

Rapport de stage

CHAVAUDRA Nathan

10 Juin 2024 au 28 juin 2024

Responsable de stage : Stéphane BURRIAL

Tuteur de stage : Mathieu RICHARD

Etablissement / Formation : Epsi Lille - BTS SIO

Entreprise d'accueil : Macif - Bat. Le Francilien, 18 Rue de la Broche, 79000 Niort

Remerciements

Je tiens à exprimer ma profonde gratitude à toutes les personnes qui ont contribué de près ou de loin à la réussite de ce stage.

En premier lieu, je remercie sincèrement Mathieu Richard, mon superviseur de stage, pour son encadrement, ses conseils précieux et son soutien tout au long de cette expérience. Son expertise et sa disponibilité ont été essentielles pour le bon déroulement de ce stage.

Je souhaite également remercier toute l'équipe Design System pour leur accueil chaleureux, leur collaboration et l'ambiance agréable au sein de l'entreprise. Chaque membre de l'équipe a joué un rôle important dans mon intégration et m'a permis de m'épanouir tant sur le plan professionnel que personnel.

Enfin, je tiens à exprimer ma gratitude à toutes les personnes qui ont, de près ou de loin, contribué à la réussite de ce stage et à la réalisation de ce rapport.

Merci à tous.

Nathan Chavaudra

Introduction.....	5
Contexte et objectifs du stage.....	5
Présentation de l'entreprise.....	5
Historique.....	5
Secteurs d'activité.....	6
Description de la mission.....	7
Branche d'activité : Direction du Digital et du Système d'Information.....	7
Durée de la mission.....	7
Présentation détaillée de la mission.....	7
Le DS qu'est-ce que c'est ?.....	7
Un composant qu'est ce que c'est ?.....	7
Objectifs et enjeux pour l'équipe Design System.....	7
Démarche et méthodologie.....	8
Méthode Agile et Scrum.....	8
Qu'est-ce qu'une User Story (US) ?.....	8
Organisation des sprints.....	8
Utilisation des outils.....	9
Répartition des Tâches :.....	9
Qualité des Relations et Collaboration :.....	9
Réalisation de la mission.....	9
Processus de développement.....	9
Tâches réalisées.....	9
Documentation.....	10
Structure de la documentation sur confluence.....	10
Centralisation de l'information :.....	10
Classification par importance :.....	11
Utilisation de la documentation pour le développement.....	11
Développement d'anomalies (Bugs) :.....	11
Développement d'évolutions :.....	11
Création de composants :.....	11
Processus documentaire type :.....	12
Journal de bord.....	13
Conclusion.....	15
Analyse des Conditions de Travail.....	15
Apports de la Mission pour l'Entreprise.....	15
Compétences Professionnelles Acquis par le Stagiaire.....	15
Retours de l'équipe.....	16
Annexes.....	17

Introduction

Contexte et objectifs du stage

Mon stage de première année de BTS SIO s'est déroulé au sein de la Direction du Digital et du Système d'Information (DDSI) de la Macif. L'objectif principal de ma mission était de développer et faire évoluer des composants HTML, CSS et JavaScript afin d'améliorer l'expérience utilisateur sur le site macif.fr.

Présentation de l'entreprise

Historique

Premier logo



Logo actuel



- **1960** : Naissance de la Macif à Niort (Deux-Sèvres).
 - Création d'une mutuelle d'assurance par un groupe de commerçants et d'industriels niortais.
 - Première mutuelle à ouvrir ses statuts aux salariés de l'industrie et du commerce.
- **2021** : Formation d'Aéma Groupe.
 - Aéma Groupe devient un groupe mutualiste de référence dans la protection.
 - Regroupement des marques : AÉSIO mutuelle, Macif, Abeille Assurances, et Ofi Invest.

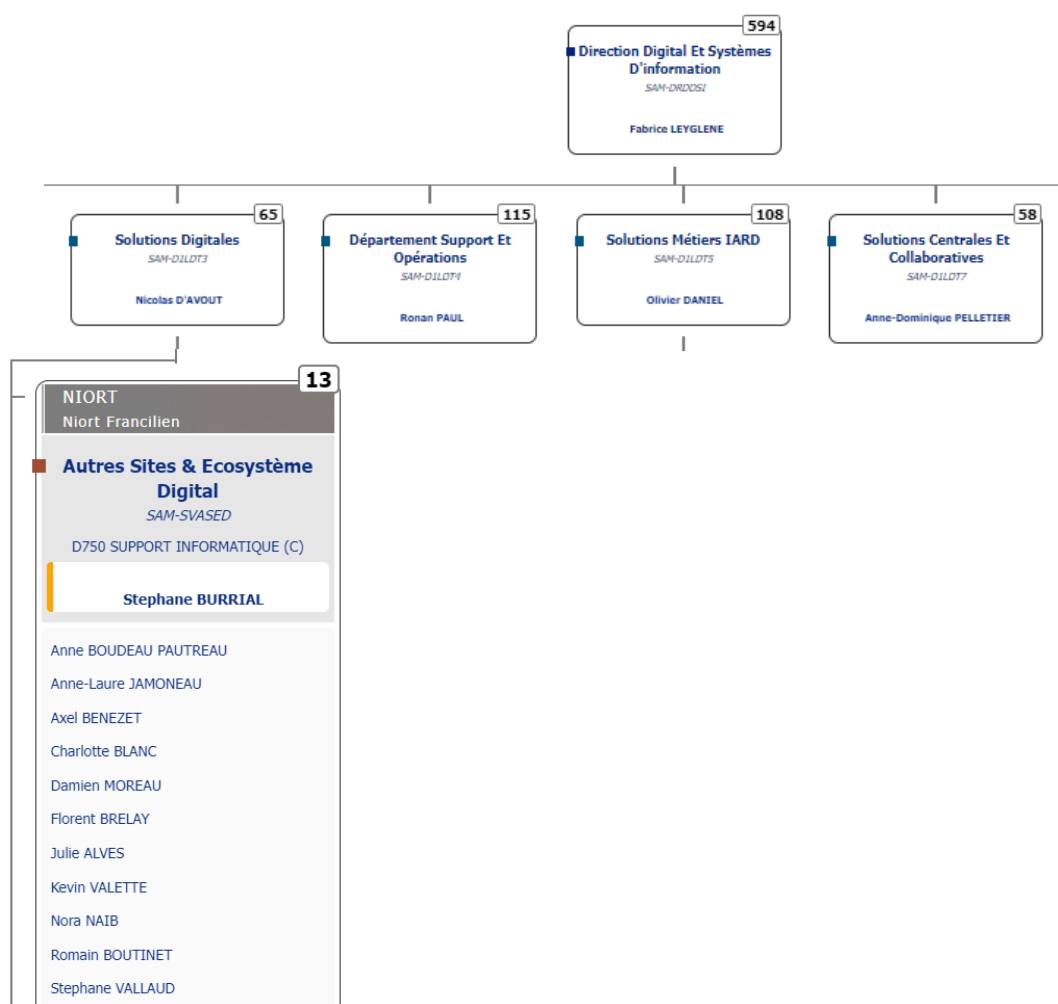


Secteurs d'activité

La Macif est active dans plusieurs secteurs d'assurance :

- Assurance automobile
- Assurance habitation
- Assurance santé
- Prévoyance et épargne

Organigramme de la DDSI



Description de la mission

Branche d'activité : Direction du Digital et du Système d'Information

Durée de la mission

La mission s'est déroulée sur une période de 3 semaines.

Présentation détaillée de la mission

La mission qui m'a été confiée était au sein de la DDSI mais plus précisément dans l'équipe [Design System](#) qui se trouve dans le train [Canaux digitaux](#). Elle consistait à développer et faire évoluer des composants HTML, CSS et JavaScript pour des équipes consommatrices qui utilisent certains composants pour améliorer l'expérience utilisateur sur le site macif.fr. L'objectif principal était de garantir une expérience utilisateur cohérente et efficace.

Le Design System qu'est-ce que c'est ?

L'équipe est composée d'un Scrum Master, d'une Product Owner, de 3 développeurs et de 3 UX/UI dont un lead Dev et un lead UX.

Cette équipe s'occupe de produire, faire évoluer et de tenir à jour les composants pour les consommateurs.

Un composant qu'est ce que c'est ?

Si l'on suit la conception d'un composant par [Atomic Design](#) on comprendra que le composant est un atome dans un organisme. L'approche Atomic Design propose une démarche inverse : partir du plus petit (l'atome) pour concevoir plus grand (la page ou l'écran). Les éléments de base de l'interface sont conçus en premier, de manière générique, puis assemblés pour concevoir les molécules, les organismes et finalement les pages ou les écrans.

Objectifs et enjeux pour l'équipe Design System

- **Objectifs :**
 - Créer les composants utilisés par les consommateurs.
 - Faire évoluer les composants utilisés par les consommateurs.
 - Corriger les anomalies sur les composants utilisés par les consommateurs.
- **Enjeux :**
 - Réduction des coûts de développement et de maintenance.
 - Amélioration de l'expérience utilisateur par le biais des consommateurs.
 - Rendre les sites de l'éco-système Macif plus conformes aux normes RGAA.

Démarche et méthodologie

Méthode Agile et Scrum

Nous avons utilisé la méthode Agile et Scrum pour organiser le travail en sprints de 3 semaines. Les User Stories (US) et les livrables ont été gérés avec l'outil JIRA, tandis que la documentation a été faite sur Confluence.

Qu'est-ce qu'une User Story (US) ?

Une User Story (US) est une description simple et concise d'une fonctionnalité du point de vue de l'utilisateur final. Elle est utilisée dans la méthodologie Agile pour capturer les exigences du projet de manière compréhensible et actionnable pour l'équipe de développement.

Structure d'une User Story :

Une US est généralement formulée en une seule phrase, utilisant le format suivant :

En tant que **[type d'utilisateur]**, je veux **[fonctionnalité]**, afin que **[bénéfice]**.

- **En tant que [type d'utilisateur]** : Cette partie identifie le rôle de l'utilisateur final qui bénéficiera de la fonctionnalité. Par exemple, "En tant qu'utilisateur du site web..."
- **Je veux [fonctionnalité]** : Ici, on décrit la fonctionnalité spécifique souhaitée. Par exemple, "...je veux pouvoir me connecter avec mon adresse e-mail..."
- **Afin que [bénéfice]** : Cette dernière partie explique pourquoi la fonctionnalité est importante et quel avantage elle apporte. Par exemple, "...afin que je puisse accéder à mon espace personnel et gérer mes informations."

Exemple de User Story :

En tant qu'*utilisateur du site macif.fr*, je veux *pouvoir consulter mes contrats d'assurance en ligne*, afin que *je puisse vérifier les détails de ma couverture à tout moment*.

Organisation des sprints

- **Planification :**
 - o Les sprints ont été planifiés par la Product Owner avec un ordre de priorisation et avec le chiffrage des tâches qui consistent à estimer en "jour/homme" la durée de celle-ci, que les Designer et les Développeur ont fait au préalable.
 - o Calibration des [user stories](#) impliquant les designers UX/UI et la Product Owner.

- **Exécution :**
 - Développement des composants avec tests unitaires, intégration continue et déploiement.
 - Mise en production des composants (évolutions et correctifs)

Utilisation des outils

- **JIRA :** Gestion des tâches et des user stories.
- **Confluence :** Documentation et classification des informations.
- **Figma :** Figma est un outil de design graphique collaboratif basé sur le Cloud

Répartition des Tâches :

Le travail était bien organisé grâce à la méthodologie Agile et le framework Scrum, avec une répartition claire des tâches et des responsabilités. La communication au sein de l'équipe était efficace, facilitée par des réunions régulières (daily meetings, rétrospectives de sprint).

Qualité des Relations et Collaboration :

Les relations avec les collègues étaient très positives, avec un soutien constant de la part du Scrum Master et des développeurs experts. La collaboration avec les UX/UI designers a permis d'assurer une cohérence optimale des composants développés.

Réalisation de la mission

Processus de développement

- **Tests unitaires** : Validation de chaque composant individuellement.
- **Intégration continue** : Mise à jour continue du code.
- **Déploiement** : Publication des composants pour les consommateurs.

Tâches réalisées

Préconisation accessibilité du composant “bouton loader” :

Cette tâche consiste à rendre le bouton loader lisible par l’outil qu’utilisent les non voyants et les muets pour lire à leur place les pages web (lecteur d’écran), autrement dit lorsque le bouton est à l’état “chargement” le lecteur d’écran peut lire que le bouton charge.

Correction des anglicismes sur la documentation des composants :

C’est-à-dire que la documentation comportait trop d’anglicismes à retranscrire en français. typiquement l’écriture du mot “classe” les développeurs l’écrivent “class”. C’est pourquoi ma mission était à responsabilité puisque je manipulais directement le [StoryBook](#) que les consommateurs utilisent pour réaliser leurs développements.

Réalisation d’une cartographie :

L’utilité de cette cartographie, qui n’avait pas encore été faite, était de repérer au préalable où se trouvent les composants sur le site [macif.fr](#) pour mieux en comprendre l’utilité, l’impact et le design de ces composants directement en production dans des situations concrètes.

Adaptation d’un composant en mode “reverse” :

L’intérêt du mode reverse est que le composant puisse s’adapter et réagir avec une différence de couleur de fond puisqu’il y a deux teintes de fonds : le [bleu macif](#) et le [blanc](#). Ceci dit sur un composant il y a plusieurs états en reverse ou non :

- [Default](#) : consiste à rester normal et utilisable.
- [Error](#) : consiste à afficher un message d’erreur et être en couleur rouge.
- [Active](#) : consiste à afficher une bordure autour du composant pour indiquer qu’il est cliqué et utilisé.
- [Disabled](#) : consiste à être ni cliquable, ni utilisable.
- [Read only](#) : consiste à être seulement lisible et non interactif.

Documentation

La documentation joue un rôle crucial dans le développement et la maintenance des projets informatiques. Dans notre mission, toutes les informations ont été soigneusement documentées et classées par domaine et par importance sur Confluence, un outil de collaboration et de documentation. Cette démarche a facilité la réutilisation des informations et a rendu la maintenance plus efficace.

Structure de la documentation sur confluence

Centralisation de l'information :

- Pages et Espaces : Les informations sont organisées en pages et en espaces dédiés, chacun représentant un domaine spécifique du projet (ex. composants front-end, API, UX/UI designs).
- Templates et Standards : Des templates standardisés sont utilisés pour assurer une cohérence dans la documentation, incluant des sections pour la description, les objectifs, les spécifications techniques et les critères d'acceptation.

Classification par importance :

- Hiérarchisation : Les informations sont classées par importance et par domaine, permettant de trouver rapidement les données essentielles.
- Tags et Catégories : Utilisation de tags et de catégories pour faciliter la recherche et la navigation dans la documentation.

Utilisation de la documentation pour le développement

Développement d'anomalies (Bugs) :

- Identification : Lorsqu'une anomalie est détectée, elle est d'abord documentée dans JIRA, décrivant le problème, les étapes pour le reproduire, et son impact.
- Recherche dans Confluence : Les développeurs consultent Confluence pour vérifier si des informations existent déjà sur des problèmes similaires ou des composants concernés.
- Correction : Utilisation des informations documentées pour comprendre le fonctionnement du composant affecté et appliquer les corrections nécessaires.
- Mise à jour : Après la correction, la documentation est mise à jour pour inclure les détails de l'anomalie et la solution appliquée.

Développement d'évolutions :

- Définition des besoins : Les besoins pour l'évolution sont définis et documentés dans JIRA en tant que nouvelles User Stories.
- Consultation de la Documentation : Les développeurs et designers consultent Confluence pour comprendre l'architecture existante et identifier les composants à modifier.

- Développement : Basé sur les informations existantes, les développeurs implémentent les évolutions. Ils s'assurent que les nouveaux changements sont compatibles avec les composants actuels.
- Mise à jour de la Documentation : Les détails de l'évolution, y compris les modifications apportées et les nouvelles fonctionnalités, sont documentés sur Confluence.

Création de composants :

- Initialisation : Une nouvelle page est créée sur Confluence pour chaque nouveau composant, incluant une description, les objectifs, et les spécifications techniques.
- Développement : Les développeurs suivent les guides et les standards documentés pour créer le nouveau composant. Des sections spécifiques sur la page de documentation sont utilisées pour décrire le code, les dépendances, et les exemples d'utilisation.
- Tests et Validation : Les critères d'acceptation et les tests unitaires sont documentés pour s'assurer que le nouveau composant répond aux exigences.
- Publication et Mise à jour : Une fois le composant terminé et validé, la documentation est finalisée et publiée. Les informations incluent les instructions d'intégration et les meilleures pratiques d'utilisation.

Processus documentaire type :

- Création d'une Page : Une page est créée pour chaque nouvelle tâche ou composant avec des sections standardisées.
 - Ajout d'Informations : Les détails techniques, les captures d'écran, les schémas et les exemples de code sont ajoutés.
 - Révision et Validation : La documentation est revue par les pairs pour assurer l'exactitude et la complétude.
 - Publication et Accès : La page est publiée et accessible à tous les membres de l'équipe. Les informations sont mises à jour en continu pour refléter les modifications et les améliorations.
-

Journal de bord

1ère semaine :

- Lundi
 - Présentation générale de l'équipe et du site de la Macif.
 - [Installation du poste de travail](#) et configuration des outils nécessaires (JIRA, Confluence).
 - Premières discussions avec mon tuteur de stage pour comprendre les attentes et les objectifs du stage.
- Mardi
 - Participation à la réunion de planification des sprints, où j'ai reçu mes premiers tickets de travail.
 - Travail sur la [correction des anglicismes](#) dans la documentation des composants.
 - Participation au daily meeting pour discuter des progrès et des obstacles rencontrés avec le Scrum Master et toute l'équipe.
- Mercredi
 - Développement du bouton loader au niveau de l'accessibilité, incluant la rédaction des réalisations.
 - Documentation des changements effectués sur Jira.
 - Participation au daily meeting pour discuter des progrès et des obstacles rencontrés avec le Scrum Master et toute l'équipe.
- Jeudi
 - Continuation du développement des composants, en assistant un développeur qui s'occupe des modifications sur les collapsés en CSS, HTML et JavaScript.
 - Participation au daily meeting pour discuter des progrès et des obstacles rencontrés avec le Scrum Master et toute l'équipe.
- Vendredi
 - [Finalisation des tickets en cours](#), intégration continue et déploiement des composants.
 - Rédaction d'une première ébauche du rapport de stage.
 - Participation au daily meeting pour discuter des progrès et des obstacles rencontrés avec le Scrum Master et toute l'équipe.

2ème semaine :

- Lundi
 - Participation à la fin du PI3 (Program Increment) et début du PI4
 - Participation au daily meeting pour discuter des progrès et des obstacles rencontrés avec le Scrum Master et toute l'équipe.
 - Participation au Weekly (point de synchro entre les Leads et les PO)
- Mardi

- Participation au daily meeting pour discuter des progrès et des obstacles rencontrés avec le Scrum Master et toute l'équipe.
- Assignment d'une tâche pour [Cartographier le site macif](#).
- Revue de code, sur les documentations anglicisées, avec les développeurs pour obtenir des retours et effectuer des modifications nécessaires.
- Mercredi
 - Participation au daily meeting pour discuter des progrès et des obstacles rencontrés avec le Scrum Master et toute l'équipe.
 - Tâche de Cartographier le site macif
- Jeudi
 - Participation au daily meeting pour discuter des progrès et des obstacles rencontrés avec le Scrum Master et toute l'équipe.
 - Tâche de Cartographier le site macif
 - Deuxième revue de code, sur les documentations anglicisées, avec les développeurs pour obtenir des retours et effectuer des modifications nécessaires.
 - Participation à une activité sur les rituels Scrum avec d'autres stagiaires
- Vendredi
 - Participation au daily meeting pour discuter des progrès et des obstacles rencontrés avec le Scrum Master et toute l'équipe.
 - REX : retour d'expérience sur l'activité de la veille au Scrum Master de l'équipe
 - Entrevue avec mon Responsable sur mon stage

3ème semaine :

- Lundi
 - Participation au daily meeting pour discuter des progrès et des obstacles rencontrés avec le Scrum Master et toute l'équipe.
 - Tâche de Cartographier le site macif
 - J'ai assisté un développeur sur le ticket de résolution de taille des pictos et icônes
- Mardi
 - Participation au daily meeting pour discuter des progrès et des obstacles rencontrés avec le Scrum Master et toute l'équipe.
 - Réalisation complète d'un [ticket avec l'ajout du Input text reverse](#)
- Mercredi
 - Participation au daily meeting pour discuter des progrès et des obstacles rencontrés avec le Scrum Master et toute l'équipe.
 - Résolution d'un ticket avec l'ajout du Input Password reverse
- Jeudi
 - Participation au daily meeting pour discuter des progrès et des obstacles rencontrés avec le Scrum Master et toute l'équipe.

- Clôture de tous mes fichiers sur lesquels je suis propriétaire, pour leur donner l'accès complet avant que mon compte soit supprimé.
- Vendredi
 - Point de discussion avec le lead développeur, le Scrum master ainsi que mon maître de stage pour lui rendre mon matériel.

Conclusion

Analyse des Conditions de Travail

Le travail en équipe au sein de la Direction du Digital et du Système d'Information de la Macif a été caractérisé par une excellente communication et une organisation efficace, rendues possibles grâce à l'adoption de la méthode Agile. Les réunions quotidiennes (Daily Morning) ont favorisé une collaboration étroite entre les membres de l'équipe, permettant de résoudre rapidement les obstacles et d'ajuster les priorités en fonction des besoins du projet.

Apports de la Mission pour l'Entreprise

L'amélioration des composants HTML, CSS et JavaScript a eu un impact significatif pour les consommateurs. En garantissant une meilleure cohérence et une plus grande efficacité des composants utilisés sur le site macif.fr, nous avons contribué à réduire les coûts de développement et de maintenance. Cette optimisation a non seulement amélioré l'expérience utilisateur mais a également permis de standardiser les pratiques de développement au sein de l'équipe, assurant ainsi une meilleure réutilisation des composants.

Compétences Professionnelles Acquisées par le Stagiaire

Ce stage m'a permis de développer des compétences précieuses dans plusieurs domaines :

- Gestion de Projet Agile : J'ai appris à utiliser la méthode Scrum pour planifier et organiser le travail en sprints, à estimer les tâches et à collaborer efficacement avec l'équipe.
- Développement Front-End : J'ai approfondi mes connaissances en HTML, CSS et JavaScript, en travaillant sur des projets réels et en appliquant les meilleures pratiques de développement.
- Collaboration d'équipe : Le travail en équipe m'a enseigné l'importance de la communication, de la coordination et de l'esprit d'équipe pour mener à bien des projets complexes.

En conclusion, ce stage a été une expérience enrichissante qui m'a permis de développer des compétences techniques et professionnelles, tout en contribuant de manière significative aux objectifs de l'entreprise.

Retours de l'équipe

"Quel est votre poste dans l'équipe ?"

- Scrum Master
- Product Owner
- Développeur
- Développeur
- Développeur

"Comment évaluez-vous les compétences du stagiaire en matière de travail en équipe et de communication ? Vous donnerez une note de 0 à 5 et si vous le souhaitez rajouter une explication"

- 5, Nathan sait communiquer sur l'état d'avancement des tâches qui lui sont confiées. Il partage ses difficultés avec ses collègues et sait prendre en compte leurs retours."
- 5
- 4
- 5
- 5

"A quel point le stagiaire a-t-il respecté les méthodes Agile et Scrum dans la gestion de ses tâches et sa participation aux sprints ?"

- 5 Nathan était efficace lors des daily, résumant ses prises de parole à l'essentiel. Lors des chiffrages il était assez raccord avec les estimations des autres développeurs."
- 5
- 4
- 5
- 4

"Quels aspects du travail du stagiaire (techniques, méthodologiques, relationnels) nécessiteraient selon vous des améliorations ? "

- "J'ai été personnellement agréablement surpris par la maturité et l'efficacité de Nathan. Il est passionné et même s'il est débutant dans le métier, il pourrait déjà intégrer d'autres équipes opérationnelles sur des réalisations mineures. Un grand bravo et merci pour son énergie ! Je n'ai pas réussi à trouver de point d'amélioration pour le moment."
- "Bonne intégration dans l'équipe, participation active à tous les rituels Agile et un enthousiasme communicatif. Nathan a fourni un travail réellement qualitatif, précis et détaillé. Nathan est attentif et s'inquiète de savoir si les accès aux documents, après son départ, seront toujours disponibles. Je suis Product Owner mais j'ai aussi été Manager d'une équipe de 40 personnes, je peux dire que j'engagerai Nathan sans craintes."

- "Il y a encore des points à améliorer niveau technique, ce qui est tout à fait normal pour un stagiaire comme Nathan car ces compétences acquises dans son cursus scolaire ne sont pour l'instant pas en lien avec le DS."
- "Très rigoureux dans le respect des méthodologies côté dev. Bonne intégration dans l'équipe et volonté d'apprendre ! Aucun axe d'amélioration à remonter si ce n'est continuer dans cette voie là ! ;)"
- "Sur la technique"

Annexes

StoryBook

Le Macif, c'est vous.

Find components

INTRODUCTION

Get Started

Versions

FONDEMENTAUX

- Couleurs
- Typographies
- Icones
- Pictogrammes
- Espacements
- Grid et breakpoints

UTILITAIRES

- Affichages
- Largeurs

COMPOSANTS

- Accordion Basic
- Accordion Standalone
- Action list
- Alert
- Alert Banner
- Autocomplete
- Badge
- Bottom Sheet
- Breadcrumb
- Button
- Callout
- Cards
- Carousel
- Checkbox
- Chips
- Date picker
- Divider
- Group list picto
- Hero
- Inputs
- Links
- Loader
- Modal
- Multiselect
- Pagination
- Progress Bar
- Push
- Quote
- Radio Button
- Range Slider
- Select
- Selection button
- Show more
- Skip link
- Step Indicator
- Stepper
- Summary

BIENVENUE SUR

Le Design System de la Macif - développeur

Le Design System est le référentiel de l'écosystème digital. Il centralise les guides et les ressources pour concevoir et développer des expériences digitales de marques cohérentes, accessibles et ergonomiques.

Liens pratiques :

- 🔗 Explorer les Guidelines et documentations fonctionnelles des composants du Design System.
- 🔗 Visualiser les maquettes Figma du Design System.
- 🔗 Accéder au Guide d'installation du Storybook en local.

Le **Storybook** fournit la partie **documentation technique** des composants du Design System de la Macif. Il met à disposition des développeurs les ressources nécessaires pour l'implémentation des composants web, notamment :

- Des stories permettant de tester le composant directement dans le navigateur afin de comprendre ses interactions et fonctionnement.
- Le code source des composants accessibles.
- Les documentations d'implémentation et d'accessibilité.
- Les fonts, icônes et pictogrammes.
- Les scripts permettant de gérer certaines interactions.

Un versioning des ressources statiques est mis à votre disposition.

Un versioning est présent afin de vous permettre de figer la version du Design System que vous souhaitez utiliser. Vous permettant ainsi de réaliser les montées de versions à votre rythme.

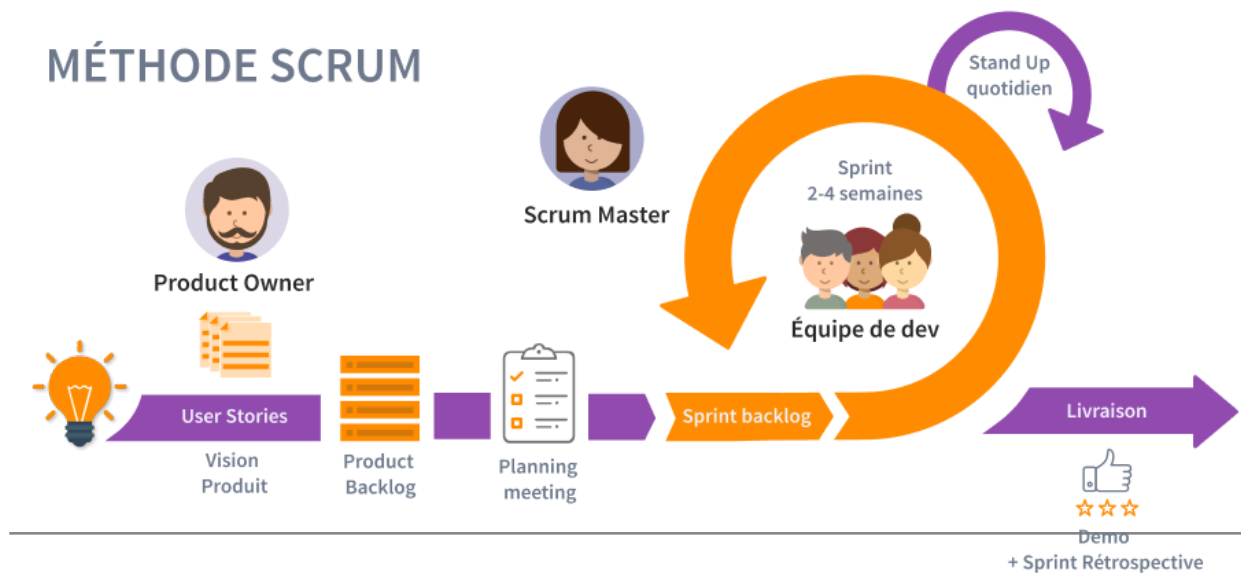
Voici les versions disponibles : [latest] [3.13.2] [3.12.2] [3.11.1] [3.10.1] [3.9.0] [3.8.1].

```

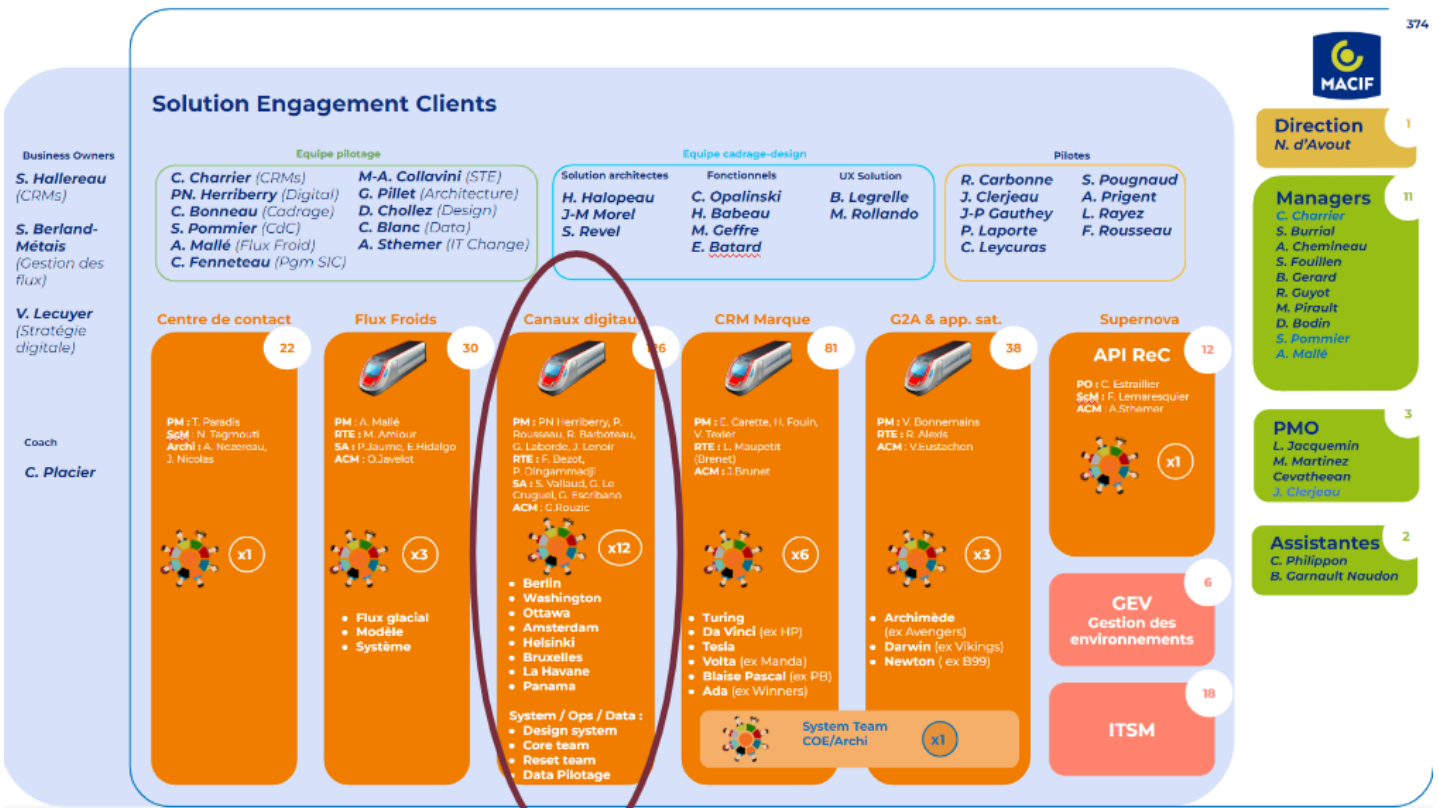
<!-- <VERSION> à remplacer par la version souhaitée -->
<link rel="stylesheet" href="https://code-design.macif.fr/<VERSION>/assets/mds-style.min.css" />

```

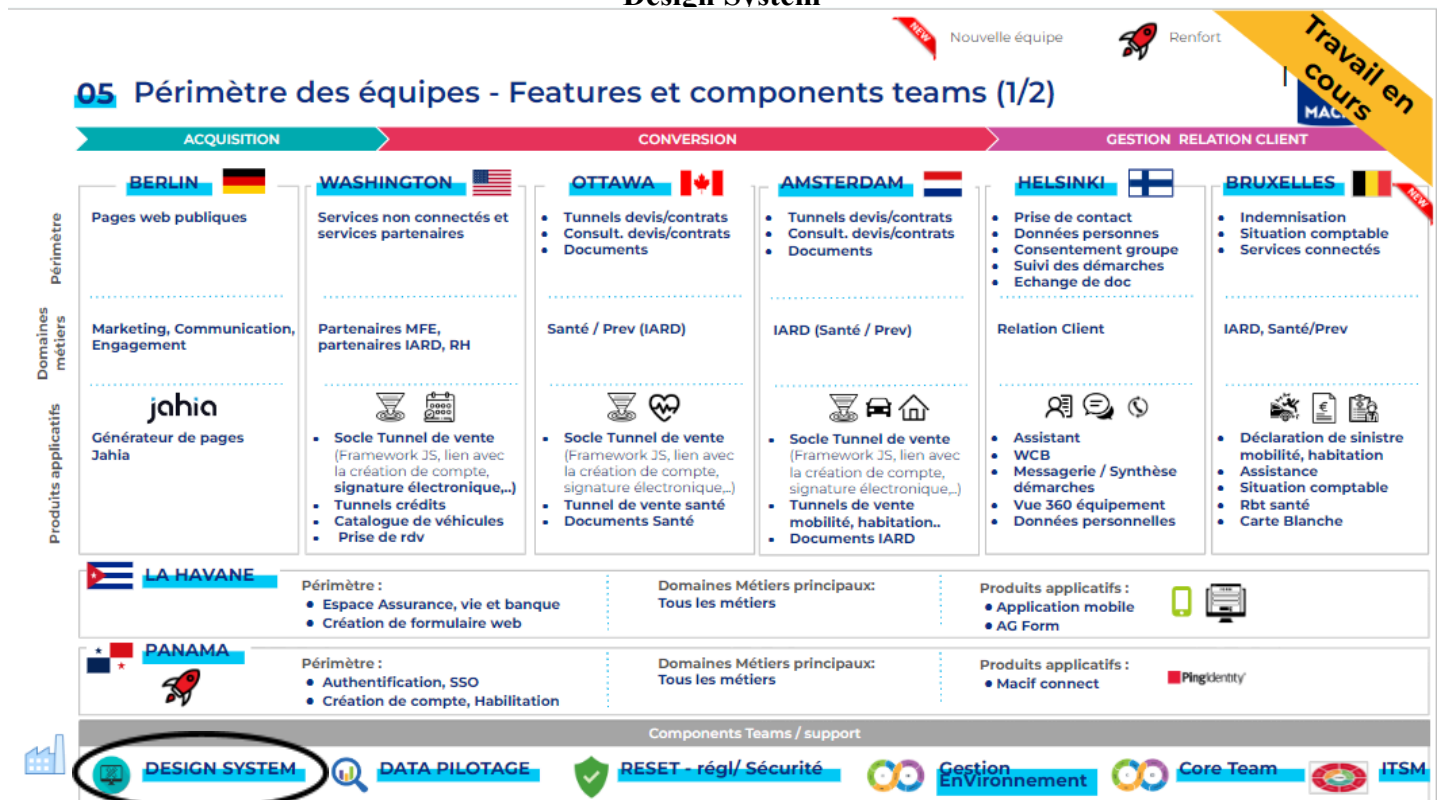
Méthode Agile et Scrum



Canaux digitaux



Design System



Installation du poste de travail

Installation de poste



Propriétaire : Kevin LE VIGOUROUX ***

Dernière mise à jour : le mars 29, 2024 par Jean Sebastien TESSIER • Vu par 48 personnes

Il n'est **plus** nécessaire d'être administrateur du poste pour installer et utiliser les outils sur un poste de développeur.

1 - Pré-requis et initialisation

Procédure d'installation de poste automatisée

Procédure d'installation de poste manuelle

Déclarer sa clé SSH dans GitLab

~~Créer un token personnel SonarQube~~

~~2 - Configuration IntelliJ IDEA~~

~~Configurer le [proxy] réseau dans IntelliJ IDEA~~

~~Configuration du plugin SonarLint dans IntelliJ IDEA~~

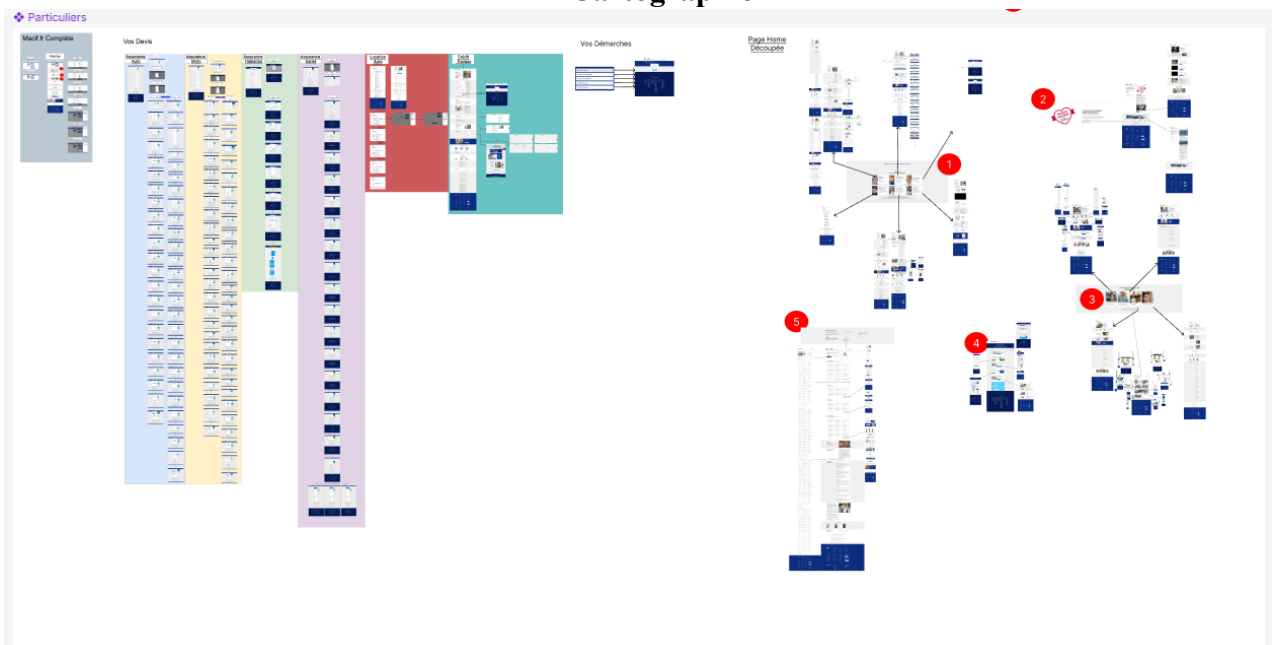
3 - Configuration VS Code

~~Configuration du plugin SonarLint dans VS Code~~

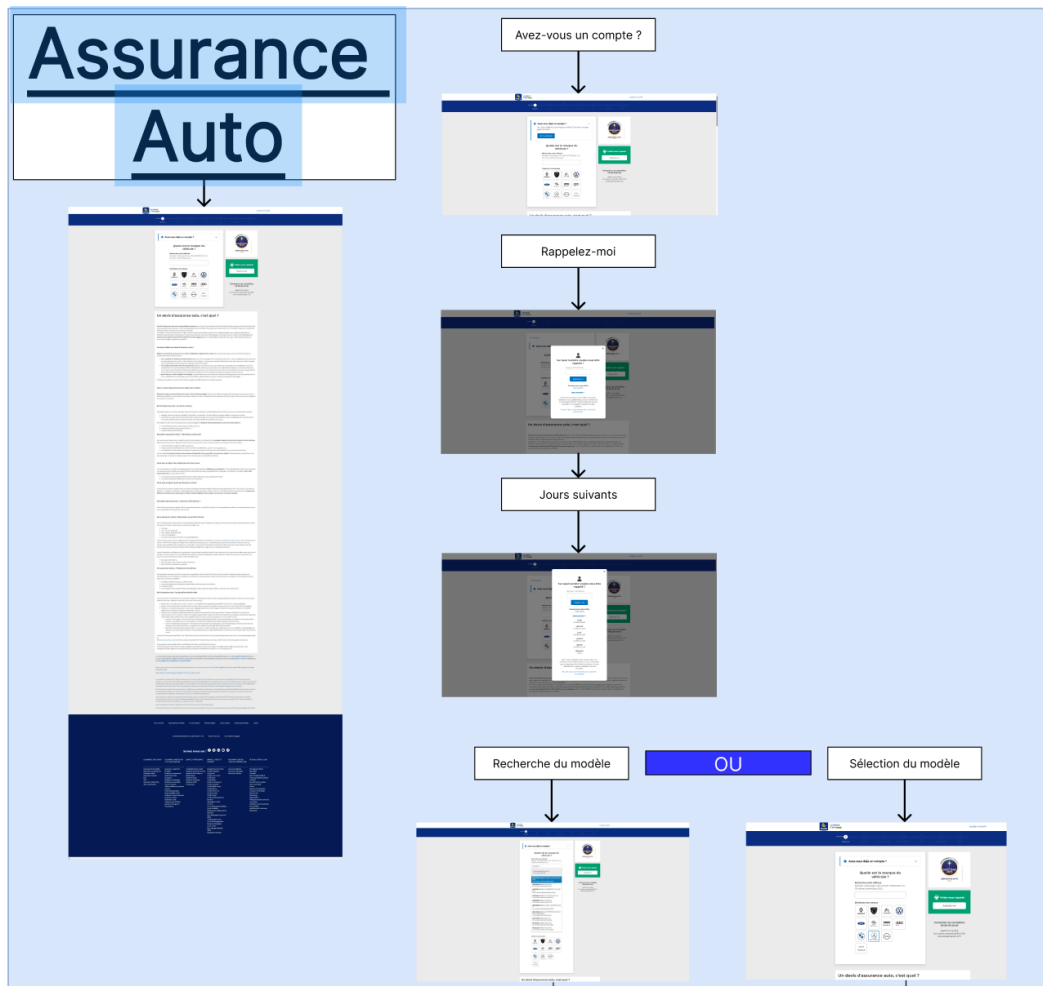
4 - Sources maciffr et autres outils de dévs

~~5 - Installation d'un serveur Jانيا~~

Cartographie



User Story



Tickets correction des anglicismes

Projets / **DS** PAUT SAFE_Team Desig... / **A** TPAUTDSYS-584

[Ano][Dev][Doc] Correction des anglicismes

[Joindre](#) [Créer une sous-tâche](#) [Associer un ticket](#) [v](#) [...](#)

Général Livraison

Description

Il y a plusieurs anglicismes dans la doc (mots rédigés en anglais au lieu d'être rédigés en français)

nécessité d'être corrigé

Clôture du ticket de correction des anglicismes

Conseil de pro : appuyez sur **M** pour commenter



Nathan CHAVALAUDRA il y a 3 jours

Retours appliqués V2

lien MR : https://gitlab.macif.fr/design_system/code/Fwk-DS/-/merge_requests/282

lien StoryBook : http://composants-design.macif.fr/branches/fix/TPAUTSYS-584_correction-anglicismes

Modifier · Supprimer · 



Nathan CHAVALAUDRA il y a 3 jours

@Raphael HUE voici le lien de comparaisons sur les modifications effectuées : https://gitlab.macif.fr/design_system/code/Fwk-DS/-/merge_requests/282/diffs?view=parallel

Modifier · Supprimer · 



Raphael HUE il y a 3 jours Modifié

Merci !

@Nathan CHAVALAUDRA : peux-tu ajouter le lien vers le document qui permet de comparer les corrections stp ?



Nathan CHAVALAUDRA la semaine dernière

Retours appliqués

lien MR : https://gitlab.macif.fr/design_system/code/Fwk-DS/-/merge_requests/282

lien Storybook : http://composants-design.macif.fr/branches/fix/TPAUTSYS-584_correction-anglicismes

Modifier · Supprimer · 



Nathan CHAVALAUDRA 14 juin 2024 à 11:37


Liste des documentations impactées :

- Grid et breakpoints
- Icônes
- Pictogrammes
- Espacements
- Titres
- Accordion basic
- Accordion Standalone
- Action List
- Alert
- Alert Banner
- Autocomplete
- Badge
- Bottom Sheet
- Button
- Cards
- Checkbox

Ticket accessibilité bouton loader

Projets /  NPAUT Design System ... /  NPAUTDSEA-140

[Dev] [Button] Revoir l'a11y des états loading

 Joindre  Ajouter un ticket enfant  Associer un ticket  

Description

Composant **[Button]** en version **[3.12.2]**.

Le comportement constaté est le suivant :

- Le `Chargement en cours` n'est pas vocalisé lorsque le bouton passe à l'état loading.

Le comportement attendu est le suivant :

- Il faut pouvoir vocaliser cet état.

Solution (testé & validé par Ottawa) : Retirer totalement le span et gérer cet état dans l'aria-label du bouton.

Default :

Label (facultatif)
Description

Label (facultatif)
Description

ⓘ Veuillez renseigner ce champ

: Error

Active :

Label (facultatif)
Description

Label (facultatif)
Description

: Disabled

Read only :

Label (facultatif)
Description

Ticket input text reverse


PECCPAUT-11563 / TPAUTDSYS-965

je souhaite récupérer la structure HTML et le CSS du composant.
afin d'implémenter mon composant dans ma librairie de composant (React ou Jahia)

Nom du composant : Reverse Text input

Maquette : <https://www.figma.com/design/BNekI7ERo2hr0CsiFYG1D9/branch/DS3eQ9kk5CQUUPCANFgZu2/%F0%9F%92%A0-Composants-Web---Macif-Design-System-V1.10.1?node-id=5858-483&t=1msdqji5tg7LYSj-0> Connect your Figma account

Spécifications visuelles :



DoR

☐ ☒

- ☐ Les préconisations accessibilité sont prêtes et disponibles dans confluence
- ☐ Le nom du Designer ayant réalisé le FIGMA doit être indiqué dans la description de l'US
- ☒ La conception est réalisée
- ☒ La conception est partagée, discutée et validée
- ☒ Un brief sur le composant a été fait par le Designer ayant réalisé le FIGMA
- ☒ Le composant FIGMA est décliné au format Desktop et Mobile
- ☒ Le composant FIGMA comporte les variants de l'US
- ☒ La liste des variants est clairement déterminée
- ☒ Les critères d'acceptation sont simples et clairs
- ☐ L'US comporte les liens vers :
 - ☐ Les préconisations accessibilité
 - ☐ Le composant FIGMA finalisé (Prêt pour Dev, pas de bac à sable)
 - ☐ La conception
- ☒ L'US est priorisée

Peer Review Actions

Détails

Assigné(e)	Non assigné Me l'assigner
Rapporteur	Carole LONGE
Étiquettes	Aucun
Flag SAFE	Aucun
Feature Link	Remplacé par le champ Parent
Start date	Aucun
External ID	Aucun
Note	Aucun
Story Points	1
Estimation originale	1j
Suivi temporel	Aucun temps enregistré Temps restant : 1j
Sprint	TPAUTDESIGNSYSTEM-24-P13-IT1
Priorité	Souhaitable
Parent	NOUVEAU PECCPAUT-11563 [Design Syst...

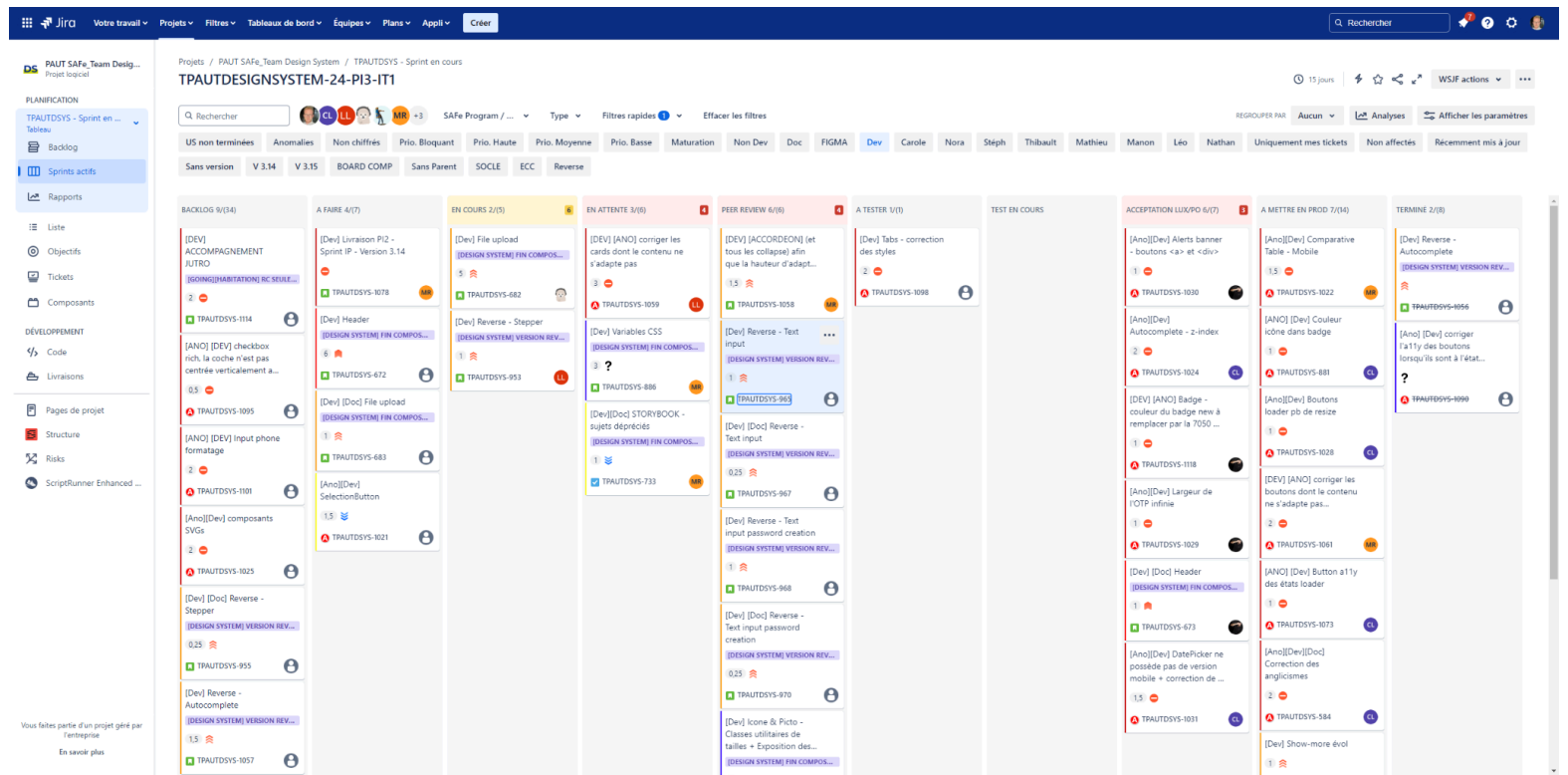
Plus de champs Epic Link, Composants, Target start, Target end, Te...

Automation Rule executions

Création 2 avril 2024 à 16:50
Mis à jour hier

Configurer

Kanban Jira de l'équipe



Atomic Design



Blanc et Bleu Macif

