



DOSSIER PROFESSIONNEL (DP)

Nom de naissance ▶ **Romdhani**
Nom d'usage ▶
Prénom ▶ **Mehdi**
Adresse ▶

Titre professionnel visé

Développeur Web & Web Mobile - DWWM

MODALITÉ D'ACCÈS :

- ☒ 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.
2. 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.

Sommaire

Exemples de pratique professionnelle

Développez la partie front-end d'une application web ou web mobile en intégrant les recommandations de sécurité

p. 5

- PortFolio

p. 5

- Boutique : Game Vault

p. 9

- Rétro-Clker

16

Développez la back-end d'une application web ou web mobile en intégrant les recommandations de sécurité

p. 20

- Boutique : Game Vault

p. 20

- Blog : Les Plaisirs de la Méditerranée

p. 23

- Boutique : Game Vault

p. 28

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

p. 36

Déclaration sur l'honneur

p. 38

Documents illustrant la pratique professionnelle *(facultatif)*

p. 39

Annexes *(Si le RC le prévoit)*

p. 40

EXEMPLES DE PRATIQUE PROFESSIONNELLE

Développez la partie front-end d'une application web ou web mobile en intégrant les recommandations de sécurité

Activité-type 1

Exemple n°1 -

Développez la partie front-end d'une application web ou web mobile en intégrant les recommandations de sécurité

PortFolio

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

Dans le cadre de mon cursus, j'ai développé une application web et web mobile qui constitue mon portfolio. Ce portfolio me permet de présenter mes projets réalisés au fil de l'année, ainsi que les compétences que j'ai acquises.

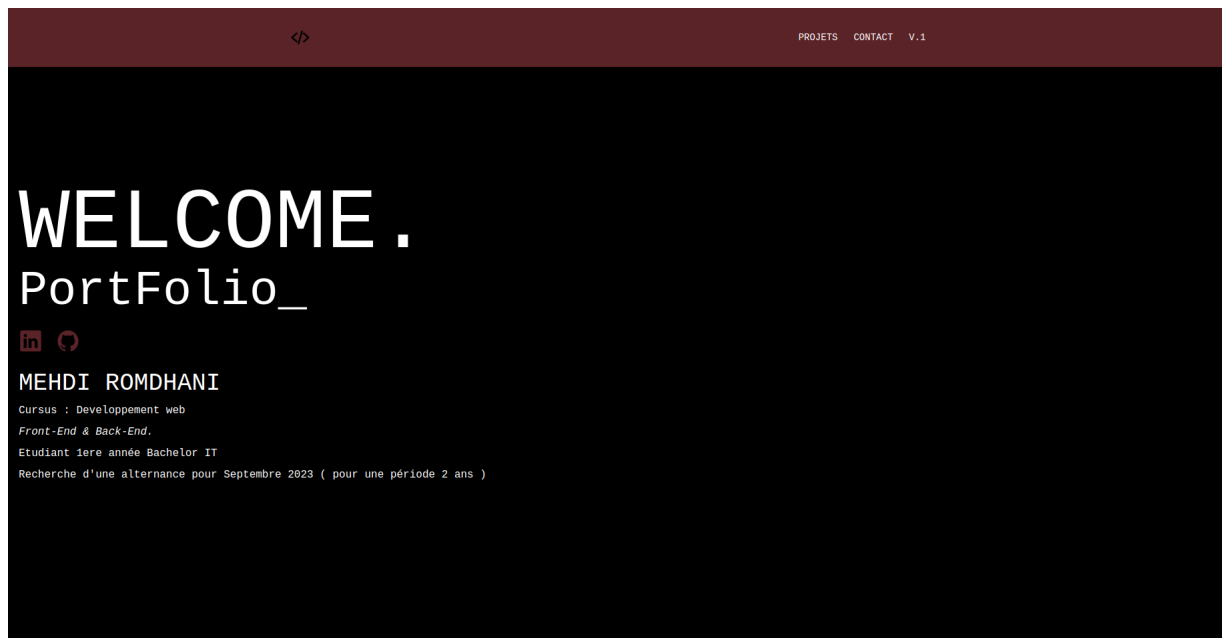
Le portfolio comprend les éléments suivants :

- **Coordonnées** : Je présente mes coordonnées de contact afin que les visiteurs puissent me contacter facilement.
- **Accès aux différents projets** : J'ai créé une section qui permet d'accéder à mes différents projets. Chaque projet est présenté avec une description et les technologies utilisées.
- **Code source** : Pour chaque projet, j'ai inclus un lien vers le dépôt GitHub correspondant. Les visiteurs peuvent ainsi consulter le code source de chaque projet.

Pour rendre mon application accessible sur différents supports, tels que les ordinateurs de bureau, les tablettes et les smartphones, j'ai veillé à ce qu'elle soit faciles d'accès, simple à naviguer et responsive.

Voici une présentation de l'interface statique et adaptable (responsive) pour différents appareils :

- Support Desktop :



- Support Mobile :



En fonction de l'appareil utilisé, l'application s'adapte à l'écran de l'utilisateur. Dans l'exemple ci-dessus, on peut constater que le header évolue en un menu burger sur les appareils mobiles, et la taille de la police s'adapte également.

Pour réaliser cela, j'ai utilisé :

- Le langage HTML pour le contenu textuel.
- Le langage CSS pour ajouter du style.
- Les Media Queries (CSS) pour rendre l'interface utilisateur adaptable (responsive),
- Le langage PHP pour stocker en base de données mes différents projets
- Le langage JavaScript pour rendre l'interface dynamique (par exemple, l'interaction avec le menu burger en utilisant le DOM).

DOSSIER PROFESSIONNEL ^(DP)

Ce projet m'a permis d'acquérir la compétence du référentiel :

✓ **Réaliser une interface utilisateur web statique et adaptable**

2. Précisez les moyens utilisés :

J'ai utilisé :

- ✓ **Visual Studio Code** pour la rédaction et l'édition de code .
- ✓ **Git et Github** pour le versionning .
- ✓ **HTML / CSS** pour l'intégration .
- ✓ **Médias Queries** pour le responsive design .
- ✓ **Plesk** pour l'hébergement de mon portfolio .
- ✓ **W3C** pour la validation de mes fichiers HTML et CSS aux normes du web .

3. Avec qui avez-vous travaillé ?

Sur ce projet, j'ai travaillé seul .

4. Contexte

Nom de l'entreprise, organisme ou association ▶ **Romdhani Mehdi**

Chantier, atelier, service ▶ **PortFolio**

Période d'exercice ▶ Du : **17/09/2022** au : **20/09/2022**

5. Informations complémentaires *(facultatif)*

Activité-type 2

Exemple n° 1 -

Développez la partie front-end d'une application web ou web mobile en intégrant les recommandations de sécurité

Boutique E-Commerce

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

I - Maquetter une application :

Pour ce projet, nous avons travaillé en groupe pour créer une boutique en ligne de jeux vidéo. Notre objectif principal était de concevoir une interface utilisateur adaptée et facile à naviguer. Ci-dessous, les principales fonctionnalités que nous avons incluses.

L'interface contient :

- **Une page d'index attractive** , une mise en avant des produits phares et nouveautés.
- **Une page pour chaque produit** (avec son prix, une description, ...)
- **Un espace client** (connexion, inscription et profil) ,ainsi qu'un espace administrateur complet.
- **Un système de filtre** des produits pour aider l'utilisateur lors de sa recherche ,avec une autocomplétion dans le header qui est présent sur chaque page .
- **Une page avec tous les produits** que l'on peut rechercher selon une plateforme , une catégorie et une sous catégorie (avec une pagination pour avoir, page par page, accès aux produits disponible sur la plateforme .
- **Une solution d'achat** avec un système d'ajout au panier et paiement (qui est fictive) .

Avant de commencer la conception et le développement, nous avons utilisé Figma, un outil de conception graphique, pour créer une maquette de notre application. Figma nous a permis de collaborer en groupe sur le projet, de partager des idées et de visualiser l'apparence et le flux de l'interface avant de passer à la mise en œuvre.

J'ai pris en charge l'élaboration de la maquette pour la page d'index de notre boutique en ligne de jeux vidéo. Voici une description de la maquette que j'ai réalisée :

La page d'index est la première page que les utilisateurs voient lorsqu'ils visitent notre boutique en ligne. L'objectif principal de cette page est d'attirer l'attention des visiteurs et de les inciter à explorer davantage notre site. Voici les éléments clés que j'ai inclus dans la maquette :

- **En-tête (Header)** : J'ai créé un en-tête qui comprend le logo de notre boutique en ligne, placé dans le coin supérieur gauche de la page. Le logo est cliquable et ramène les utilisateurs à la page d'accueil. J'ai également ajouté une barre de recherche visible et facilement accessible,

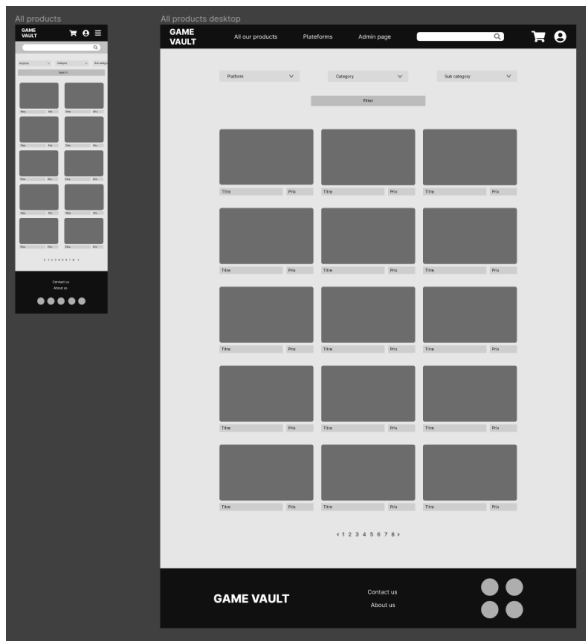
située dans le coin supérieur droit de la page.

- **Sélection recommandée** : J'ai ajouté une section qui présente une sélection recommandée de jeux vidéo à l'aide d'un carrousel cliquable qui permet l'accès à la description complète de l'article .
- **Section des nouveautés** : Juste en dessous du carrousel, j'ai ajouté une section dédiée aux nouveautés. J'ai présenté les derniers jeux vidéo sortis, en mettant en avant leurs images, titres . Cette section vise à montrer aux utilisateurs les jeux les plus récents et à susciter leur intérêt.
- **Section de produits aléatoires**: Un panel de produits est proposé à l'utilisateur, avec leurs images, titres et prix . Au clique, l'utilisateur sera redirigé vers le produit cliquer .
- **Section des produits phares** : Juste en dessous de l'en-tête, j'ai mis en évidence les produits phares de notre boutique. J'ai utilisé des images attrayantes des jeux vidéo avec leurs titres et prix.
- **Pied de page (Footer)** : En bas de la page, j'ai conçu un pied de page contenant des liens utiles tels que "Github". J'ai également inclus des icônes de réseaux sociaux pour permettre aux utilisateurs de suivre notre boutique sur différentes plateformes.

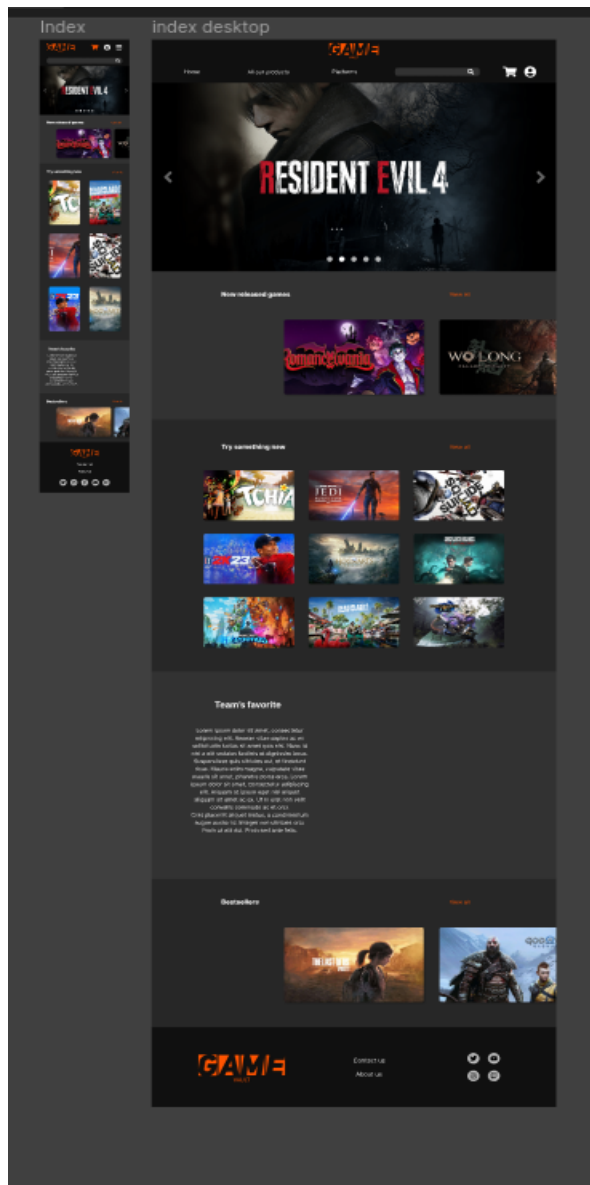
La maquette nous a permis de visualiser l'apparence finale, de discuter des modifications éventuelles et de collaborer efficacement en groupe. La maquette a servi de guide lors du développement de l'interface utilisateur réelle de notre boutique en ligne.

- **Wireframe basse-fidélité.**

DOSSIER PROFESSIONNEL ^(DP)



- Wireframe haute-fidélité.



II - Réaliser une interface utilisateur avec une solution de gestion de contenu :

Pour exemple de l'interface utilisateur , j'ai eu la tâche durant la réalisation du projet , l'élaboration du panel admin (Dashboard Admin).

Le panel admin consiste à pouvoir gérer l'ensemble du contenu sur le site .

J'ai pu donc créé plusieurs fonctionnalité tels que :

- L'ajout et la suppression d'utilisateurs.
- L'attribution de droit à aux utilisateurs (ex: modérateur, admin).

DOSSIER PROFESSIONNEL ^(DP)

- L'ajout et la suppression de la plateforme.
- L'ajout et la suppression de catégorie & de sous catégorie.
- L'ajout et la suppression de produit (Images, prix, description)

Ceci se résume au C.R.U.D (avec l'aide du langage PHP):

- **Create**
- **Read**
- **Update**
- **Delete**

Game Manager

Add GameShow Games

Users

-- Choose a role --

ID	LOGIN		
3	test	<u>client</u>	<div><button>INFOS</button><button>DELETE</button></div>
5	admin	<u>admin</u>	<div><button>INFOS</button><button>DELETE</button></div>
7	Aiste	<u>admin</u>	<div><button>INFOS</button><button>DELETE</button></div>
8	test1	<u>client</u>	<div><button>INFOS</button><button>DELETE</button></div>
9	meuze	<u>client</u>	<div><button>INFOS</button><button>DELETE</button></div>
10	mehdi	<u>client</u>	<div><button>INFOS</button><button>DELETE</button></div>

Game Manager

Platform

Write a platform

ADD

Platforms

PS5 XboxSeriesX Switch

Delete Plateform

Category

Write a category

Add Category

add subcategory ?

Ce projet m'a permis d'acquérir la compétence du référentiel :

- ✓ **Maquetter une application**
- ✓ **Réaliser une interface utilisateur avec une solution de gestion de contenu ou e-commerce**

2. Précisez les moyens utilisés :

- ✓ **Figma** pour la réalisation de la maquette de l'application.
- ✓ **Visual Studio Code** pour la rédaction et l'édition de code.
- ✓ **Git et Github** pour le versionning.

DOSSIER PROFESSIONNEL ^(DP)

- ✓ **HTML / CSS** pour l'intégration.
- ✓ **Médias Queries** pour le responsive design .
- ✓ **PHP** pour implémenter dans la BDD (produits, utilisateurs, admin..) ainsi que la gestion de contenu.
- ✓ **JAVASCRIPT** pour le rendu dynamique de la page.
- ✓ **LogoAi** pour la création du logo.
- ✓ **GoogleFont** pour le choix de la police d'écriture.
- ✓ **Plesk** pour l'hébergement.
- ✓ **W3C** pour la validation de mes fichiers HTML et CSS aux normes du we .

3. Avec qui avez-vous travaillé ?

Ce projet à été réalisé en groupe avec Léa Dubois & Corentin Roussel .

4. Contexte

Nom de l'entreprise, organisme ou association ▶ **La Plateforme**

Chantier, atelier, service ▶ **Boutique : GameVault**

Période d'exercice ▶ Du : **24/04/2023** au : **24/05/2023**

5. Informations complémentaires *(facultatif)*

Activité-type 3

Exemple n° 1 -

Développez la partie front-end d'une application web ou web mobile en intégrant les recommandations de sécurité

Rétro-Clicker

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

Pour ce projet, mon objectif était de créer un Clicker Game.

Un clicker game consiste à cliquer sur un bouton pour augmenter son score. L'idée principale était d'introduire une boutique permettant de multiplier le score et d'ajouter d'autres éléments interactifs au jeu (comme la possibilité de modifier le DOM, par exemple en changeant le fond de la page). Ainsi, les joueurs pourraient acheter différents articles dans la boutique pour rendre le jeu plus engageant.

Pour commencer, j'ai d'abord créé une base de données (**BDD**) appelée ClickerGame. Ceci comportera toutes les données nécessaires pour que l'utilisateur puisse accéder au jeu.

Ensuite, la création d'une **classe** User en PHP était nécessaire, qui contient une **méthode** appelée "**REGISTER**" et une autre méthode appelée "**LOGIN**". À l'intérieur de cette méthode, j'ai utilisé des requêtes préparées avec le langage SQL, notamment un INSERT, pour insérer l'utilisateur dans la BDD que j'avais préalablement créée en utilisant le **SGBDR** phpMyAdmin. (les requêtes préparées sont utilisés pour éviter toute injection sql)

(La **programmation orientée objet** avec des classes en PHP, à été utilisé pour l'élaboration de ce projet)

Une fois mon script réalisé, j'ai segmenté mon code en deux pages PHP :

- Une page de connexion.
- Une page d'inscription.

J'ai donc créé deux boutons :

- un bouton pour l'appelle la page d'inscription
- un bouton pour l'appelle la page de connexion (avec l'utilisation de requêtes **FETCH en JS** , anciennement AJAX (**Asynchronous JavaScript + XML**)).
- Intégration de la gestion d'erreurs, notamment si l'utilisateur ne remplit pas les champs, un message d'erreur s'affiche, si un utilisateur existe déjà

Ainsi, l'utilisateur peut s'inscrire en remplissant les champs requis et en cliquant sur le bouton d'inscription. Ses informations seront alors insérées dans la base de données. Il peut également se

DOSSIER PROFESSIONNEL ^(DP)

connecter en utilisant les informations fournies lors de son inscription pour accéder au Clicker.

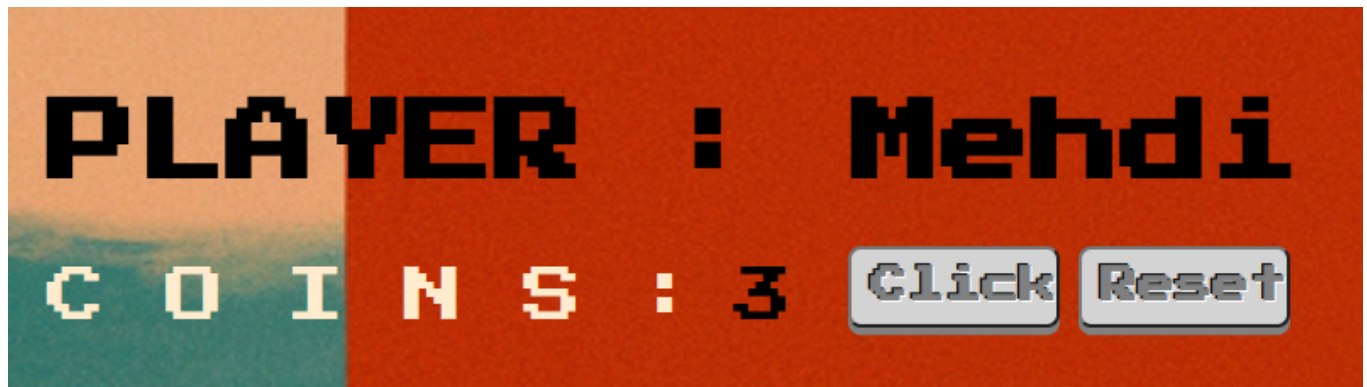


The login form is displayed on a red background with a blue footer. At the top, there are two buttons: 'INSCRIPTION' and 'CONNEXION'. Below them, the text 'Login' is centered. There are two input fields: the first is labeled 'Mot de passe' (Password) and the second is labeled 'Veuillez saisir les champs' (Please enter the fields). A 'Connexion' button is located at the bottom of the form.



The registration form is displayed on a red background with a blue footer. At the top, there are two buttons: 'INSCRIPTION' and 'CONNEXION'. Below them, the text 'Login' is centered. There are three input fields: the first is labeled 'Mot de passe' (Password), the second is labeled 'Confirmation Mot de Passe' (Confirm Password), and the third is labeled 'Veuillez remplir tout les champs' (Please fill out all fields). At the bottom, there are two buttons: 'Subscribe' (highlighted in yellow) and 'Effacer' (Clear).

Une fois que l'utilisateur est connecté, il aura accès au jeu et pourra pleinement profiter du clicker.



Comme on peut le voir ci-dessus, chaque personne connectée aura son login affiché. Pour cela, j'ai ajouté **une méthode à la classe User** afin de récupérer le login de chaque membre. J'ai stocké le nom du login dans une variable de session (**\$SESSION**), que j'ai ensuite intégrée dans une balise HTML. Ainsi, chaque utilisateur pourra voir son nom s'afficher pendant la partie du jeu.

Cela crée une expérience personnalisée pour chaque joueur, car ils pourront voir leur propre nom s'afficher pendant qu'ils jouent au clicker game.

Grâce à ce projet, j'ai acquis de nouvelles compétences et connaissances en développement. J'ai appris à utiliser le gestionnaire d'événements en JavaScript, ce qui m'a permis de gérer les interactions et les actions des utilisateurs de manière réactive. J'ai également compris le concept des fonctions de rappel (callback functions) et comment les utiliser pour exécuter des actions spécifiques lorsqu'un événement se produit.

En plus de cela, j'ai découvert **la technologie AJAX** (Asynchronous JavaScript and XML), qui m'a permis de créer des interactions asynchrones entre le navigateur et le serveur, sans avoir à recharger la page entière. Cela m'a donné la possibilité de mettre en œuvre des fonctionnalités telles que la connexion et l'inscription en arrière-plan, améliorant ainsi l'expérience utilisateur.

En parallèle, j'ai approfondi mes connaissances en programmation orientée objet (POO) en PHP. J'ai compris comment structurer mon code en classes et en objets, ce qui m'a permis de développer de manière plus modulaire et organisée. J'ai utilisé la POO pour créer la classe User, gérer les requêtes SQL et interagir avec la base de données.

Ce projet m'a donc offert une expérience pratique et enrichissante, me permettant de développer mes compétences en JavaScript, AJAX et POO en PHP.

Ce projet m'a permis d'acquérir les compétences du référentiel suivantes :

✓ **Développer une interface utilisateur web dynamique**

DOSSIER PROFESSIONNEL ^(DP)

2. Précisez les moyens utilisés :

- ✓ Visual Studio Code pour la création et l'édition de code.
- ✓ Git et Github pour le versionning.
- ✓ Google
- ✓ De la documentation en anglais : StackOverflow.com.
- ✓ HTML / CSS
- ✓ JAVASCRIPT pour la validation des formulaires .
- ✓ PHP pour le traitement des données des formulaires
- ✓ AJAX pour éviter le rechargement de la page
- ✓ Google font pour le choix des polices
- ✓ W3C Validator pour valider le code aux normes du web.
- ✓ Media queries pour le responsive design

3. Avec qui avez-vous travaillé ?

J'ai travaillé tout seul pour ce projet.

4. Contexte

Nom de l'entreprise, organisme ou association ▶ **La Plateforme_**

Chantier, atelier, service ▶ **Clicker Game**

Période d'exercice ▶ Du : **7/03/2023** au : **13/03/2023**

5. Informations complémentaires (facultatif)

Développez la back-end d'une application web ou web mobile en intégrant les recommandations de sécurité

Activité-type 1

Exemple n° 1 -

Développez la back-end d'une application web ou web mobile en intégrant les recommandations de sécurité

Boutique : GameVault

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

I - Créer une base de données

Pour ce projet, nous avons travaillé en groupe pour créer une boutique en ligne de jeux vidéo. Notre objectif principal était de concevoir une interface utilisateur adaptée et facile à naviguer.

Avant toute chose, nous avons réalisé la création et la conception d'une base de données (BDD) afin d'avoir un schéma précis de l'utilisation des données dans notre application.

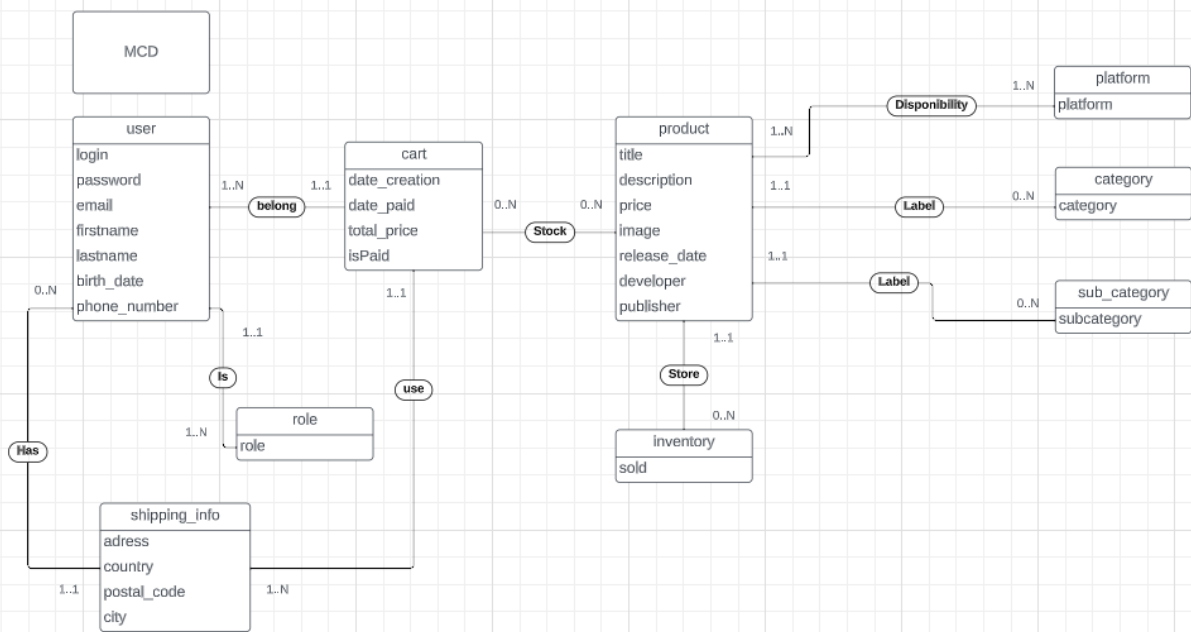
Pour ce faire, nous avons utilisé **la méthode Merise**.

La méthode de Merise a pour but de guider la conception d'une base de données à travers différents modèles :

1. **MCD** : Modèle Conceptuel de Données

Le Modèle Conceptuel de Données représente les entités, les relations entre ces entités et les attributs associés. Il permet de modéliser la structure conceptuelle de la base de données, en se concentrant sur les concepts et les règles métier.

DOSSIER PROFESSIONNEL (DP)



2. MLD : Modèle Logique de Données

Le Modèle Logique de Données représente les tables, les relations et les contraintes de la base de données. Il est basé sur le MCD et fournit une représentation plus détaillée des données et de leur organisation logique.

3. MPD : Modèle Physique de Données

Le Modèle Physique de Données représente la structure physique de la base de données, y compris les types de données spécifiques, les index, les clés primaires et étrangères, etc. Il est utilisé pour la mise en œuvre réelle de la base de données sur un système de gestion de base de données particulier (ex:PhpMyAdmin).

En utilisant la méthode Merise, nous avons pu concevoir et représenter de manière claire et structurée notre base de données pour notre boutique en ligne de jeux vidéo. Cela nous a permis de mieux comprendre les relations entre les entités, les attributs nécessaires et d'élaborer un schéma global pour notre application.

Ce projet m'a permis d'acquérir la compétence du référentiel suivante :

✓ **Créer une base de données**

2. Précisez les moyens utilisés :

DOSSIER PROFESSIONNEL ^(DP)

- ✓ **DrawIO** : pour la conception de la base de données
- ✓ **PHPmyAdmin** : pour l'hébergement de nos données

3. Avec qui avez-vous travaillé ?

J'ai travaillé en groupe pour ce projet avec Léa Dubois & Corentin Roussel.

4. Contexte

Nom de l'entreprise, organisme ou association ▶ **La Plateforme_**

Chantier, atelier, service ▶ **Boutique : GameVault**

Période d'exercice ▶ Du : **24/04/2023** au : **24/05/2023**

5. Informations complémentaires (facultatif)

Activité-type 2

Développez la back-end d'une application web ou web mobile en intégrant les recommandations de sécurité

Exemple n° 1 -

Blog : Les Plaisirs de la Méditerranée

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

II - Développer les composants d'accès aux données.

Pour ce projet, j'ai entrepris de créer un blog culinaire. L'objectif était de permettre aux utilisateurs de consulter différents articles en fonction des catégories qui les intéressent. De plus, ils avaient la possibilité de s'inscrire sur le blog pour accéder à des fonctionnalités supplémentaires telles que la publication d'articles.

Lors de leur inscription, les utilisateurs peuvent créer un compte personnel qui leur permettrait de se connecter ultérieurement. Une fois connectés, ils pouvaient partager leurs propres articles en choisissant une photo associée et une catégorie appropriée ainsi que la rédaction d'articles .

J'ai décidé de créer une page dédiée à la rédaction d'articles, sur laquelle j'ai inclus un formulaire comprenant différents champs de saisie. Afin de permettre l'insertion des articles dans la base de données associée, j'ai mis en place un mécanisme qui traite les données saisies dans le formulaire et les enregistre dans la BDD.

- Création d'une base de données
- Création d'une **classe Article en PHP** (avec l'utilisation de la **P.O.O**)
- Création de **méthodes** à l'intérieur de la **classe Article** tel que **AddArticle**, **DeleteArticle**, **DisplayArticle** et **UpdateArticle**
- L'utilisation de **requêtes PRÉPARÉES** avec le langage SQL pour éviter toutes injections SQL .
 - Une requête préparée en SQL est une requête qui est pré-compilée une fois avec des paramètres génériques, puis exécutée avec des valeurs spécifiques lors de chaque utilisation ultérieure. Cela améliore les performances et renforce la sécurité en évitant les injections SQL.
- Pour l'insertion , la requête **INSERT**
- Pour l'affichage , la requête **SELECT**
- Pour la mise à jour d'un article, la requête **UPDATE**
- Pour la suppression d'un article, la requête **DELETE**

Exemple de requête SQL pour l'ajout d'un article:

```
$query = $bdd->prepare("INSERT INTO
articles(titre,image,contenue,date_create,id_categorie,id_utilisateur)
values(:titre,:image,:content,NOW(),:id_categorie,:id_utilisateur)");
```

Grâce à un formulaire présent sur la page "RédigeUnArticle", les utilisateurs peuvent insérer un nouvel article dans la base de données. Une fois soumis, leur article sera enregistré et ils pourront le consulter en accédant à la page dédiée aux articles .

- À noter : Toutes les insertions en base de données à travers un formulaire ont été préalablement protégées à l'aide des fonctions PHP telles que htmlspecialchars et trim, qui permettent d'échapper les caractères spéciaux et de supprimer les espaces inutiles, garantissant ainsi la sécurité et l'intégrité des données enregistrées.

Rédigez votre article

Titre du Post :

Choisir une image

No file chosen

Catégories

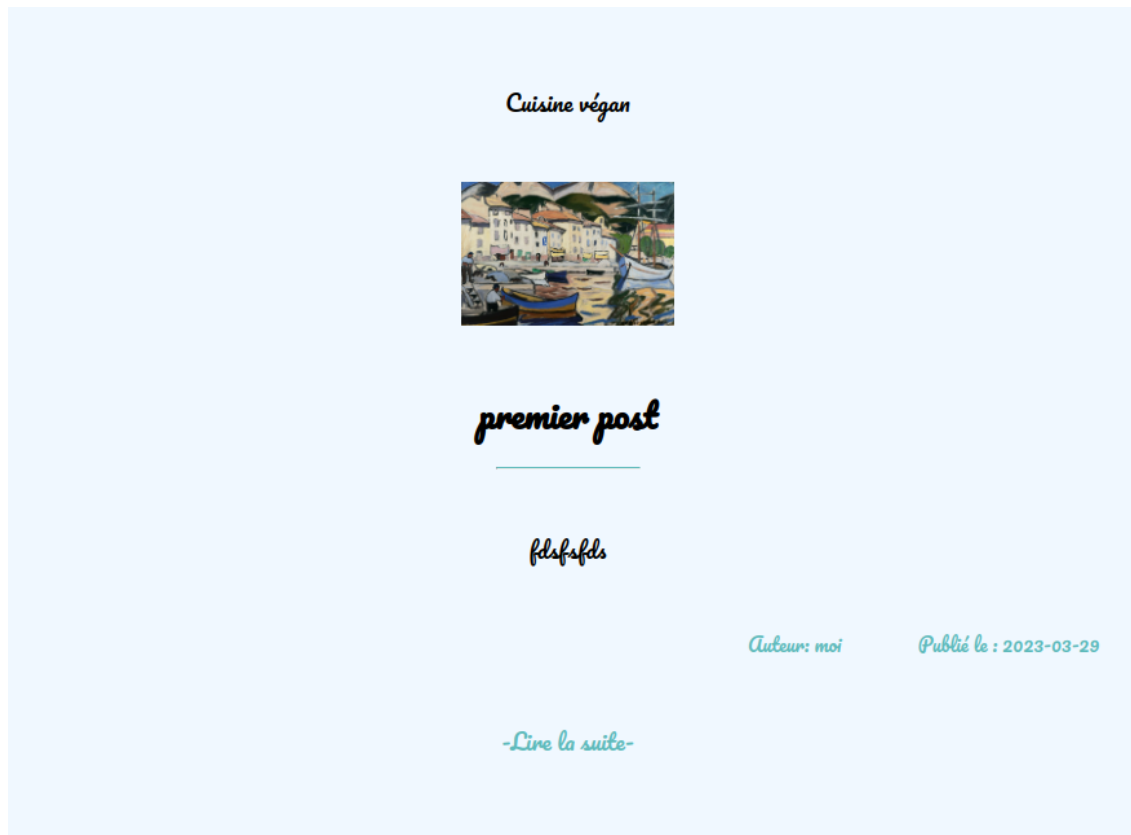
Cuisine grecque ▼

Rédigez votre article

Exprimez-vous !!!

Poster

Après avoir inséré avec succès leur article dans la base de données, les utilisateurs peuvent accéder à la page des articles, où tous les articles disponibles sont affichés. Ils pourront alors voir leur propre article parmi les autres publications et lire le contenu qu'ils ont rédigé. Cette fonctionnalité permet aux utilisateurs de partager leurs idées, recettes ou conseils culinaires avec les autres visiteurs du blog.



Ce projet m'a permis d'acqu\u00e9rir la comp\u00e9tence du r\u00e9f\u00e9rentiel suivantes :

✓ **D\u00e9velopper les composants d'acc\u00e8s au donn\u00e9es**

2. Pr\u00e9cisez les moyens utilis\u00e9s :

- ✓ Visual Studio Code pour la cr\u00e9ation et l'\u00e9dition de code.
- ✓ Git et Github pour le versionning.
- ✓ Google
- ✓ De la documentation en anglais : StackOverFlow.com.
- ✓ HTML / CSS
- ✓ JAVASCRIPT pour la validation des formulaires .
- ✓ PHP pour le traitement des donn\u00e9es des formulaires et la cr\u00e9ation de classe .
- ✓ SQL pour les requ\u00eates pr\u00e9par\u00e9es
- ✓ AJAX pour \u00e9viter le rechargement de la page
- ✓ Google font pour le choix des polices

DOSSIER PROFESSIONNEL ^(DP)

- ✓ W3C Validator pour valider le code aux normes du web.
- ✓ Media queries pour le responsive design

3. Avec qui avez-vous travaillé ?

J'ai travaillé tout seul sur ce projet

4. Contexte

Nom de l'entreprise, organisme ou association ▶ **La Plateforme_**

Chantier, atelier, service ▶ **Blog : Les Plaisirs de la Méditerranée**

Période d'exercice ▶ Du : **24/04/2023** au : **24/05/2023**

5. Informations complémentaires *(facultatif)*

Activité-type 3

Développez la back-end d'une application web ou web mobile en intégrant les recommandations de sécurité

Exemple n° 1 -

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

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

Revenons à la boutique en ligne. L'élaboration de la partie back-end de notre application s'est faite autour de la **POO** (Programmation Orientée Objet), qui consiste à structurer le code en classes et objets afin d'encapsuler les données et les fonctionnalités liées à la boutique, permettant ainsi une meilleure organisation, modularité et réutilisabilité du code.

L'architecture MVC (Modèle-Vue-Contrôleur) a également été utilisée pour l'élaboration du projet.

L'architecture MVC est une approche de conception qui sépare la logique de l'application en trois composants distincts : le modèle, la vue et le contrôleur. Chaque composant a un rôle spécifique dans le traitement des données, l'affichage et la gestion des actions de l'utilisateur.

Dans le cadre de la boutique en ligne, **plusieurs classes** ont été créées pour structurer et réutiliser des fonctionnalités spécifiques. Chaque classe possède un nom distinct, ainsi que des propriétés et des méthodes qui lui sont propres.

La création de classes permet d'organiser le code en regroupant des fonctionnalités similaires. Chaque classe agit comme un modèle ou un plan pour créer des objets spécifiques qui partagent des caractéristiques communes.

Les propriétés d'une classe représentent les données qu'un objet de cette classe peut contenir. Elles décrivent les caractéristiques ou les états d'un objet. Par exemple, une classe "Produit" pourrait avoir des propriétés telles que le nom, le prix, la quantité en stock, etc.

Les méthodes d'une classe représentent les actions ou les opérations qu'un objet de cette classe peut effectuer. Elles définissent le comportement de l'objet et permettent d'interagir avec ses données. Par exemple, une classe "Commande" pourrait avoir des méthodes telles que "ajouterProduit", "calculerTotal", "validerCommande", etc.

L'utilisation de classes permet de créer des objets individuels à partir de ces modèles, en leur attribuant

des valeurs spécifiques aux propriétés et en leur permettant d'exécuter des méthodes. Cela facilite la réutilisation du code, **car une classe peut être instanciée plusieurs fois avec des valeurs différentes**, offrant ainsi une approche modulaire et scalable pour le développement de la boutique en ligne.

- **Un autoloader** a été implémenté dans le projet en utilisant le gestionnaire de dépendances de PHP, Composer. Cela permet de charger automatiquement les classes lorsqu'elles sont utilisées pour la première fois, sans avoir besoin d'inclure manuellement les fichiers de classe correspondants à l'aide de la méthode **require..**
- L'utilisation de **namespaces** a également été mise en œuvre dans notre application pour **organiser et regrouper les classes**, évitant ainsi **les conflits de noms** et permettant une meilleure structuration du code .

Une base de données a été créée en utilisant la méthode Merise pour la conception. La base de données est hébergée sur un **SGBDR** (Système de Gestion de Base de Données Relationnel), en l'occurrence **PHPMyAdmin** a été utilisé pour cette tâche.

Prenons l'exemple de la **class USER** :

Si nous examinons la class **USER**, nous avons mis en place dans le constructeur de la class, l'utilisation de la class **PDO** pour établir une connexion directe à la base de données. De plus, nous avons également ajouté **un bloc try-catch** qui permet de gérer les erreurs en utilisant **l'objet PDOException**. Il est crucial de savoir gérer efficacement les erreurs, car cela permet de détecter et de résoudre les problèmes lors de l'exécution du code.

```
public function __construct()
{
    $db_username = 'root';
    $db_password = '';

    try {
        $this->conn = new PDO('mysql:host=localhost;dbname=boutique_en_ligne;charset=utf8', $db_username, $db_password);
        $this->conn->setAttribute(PDO::ATTR_ERRMODE, PDO::ERRMODE_EXCEPTION);
    } catch (PDOException $e) {
        echo "Error : " . $e->getMessage();
    }
}
```

Après avoir établi la connexion à la base de données, nous avons créé plusieurs méthodes supplémentaires afin de pouvoir les utiliser ultérieurement dans le code.

Ces méthodes ont été développées pour effectuer différentes opérations liées à la manipulation des données de l'utilisateur. Par exemple, nous avons pu créer des méthodes telles que "GetUserData" pour récupérer les informations d'un utilisateur à partir de son identifiant, "UpdateOneById" pour mettre à

jour l'adresse e-mail d'un utilisateur, ou "DeleteLine" pour supprimer un utilisateur de la base de données.

La création de ces méthodes supplémentaires offre une modularité et une réutilisabilité accrues du code. Cela facilite également la gestion des opérations courantes sur les utilisateurs, en les encapsulant dans des fonctions spécifiques et en les rendant facilement accessibles pour une utilisation ultérieure.

Dans la méthode **InsertUserDb**, qui prend en paramètres les variables \$login, \$email et \$hash, nous avons utilisé des requêtes SQL préparées pour assurer la sécurité du code lors de l'insertion de l'utilisateur dans la base de données.

Les requêtes SQL préparées permettent de séparer la structure de la requête SQL de ses valeurs. Les valeurs des paramètres sont traitées séparément, ce qui empêche les attaques par injection SQL en neutralisant les caractères spéciaux potentiellement dangereux.

En utilisant des requêtes SQL préparées, nous nous assurons que les valeurs de \$login, \$email et \$hash sont correctement échappées et traitées de manière sécurisée lors de leur insertion dans la base de données, réduisant ainsi les risques de vulnérabilités liées aux injections SQL.

```
public function InsertUserDb($login, $email, $hash)
{
    $sql = "INSERT INTO user (`login`, `password`, `email`, `id_role`) VALUES (:login, :pass, :email, :id_role)";
    $req = $this->conn->prepare($sql);
    $req->execute(array(':login' => $login,
        ':pass' => $hash,
        ':email' => $email,
        ':id_role' => 1
    ));

    $sqlidUser = "SELECT id FROM user WHERE login = :login";
    $reqidUser = $this->conn->prepare($sqlidUser);
    $reqidUser->execute([':login' => $login]);
    $idUser = $reqidUser->fetchAll(PDO::FETCH_ASSOC);

    $date = date('Y-m-d H:i:s');

    $sqlcart = "INSERT INTO cart (id_user, date_creation, is_paid) VALUES (:idUser, :dateCrea, :isPaid)";
    $reqcart = $this->conn->prepare($sqlcart);
    $reqcart->execute([':idUser' => $idUser[0]['id'],
        ':dateCrea' => $date,
        ':isPaid' => false
    ]);

    return 'okSignup';
}
```

Ce projet m'a permis d'acquérir la compétence du référentiel suivante :

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

DOSSIER PROFESSIONNEL ^(DP)

2. Précisez les moyens utilisés :

- ✓ **VisualStudioCode** : pour la création et l'édition du code .
- ✓ **PHPmyAdmin** : pour l'hébergement de nos données .
- ✓ **SQL** : pour les requêtes SQL
- ✓ **PHP** : pour la création du BackEnd (class,namespace,autoloader)

3. Avec qui avez-vous travaillé ?

Ce projet à été réalisé en groupe avec Léa Dubois & Corentin Roussel .

4. Contexte

Nom de l'entreprise, organisme ou association ▶ **La Plateforme**

Chantier, atelier, service ▶ **Boutique GameVault**

Période d'exercice ▶ Du : **24/04/2023** au : **24/05/2023**

5. Informations complémentaires (facultatif)

Activité-type 4

Développez la back-end d'une application web ou web mobile en intégrant les recommandations de sécurité

Exemple n° 1 -

Boutique GameVault

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

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

Dans le cadre de la boutique, j'ai **développé le composant permettant la gestion du contenu** dans le panneau d'administration, plus précisément l'ajout de jeux dans notre base de données (BDD). Ce composant offre la possibilité à chaque administrateur ou modérateur d'y accéder pour ajouter, supprimer ou mettre à jour un jeu.

Grâce à cette fonctionnalité, les utilisateurs autorisés peuvent facilement ajouter de nouveaux jeux à notre catalogue en fournissant les informations nécessaires, telles que le nom du jeu, la description, les images, le prix, etc. Ils peuvent également supprimer les jeux existants de la base de données s'ils ne sont plus disponibles ou mettre à jour les détails d'un jeu existant, par exemple en modifiant son prix ou sa description.

Cette fonctionnalité de gestion du contenu dans le panneau d'administration offre une flexibilité et une autonomie aux administrateurs/modérateurs pour maintenir à jour et enrichir le catalogue de jeux de la boutique en ligne. Elle simplifie également le processus de gestion des jeux en centralisant toutes les actions d'ajout, de suppression et de mise à jour dans un seul et même outil convivial.

DOSSIER PROFESSIONNEL (DP)

Add Game

Show Games

Title

Description

Price

Image

Release date

mm/dd/yyyy

Developer

Publisher

PS5

☐

XboxSeriesX

☐

Switch

☐

Category

Action

Sub-category

Action

Submit



Stars Wars : Jedi Survivor

The story of Cal Kestis continues in Star Wars Jedi: Survivor, a third-person, galaxy-spanning, action-adventure game from Respawn Entertainment, developed in collaboration with Lucasfilm Games. This narratively driven, single-player title picks up 5 years after the events of Star Wars Jedi: Fallen Order and follows Cal's increasingly desperate fight as the galaxy descends further into darkness. Pushed to the edges of the galaxy by the Empire, Cal will find himself surrounded by threats new and familiar. As one of the last surviving Jedi Knights, Cal is driven to make a stand during the galaxy's darkest times — but how far is he willing to go to protect himself, his crew, and the legacy of the Jedi Order?

69.99€

PS5 XboxSeriesX

Update

Delete

Pour gérer l'insertion des données en base de données à partir du formulaire, nous avons utilisé une **architecture MVC (Modèle Vue Contrôleur)**. La vue était responsable de l'affichage du formulaire, tandis que le contrôleur était chargé de gérer l'ajout des données. Pour cela, nous avons créé une classe AdminController qui contenait un ensemble de méthodes.

Le contrôleur a joué un rôle crucial dans la validation et la manipulation des données avant leur insertion en base de données. Nous avons utilisé des méthodes telles que **htmlspecialchars** et **trim** pour traiter les données et éviter les problèmes de sécurité potentiels.

Une fois que toutes les données ont été traitées dans le contrôleur, **nous avons instancié** un nouvel objet de la classe AdminModel. Cela nous a permis d'appeler la méthode ReqInsertGame de l'objet AdminModel en lui passant les paramètres correspondant à tous les champs du formulaire à travers **d'une requête préparée en SQL avec un INSERT**.

En résumé, l'utilisation de l'architecture MVC nous a permis de séparer les préoccupations et d'adopter une approche structurée pour gérer l'insertion des données. La classe AdminController a joué le rôle de contrôleur en traitant les données avant de les transmettre à la classe AdminModel pour l'insertion effective en base de données.

DOSSIER PROFESSIONNEL (DP)

```
public function reqInsertGame ($title, $desc, $price, $image, $date, $developer, $publisher, $category, $sub_category)
{
    $req = $this->conn->prepare("INSERT INTO product (title, description, price, image, release_date, developer, publisher, id_category, id_subcategory)
    $req->execute(array(
        ":title" => $title,
        ":description" => $desc,
        ":price" => $price,
        ":image" => $image,
        ":release_date" => $date,
        ":developer" => $developer,
        ":publisher" => $publisher,
        ":id_category" => $category,
        ":id_subcategory" => $sub_category
    ));
}
```

Ce projet m'a permis d'acquérir la compétence du référentiel suivante :

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

2. Précisez les moyens utilisés :

- ✓ **Visual Studio Code** : pour la création et l'édition de code.
- ✓ **Google**
- ✓ **De la documentation en anglais** : StackOverFlow.com.
- ✓ **HTML / CSS** : pour le texte et le style .
- ✓ **JAVASCRIPT** pour la validation des formulaires .
- ✓ **PHP** : pour le traitement des données des formulaires et la création de classe .
- ✓ **SQL** : pour les requêtes préparées
- ✓ **AJAX** : pour éviter le rechargement de la page
- ✓ **Google font** : pour le choix des polices
- ✓ **W3C Validator** : pour valider le code aux normes du web.
- ✓ **Media queries** : pour le responsive design

3. Avec qui avez-vous travaillé ?

Ce projet à été réalisé en groupe avec Léa Dubois & Corentin Roussel .

4. Contexte

Nom de l'entreprise, organisme ou association ➤ **La Plateforme**

DOSSIER PROFESSIONNEL (DP)

Chantier, atelier, service ▶

Boutique GameVault

Période d'exercice ▶ Du : **24/04/2023** au : **24/05/2023**

5. Informations complémentaires (*facultatif*)

Titres, diplômes, CQP, attestations de formation

(*facultatif*)

Intitulé	Autorité ou organisme	Date
Baccalauréat S.T.i 2D (sciences technologiques industrielles & du développement durable	Lycée Jean Perrin	2012

DOSSIER PROFESSIONNEL ^(DP)

Déclaration sur l'honneur

Je soussigné(e) [prénom et nom] **Mehdi Romdhani** ,

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 **26 / 06 /2023**

pour faire valoir ce que de droit.

Signature :

Documents illustrant la pratique professionnelle

(facultatif)

Intitulé
Cliquez ici pour taper du texte.

DOSSIER PROFESSIONNEL ^(DP)

ANNEXES

(Si le RC le prévoit)