classe Model correspondant à la table voulue, ceci peut se faire grâce à la commande : « php artisan make:model nom_du_model ».

```
class Club extends Model
{
   use HasFactory;
}
```

Une fois la classe créée, Laravel va automatiquement associer cette classe à une table en se basant sur le nom de la classe, par exemple si le model se nomme « User », la table automatiquement associée sera la table « users ». Ceci peut poser problème lors de l'utilisation d'Eloquent si les tables portant ce nom n'existent pas.

Si l'on souhaite pouvoir assigner en masse les données d'un Model, il faut préciser à Laravel quelles colonnes de la table peuvent être modifiées, en rajoutant une variable \$fillable à la classe.

```
class Club extends Model
{
    use HasFactory;
    protected $fillable =
['nom','initial','nom_stade','user_id','stade_id','centre_entrainement_id','centre
_jeune_id'];
}
```

On peut maintenant utiliser Eloquent pour créer des objets à partir de données de notre BDD.

```
$clubuser = Club::where('user_id', Auth::id())->first();
```

Ici on récupère le Club de la personne en fonction de l'id de l'utilisateur.

Il est possible de créer de nouvelle donnée en passant par cette classe Model et de définir ses attributs.

<pre>\$club = Club::create(\$data);</pre>
\$CIUD = CIUDCreate(\$uata),
Pour ensuite créer le Club grâce à Eloquente on fait appelle à la fonction create() où un tableau à clef doit être envoyé et que le Model est les valeurs dans \$fillable.
2. Précisez les moyens utilisés :
Pour réaliser ce site web je me suis servi du logiciel Visual Studio Code et du langage PHP.
3. Avec qui avez-vous travaillé ?

J'ai travaillé seul.
4. Contexte
- Contexte
Nom de l'entreprise, organisme ou association ▶ Callac soft collège
Chantier, atelier, service Création d'un composant d'accès aux données
Période d'exercice Du 11/10/2021 au 18/10/2021
5. Informations complémentaires (facultatif)
Cliquez ici pour taper du texte.

Activité-type 7

Développer la partie back-end d'une application web ou web mobile

Exemple n°1 Présentation de la page de création du Club

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

Lors de mon projet « stars of football » j'ai dû mettre en place un formulaire de création du Club pour l'utilisateur.

J'ai donc commencé par faire un formulaire avec différent <label> et <input> pour indiquer ce qu'il faut insérer et l'endroit où il faut.

```
<form method="POST" action="{{ route('Creation') }}">
                    @csrf
                    <!-- Name -->
                    <div>
                        <x-label for="Nom_du_club" :value="__('Nom du club')" />
                        <x-input id="Nom_du_club" class="block mt-1 w-full"</pre>
type="text" name="nom" :value="old('Nom')"
                             required />
                    </div>
                    <!-- Initiale Club -->
                    <div class="mt-4">
                        <x-label for="Initiale" :value="__('Initiale')" />
                        <x-input id="initiale" class="block mt-1 w-full"</pre>
type="text" name="initial" :value="old('initial')"
                             required />
                    </div>
                    <!-- Nom du Stade -->
                    <div class="mt-4">
                        <x-label for="nom_stade" :value="__('Nom du Stade')" />
                        <x-input id="nom_stade" class="block mt-1 w-full"</pre>
type="text" name="nom_stade"
                             :value="old('nom_stade')" required />
                    </div>
                    <div class="flex items-center justify-end mt-4">
```

J'ai donc plusieurs entrées : Le nom du club, les initiales et le nom du stade.

Ensuite dans le Controller de ma page de création du club je fais une fonction qui va être rattacher au FORM qui à une valeur POST qui est une valeurs script qui passe par le protocole http en caché.

Dans mon Web.php je rattache donc cette valeur post à la fonction :

```
Route::post('/creation', [crea_club_joueurController::class, 'CreationClub']);
```

Dans ma fonction CreationClub() comme vu à l'activité 6 je créer le Club avec les données du formulaire reçu mais qui doit passer dans le validate() qui va vérifier si les valeurs sont correcte ou non.

Par exemple pour les initiales du Club l'utilisateur doit utiliser au moins 4 charactères et le champ doit être forcément rempli.

Ensuite dans la même fonction une fois le club créer je lui créer des joueurs pour son club de chaque poste et des caractéristiques différente en fonction du poste entré et je lui attribut l'id du club.

```
Création du premier Gardien de but
        $gc = \App\Models\Joueur::factory(2)->postes('GC')->create(['club_id' =>
$club->id]);
        //Création du Défenseur gauche
        $DG = \App\Models\Joueur::factory(1)->postes('DG')->create(['club_id' =>
$club->id]);
        //Création du défenseur droit
        $DD = \App\Models\Joueur::factory(1)->postes('DD')->create(['club_id' =>
$club->id]);
        //Création du premier défenseur central
        $DC1 = \App\Models\Joueur::factory(3)->postes('DC')->create(['club id' =>
$club->id]);
        //Création du mileu gauche
        $MG = \App\Models\Joueur::factory(1)->postes('MG')->create(['club id' =>
$club->id]);
        //Création du mileu droit
        $MD = \App\Models\Joueur::factory(1)->postes('MD')->create(['club_id' =>
$club->idl);
```

```
//création du mileu central
    $MC1 = \App\Models\Joueur::factory(3)->postes('MC')->create(['club_id' =>
$club->id]);
    //Création du Buteur
    $BU = \App\Models\Joueur::factory(2)->postes('BU')->create(['club_id' =>
$club->id]);
```

Je fais donc ici appel au Model Joueur mais de la factory, la factory est une class qui me permet d'enregistrer des données en grandes quantités.

J'indique le nombre de fois que je veux faire appel à la factory : Joueur::factory(3) puis le poste du joueur et ensuite je create en lui passant l'id du club.

Dans la Factory je retrouve le Model associé puis ensuite la methode definition() qui est la méthode appeler lors de l'appel de la factory.

```
class JoueurFactory extends Factory
     * The name of the factory's corresponding model.
     * @var string
    protected $model = Joueur::class;
     * Define the model's default state.
     * @return array
    public function definition()
        return
            'nom' => $this->faker->lastName(),
            'prenom' => $this->faker->firstName(),
            'age' => random_int(18, 28),
            'forme' => 10,
            'energie' => 100,
        ];
    }
    public function postes(String $role)
    {
        if ($role === 'GC') {
            return $this->state(function (array $attributes) {
```

```
return [
    'poste' => 'GC',
    'plongeon' => random_int(50,75),
    'reflexe' => random_int(50,75),
    'vitesse' => random_int(20, 40),
    'dribble' => random_int(10, 20),
    'tir' => random_int(10, 30),
    'passe' => random_int(40, 60),
    'force' => random_int(50, 80),
    'club_id' => 0,
    'defense' => random_int(50, 80),
];
});
};
```

Ici je rajoute une fonction en plus qui est poste() qui necessite un string et créer les données du joueur en plus c'est pour cela que lors de l'appel je rajoute cette fonction à la suite.

Aux finales lorsque l'utilisateur créer son club il obtient au même moment 15 joueurs avec des postes réparti équitablement et des statistiques aléatoires mais dans une fourchette équilibrée par rapport au poste du joueur.

2.	Précisez	les movens	utilisés :

Pour réaliser ce site web i	e me suis servi du logiciel	Visual Studio Code et des	langages PHP.	HTML.	CSS

3. Avec qui avez-vous travaillé?

Dossier Professionnel (DP)

J'ai travaillé seul.
4. Contexte
Nom de l'entreprise, organisme ou association ▶ Callac soft collège
Chantier, atelier, service Création du Club de l'utilisateur et de ces joueurs
Période d'exercice Du 18/10/2021 au 08/11/2021
10/10/2021 au 00/11/2021
5. Informations complémentaires (facultatif)
Cliquez ici pour taper du texte.

Activité-type 8

Elaborer et mettre en œuvre des composants dans une application de gestion de contenu ou e-commerce

Exemple n°1 Présentation du plug-in PHP sur le CMS

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

Après avoir mis en place mon CMS Wordpress j'ai créé un plug-in simple qui permet d'afficher sur une colonne latérale des titres et posts.

J'écris ce code dans le fichier functions.php du thème actuellement chargé.

```
class cycy_widget extends WP_Widget {
//Insert functions here
}
```

Maintenant, je commence par implémenter les 4 fonctions mentionnées ci-dessus une par une. Le premier de la liste est la méthode constructor, que je vais utiliser pour déterminer un ID, le nom du widget tel qu'il apparaît dans l'interface utilisateur et une description.

Ensuite, je passe à l'apparence du widget, ou comment le front-end du widget s'affichera.

Ensuite, je dois programmer l'arrière-plan du widget.

Si l'utilisateur fournit un titre, ce titre sera inséré dans le formulaire HTML que nous avons créé. Sinon, je définis le titre en Titre par défaut.

Enfin, je vais implémenter la fonction de mise à jour pour actualiser le widget chaque fois que les paramètres sont modifiés.

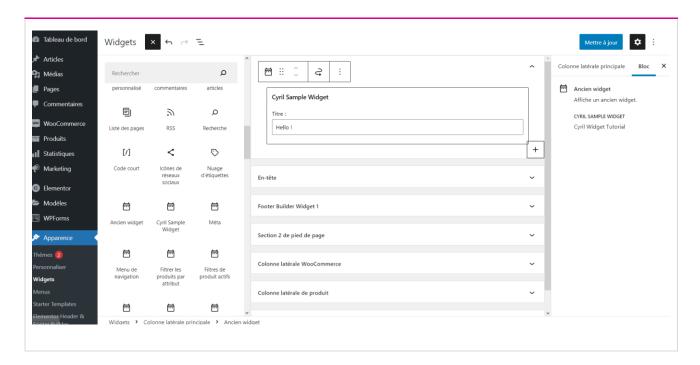
Il reste encore une chose à faire ici : je dois faire une fonction supplémentaire pour enregistrer le widget avec WordPress.

Ce qui donne par la suite ceci :

```
function cyril_register_widget() {
register_widget( 'cycy_widget' );
add_action( 'widgets_init', 'cyril_register_widget' );
class cycy_widget extends WP_Widget {
function __construct() {
parent::__construct(
// widget ID
'hstngr_widget',
// widget name
 _('Cyril Sample Widget', ' cyril_widget_domain'),
// widget description
array( 'description' => __( 'Cyril Widget Tutorial', 'cyril_widget_domain' ), )
```

```
public function widget( $args, $instance ) {
$title = apply_filters( 'widget_title', $instance['title'] );
echo $args['before_widget'];
//if title is present
if ( ! empty( $title ) )
echo $args['before_title'] . $title . $args['after_title'];
//output
echo __( 'Hello, World !', 'cyril_widget_domain' );
echo $args['after widget'];
public function form( $instance ) {
if ( isset( $instance[ 'title' ] ) )
$title = $instance[ 'title' ];
$title = __( 'Default Title', 'cyril_widget_domain' );
?>
<label for="<?php echo $this->get_field_id( 'title' ); ?>"><?php _e( 'Title:' );</pre>
?></label>
<input class="widefat" id="<?php echo $this->get_field_id( 'title' ); ?>"
name="<?php echo $this->get_field_name( 'title' ); ?>" type="text" value="<?php</pre>
echo esc attr( $title ); ?>" />
<?php
public function update( $new_instance, $old_instance ) {
$instance = array();
$instance['title'] = ( ! empty( $new_instance['title'] ) ) ? strip_tags(
$new_instance['title'] ) : '';
return $instance;
```

Je n'ai donc plus que à l'appliquer sur mon thème de mon CMS et c'est bon!



2. Précisez les moyens utilisés :

Pour réaliser ce plug-in php j'ai utilisé Visual studio code ainsi que Wamp et Wordpress.

3. Avec qui avez-vous travaillé?

J'ai travaillé seul.
J di didedino Jodi.
4. Contexte
Nom de l'entreprise, organisme ou association ▶ Callac soft collège
Chantier, atelier, service Réalisation d'un plug-in php
Realisation a un piug-in prip
Période d'exercice Du 13/09/2021 au 18/09/2021
5. Informations complémentaires (facultatif)
Cliquez ici pour taper du texte.

Titres, diplômes, CQP, attestations de formation

(facultatif)

Intitulé	Autorité ou organisme	Date
Bac professionnel	Lycée Sacrée Coeur	2017
Cliquez ici.	Cliquez ici pour taper du texte.	Cliquez ici pour sélectionner une date.
Cliquez ici.	Cliquez ici pour taper du texte.	Cliquez ici pour sélectionner une date.
Cliquez ici.	Cliquez ici pour taper du texte.	Cliquez ici pour sélectionner une date.
Cliquez ici.	Cliquez ici pour taper du texte.	Cliquez ici pour sélectionner une date.
Cliquez ici.	Cliquez ici pour taper du texte.	Cliquez ici pour sélectionner une date.
Cliquez ici.	Cliquez ici pour taper du texte.	Cliquez ici pour sélectionner une date.
Cliquez ici.	Cliquez ici pour taper du texte.	Cliquez ici pour sélectionner une date.
Cliquez ici.	Cliquez ici pour taper du texte.	Cliquez ici pour sélectionner une date.
Cliquez ici.	Cliquez ici pour taper du texte.	Cliquez ici pour sélectionner une date.

Déclaration sur l'honneur

Je soussigné(e) [prénom et nom] . Cyril Valette,
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
pour faire valoir ce que de droit.
Signature :

Documents illustrant la pratique professionnelle

(facultatif)

Intitulé
Cliquez ici pour taper du texte.

ANNEXES

(Si le RC le prévoit)