

UFR-ST

Licence Informatique

NOM : OUEDRAOGO

Prenom : Abasse

INE : N02647220221

ENSEIGNANT : DRS TOUGMA

RAPPORT DE PROJET WEB

PLAN

INTRODUCTION

Objectif du projet

Etapes du projet

Outils Utilisée

CONCLUSION

INTRODUCTION

Dans un monde numérique où la présence en ligne est essentielle, les étudiants ont besoin d'un espace pour présenter leurs projets, partager leurs expériences et faciliter les échanges avec d'autres personnes. Ce projet vise à créer un blog personnel pour étudiants, offrant à chacun une page dédiée où il peut se présenter et recevoir des messages via un formulaire de contact. Grâce à une interface simple et ergonomique, les visiteurs pourront facilement naviguer entre les différentes pages et contacter les étudiants en quelques clics. Le projet met l'accent sur la simplicité d'utilisation, la responsivité pour une accessibilité sur tous les appareils, et une mise en ligne facile pour permettre aux étudiants de gérer leur page sans complexité technique. Avec des outils comme Visual Studio Code, Live Server et Formspree, ce projet est conçu pour être à la fois pratique et accessible, même pour ceux qui débutent dans le développement web.

I. Objectifs du Projet

Les objectifs du projet sont divisés en quatre axes principaux, chacun répondant à un besoin spécifique pour garantir que le blog soit utile, fonctionnel et accessible.

1. Créer une page personnelle pour chaque étudiant

- Objectif principal: Offrir à chaque étudiant un espace dédié pour présenter ses activités, compétences, projets et réalisations.

❖ Détails:

- Contenu personnalisable : Chaque page doit permettre à l'étudiant d'ajouter du texte, des images, des liens vers ses projets, et éventuellement des vidéos ou des PDF.
- Structure claire : La page doit être organisée en sections (par exemple : "Accueil", "Préférences", "Compétences", "Cursus", "Contact").

- Identité visuelle : Chaque étudiant doit pouvoir personnaliser l'apparence de sa page (couleurs, polices, mise en page) tout en respectant une charte graphique commune pour le blog.

2. Intégrer un formulaire de contact fonctionnel

- ❖ Objectif principal: Permettre aux visiteurs de contacter facilement l'étudiant via un formulaire de contact.
- ❖ Détails :
 - Champs du formulaire : Le formulaire doit inclure :
 - Nom du visiteur.
 - Adresse e-mail du visiteur.
 - Objet du message.
 - Corps du message.
 - ✚ Validation : Les champs doivent être validés (par exemple, vérifier que l'e-mail est valide) avant l'envoi.
 - ✚ Feedback utilisateur : Afficher un message de confirmation ou d'erreur après l'envoi du formulaire.

3. Permettre aux visiteurs d'envoyer des e-mails aux étudiants

Objectif principal : Assurer que les messages envoyés via le formulaire de contact arrivent bien dans la boîte de réception de l'étudiant.

Détails:

Utilisation de Formspree : Formspree est un service gratuit qui gère les envois de formulaires par e-mail sans nécessiter de backend complexe.

- ❖ Configuration :
 - Création d'un compte Formspree.
 - Obtenir un ID de formulaire unique pour chaque étudiant.
 - Intégrer cet ID dans l'attribut `action` du formulaire HTML.

4. La Responsivité du Blog

- ❖ Objectif principal : Garantir une expérience utilisateur optimale sur tous les appareils (ordinateurs, tablettes, smartphones).
- ❖ Design responsive :
 - Utiliser des media queries en CSS pour adapter la mise en page à la taille de l'écran.
 - Tester le site sur plusieurs appareils et résolutions.
 - Navigation intuitive :
 - Créer un menu de navigation accessible sur toutes les pages.
 - Inclure un lien vers la page d'accueil et les pages des étudiants.
 - Assurer que les liens et boutons soient facilement cliquables sur mobile.
 - Performance :
 - Optimiser les images pour un chargement rapide.
 - Minimiser l'utilisation de scripts lourds.

II. Etapes du Projet

1. Préparation de l'environnement de travail

Objectif : Mettre en place les outils nécessaires pour développer et tester le projet.

❖ Étapes:

1. Installer Visual Studio Code (VS Code) :

- Téléchargez et installez [VS Code](<https://code.visualstudio.com/>).
- VS Code est un éditeur de code léger et puissant, idéal pour ce projet.

2. Installer Live Server :

- Dans VS Code, allez dans l'onglet "Extensions" (ou appuyez sur `Ctrl+Shift+X`).
- Recherchez "Live Server" et installez l'extension.
- Live Server permet de prévisualiser le site en temps réel dans le navigateur.

3. Configurer Formspree :

- Allez sur [Formspree](https://formspree.io/) et créez un compte gratuit.
- Formspree sera utilisé pour gérer les envois de formulaire sans avoir à écrire de code backend.

❖ Structurer le projet

1. La structure de dossiers

🗂 Le projet est Organiser comme suit :

/blog-etudiants

```
├── index.html      (Page d'accueil listant les étudiants)
├── etudiant1.html  (Page personnelle de l'étudiant 1)
├── etudiant2.html  (Page personnelle de l'étudiant 2)
├── styles
│   └── style.css   (Fichier CSS pour le style global)
├── scripts
│   └── script.js   (Fichier JavaScript pour les fonctionnalités)
└── images          (Dossier pour stocker les images)
```

2. Les fichiers de base:

- `index.html` : Page d'accueil avec une liste des étudiants.
- Pour les etudiants j'ai créer des dossiers personnaliser pour chacun dont dans chaque dossier etudiant il y'a ces fichiers
 - `accueil.html`, `cursus.html`, `preferences.html`, `competences.html` , `contact.html` : Pages personnelles des étudiants.
 - Style.css pour chaque etudiant.
 - `style.css` : Fichier CSS pour le style du site.

3. Configuration du formulaire de contact avec Formspree

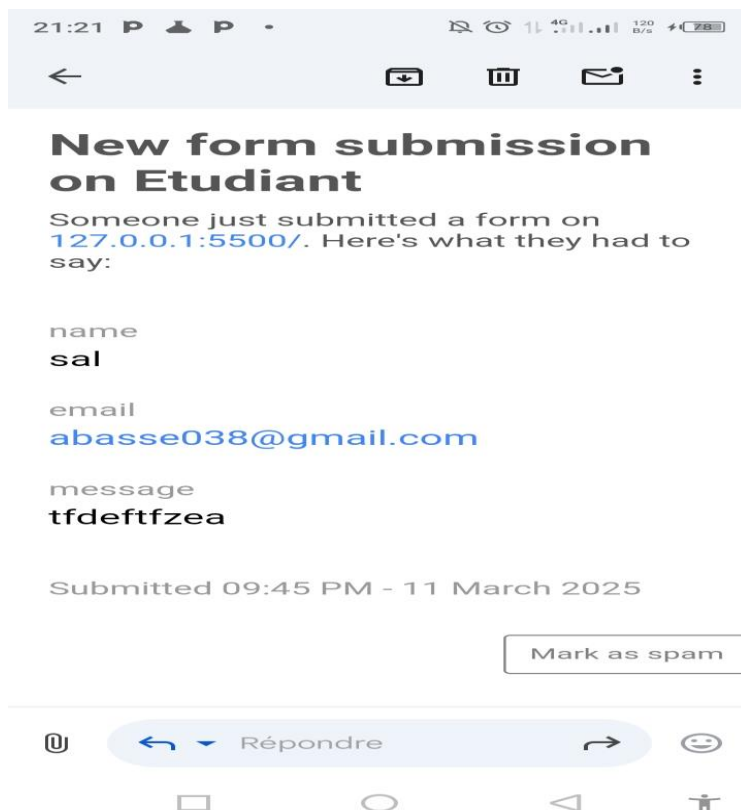
🚦 Objectif : Permettre aux visiteurs d'envoyer des messages aux étudiants via un formulaire fonctionnel.

❖ Étapes :

1. Créer un formulaire sur Formspree :

- Connectez-vous à Formspree et créez un nouveau formulaire.
- Formspree génère un ID unique pour le formulaire.
- Remplacez `{votre-id-formspree}` par l'ID fourni par Formspree.
- Le sites est deployer
 - Disponible a travers ce lien <https://ouedraogoabasse.github.io/Blog-Etudiant/>

II. Teste du formulaire



III. Outils Utilisés



: Visual Studio Code (VS Code) est un éditeur de code open-source développé par Microsoft. Il est léger, extensible et compatible avec de nombreux langages de programmation.



: Le langage Javascript a été mis au point par Netscape en 1995. Microsoft ayant sorti son propre langage quelques temps après, un standard a été créé, le Javascript . Actuellement, la version du langage est le Javascript 1.5. Par convention, l'abréviation JS, utilisée souvent tout au long de ce cours, désigne Javascript.



: Bootstrap est un framework CSS open-source développé par Twitter qui permet de créer des sites web responsifs et esthétiques rapidement. Il inclut des grilles flexibles, des composants préconçus et des styles modernes.

HTML



: Le HTML (HyperText Markup Language) est un format de présentation de données permettant de créer des pages web. Le HTML n'est pas un langage de programmation mais un langage de balisage ou de marquage, c'est à dire une description formelle des données et leur mise en forme.



: CSS (Cascading Style Sheets, ou Feuilles de style en cascade en français) est un langage utilisé pour styliser les pages web. Il permet de contrôler l'apparence des éléments HTML, comme les couleurs, les polices, les marges, la disposition et l'animation.



: Live Server est une extension (souvent utilisée avec Visual Studio Code) qui permet de lancer un serveur web local afin de visualiser en temps réel vos modifications dans le navigateur. Chaque fois que vous enregistrez vos fichiers, la page se recharge automatiquement, ce qui facilite grandement le développement et le débogage de vos projets web.

CONCLUSION

La réalisation de ce projet constitue une étape significative dans la création d'une vitrine numérique pour les étudiants. Elle favorise non seulement la visibilité de leurs travaux et compétences, mais également les échanges avec le monde extérieur. Les améliorations futures envisagées permettront de renforcer l'utilité et l'attractivité de la plateforme, contribuant ainsi à la réussite professionnelle des étudiants.