

Gestion de projet - ESPORTIFY

Objectif du projet

Pour ce projet, l'objectif a été de traiter efficacement le développement de l'application Esportify en proposant une application fonctionnelle dans le temps imparti, avec une structure claire, sans complexifier inutilement le processus.

Méthodologie adoptée

Développement en local avec WAMP (PHP + MySQL + MongoDB en local)
Réflexion autour des fonctionnalités clés
Réalisation progressive des maquettes et du MCD en amont
Création du projet Git au moment où une base technique était en place
Travail progressif par blocs
Déploiement sur AlwaysData une fois la version stable testée

Outils utilisés

FIGMA pour le maquettage
LucidChart pour les diagrammes
WAMP en local
Visual Studio Code (éditeur principal) et extensions
Git et GitHub
FileZilla pour le transfert des fichiers sur le serveur AlwaysData
phpMyAdmin pour la gestion MySQL
MongoDB Compass pour le NoSQL en local

Gestion Git

Même si une structure Git "idéale" a été comprise, la mise en place s'est faite progressivement.

- Le projet a d'abord été développé en local
- Un dépôt Git a été initialisé une fois la base stable
- La branche develop a accueilli les ajouts progressifs

- Des branches feature/ ont été créées pour des ajouts ponctuels (README, dashboard, etc.)
- Des merges ont été faits une fois les tests validés

Exemples de branches créées

feature/readme → rédaction du README

feature/dashboard → corrections dans les interfaces dashboards

Bonnes pratiques réalisées

Utilisation d'un .gitignore fonctionnel

Retrait des identifiants de production avant push

Readme à jour

Travail en local puis vérification avant merge