|  |  |
| --- | --- |
| *http://opto.szu.edu.cn/3dim-ds/Public/Home/img/Logo_ISEN.png*  ***Institut Supérieur de l’Électronique et du Numérique*** Tél. : +33 (0)2.98.03.84.00 Fax : +33 (0)2.98.03.84.10 20, rue Cuirassé Bretagne CS 42807 - 29228 BREST Cedex 2 - **FRANCE** | Projet M1  Année scolaire 2015 / 2016 |

|  |
| --- |
| Rapport de projet M1  Interface de gestion des projets associatifs |

# Remerciements

Nous remercions tous les professeurs, les présidents de club et l’équipe FHS qui nous ont aidés au long de notre projet en testant l’application ou en donnant leurs avis afin de construire l’interface la plus intuitive et la plus adaptée aux besoins de l’école.

Nous remercions M. Cabon pour la mise en situation professionnelle dans laquelle il nous a placés, ~~a~~fin de mieux nous préparer aux contextes difficiles des projets en entreprise. Nous le remercions tout particulièrement pour le temps qu’il a consacré à nous guider dans la réalisation du projet. Il nous a conseillé pour la structuration et la gestion de notre projet.

Pour réaliser une mise en production, nous avons eu besoin du support de MM. Gerval et Le Ru, et des conseils qu’ils nous ont prodigués. Leur soutien et la mise en œuvre des solutions proposées nous ont été d’une grande aide.

# Résumé

Le but de ce projet est de garder une trace des différents projets bénévoles (PB) et des projets responsables (PR) jusqu’à l’obtention du diplôme. Son deuxième intérêt est de faciliter la notation des clubs par leurs évaluateurs.

L’objectif est également d’évaluer les clubs et ses membres, afin de faciliter l’insertion des notes dans WebAurion.

Enfin, le projet a pour but d’informer les étudiants des caractéristiques des différents projets possibles (PI / PA /PR / PR+) et de clarifier les attentes de ceux-ci.

Le client souhaitant une définition plus précise du besoin, des sondages ont été réalisés. Les résultats vous seront présentés dans ce dossier.

# Table des matières

[Remerciements 1](#_Toc451294445)

[Résumé 2](#_Toc451294446)

[Table des matières 3](#_Toc451294447)

[Introduction 5](#_Toc451294448)

[Gestion de projet 6](#_Toc451294449)

[Détermination des objectifs 6](#_Toc451294450)

[Situations de vie du produit 7](#_Toc451294451)

[Définition du besoin 8](#_Toc451294452)

[Les milieux extérieurs lors de la phase d’utilisation 9](#_Toc451294453)

[Définition plus précise du besoin 10](#_Toc451294454)

[Définition du projet mnimum requis 11](#_Toc451294455)

[Cahier des charges 12](#_Toc451294456)

[Entrées 12](#_Toc451294457)

[Sorties 12](#_Toc451294458)

[Contraintes 12](#_Toc451294459)

[Risques 12](#_Toc451294460)

[Logiciels, outils, matériels et technologies utilisés 12](#_Toc451294461)

[Planification 16](#_Toc451294462)

[Méthodologie 17](#_Toc451294463)

[Développement technique 18](#_Toc451294464)

[Démarche du projet 18](#_Toc451294465)

[Mise en place d’une architecture 18](#_Toc451294466)

[Choix technique 18](#_Toc451294467)

[Table des figures 19](#_Toc451294468)

[Glossaire 20](#_Toc451294469)

# Introduction

PROJET DE FIN DE 4EME ANNEE ISEN

CLIENT : ENGAGER PAR EQUIPE FHS / RESPONSABLE EQUIPE FHS : M.Cabon

EQUIPE : Rémi Collignon et Vincent Riouallon

Actuellement l’historique des Projets Associatifs et Projets Responsables est conservé sur papier (archives) et dans la mémoire collective. Il peut ainsi arriver que l’on perde la trace d’un projet associatif effectué. Sa recherche pourrait être évitée grâce à une gestion rigoureuse des projets réalisés par les Isenniens.

La notation se fait par recopie d’un tableau Excel rendant donc la tâche fastidieuse et propice aux erreurs.  
Cette situation n’est pas propice à l’évolution des processus et à gestion de labels pour le diplôme.

Notre projet contribue à l’évolution du processus en améliorant le système de notation, de répartition des élèves dans les clubs et de conservation des données.

# Gestion de projet

## Détermination des objectifs

### Quoi ?

Une solution informatique permettant la gestion des clubs au sein de l’ISEN.  
 Cette interface doit être accessible pour ses utilisateurs afin de leur permettre d’avoir une vision d’ensemble des caractéristiques des clubs. Le système doit aussi être capable d’attribuer les élèves en fonction de leurs choix dans les clubs en fin d’année. A tout moment, l’évaluateur doit pouvoir noter, changer, réattribuer les membres d’un club.

### Qui ?

Quatre types d’utilisateurs généraux existent :

* Les membres de clubs
* Les présidents
* Les évaluateurs
* Les administrateurs

A ceux-ci se rajoutent des cas particuliers tels que les clubs à recrutement spécifique (BDE, BDS Capisen)

### Où ?

La solution a pour vocation d’être mise en place au sein de l’école. Elle doit être accessible depuis un ordinateur ou un smartphone (les terminaux seront choisis en fonction des réponses au questionnaire). Ce service doit être accessible aussi bien de l’école que de l’extérieur.

### Quand ?

La solution a pour but d’être utilisée en début d’année pour l’attribution des membres puis en fin d’année pour l’attribution des notes.   
Une utilisation réelle de la solution est prévue pour la notation des clubs de l’année 2015-2016, soit aux alentours du 06/05 afin d’éprouver le système.

### Comment ?

La solution prendra la forme d’une application web. Via son interface, elle permettra à l’utilisateur d’avoir accès à des fonctions spécifiques selon son groupe.  
Dans sa phase de test, l’application sera testé en local.

### Pourquoi ?

Depuis la création des clubs, le constat est fait que l’attribution des notes est une tâche fastidieuse et source d’erreurs. Du coté clubs, toutes les fonctionnalités sont réalisées manuellement (papier). L’attribution des élèves dans les clubs en début d’année est aussi une tâche chronophage. Enfin le stockage d’archives contenant les différents projets de FHS pour chaque étudiant depuis de nombreuses années rend la recherche de données complexe.

Le principal but de la solution est de simplifier les tâches fastidieuses des professeurs et des élèves. Par ailleurs, l’avantage est de garder une trace numérique et immuable des données concernant les clubs afin d’en conserver un historique.

## Situations de vie du produit

### Installation de l’interface

L’interface devra être installée sur un serveur en ligne afin d’être accessible via internet.

### Utilisation de l’interface

L’utilisateur se connecte, via l’authentification de l’ENT, puis accède au « panel » qui lui correspond (Evaluateur, Président de club, Elève, …). Il pourra ainsi administrer ce qui l’intéresse, ou saisir les informations nécessaires dans le cas des élèves postulant aux clubs.  
Dans un objectif secondaire, l’interface devra être adaptée aux différentes plateformes (Smartphone, tablette, PC).

### Fonctionnement de l’interface dynamique

Le système se régule automatiquement et est construit pour permettre des modifications futures. Les parties de l’interface sont des « objets » créés à la volé permettant ainsi des performances optimales.

### Mise à jour de la base de données

Nous créons les utilisateurs en base de données lors de leur première connexion. Une sauvegarde automatique de la base est effectuée chaque jour afin de minimiser les impacts de mal fonctionnements.  
Il n’y aura aucune connexion de notre base de donnée à une autre, les risques de corruption ou de suppression sont donc évités.

## Définition du besoin

Figure 1 - Bête à corne

**Dans quel but ?**

Garder une trace des projets associatifs effectués  
Améliorer le système de notation de ces projets

## Les milieux extérieurs lors de la phase d’utilisation

Elève

Consultation projet

Evaluateur

Postulation

Notation

FT 3

FT 4

FT 2

FT 5

Président

FC 1

Hébergement

FT 6

Système de gestion des  
 projets associatifs

Effectifs

FT 1

Base de données du projet

FC 2

FT 7

FT 8

Base de données WebAurion

Internet

Interface

Normes W3C

Figure 2 - Diagramme pieuvre

FONCTION Transfert

FT 1 : L’hébergement fournit un accès à la base de données du projet

FT 2 : L’élève peut postuler dans un club

FT 3 : L’élève peut consulter les projets d’un club

FT 4 : L’évaluateur note un club

FT 5 : Le président répartit les points

FT 6 : Le président régule les effectifs

FT 7 : L’interface est accessible par internet

FT 8 : L’interface respecte les normes du web (W3C)

FONCTION Contrainte

FC 1 : L’hébergement permet un accès à l’interface

FC 2 : Le système récupère des informations de la base de données WebAurion

## Définition plus précise du besoin

### Sondages

Les sondages effectués auprès des différents profils, se sont déroulés sous forme de questions-réponses.  
Une partie plus libre a permis aux personnes questionnées de donner leurs attentes du projet.   
L’objectif est de cerner les différentes fonctionnalités attendues afin de favoriser la migration des utilisateurs vers l’interface tout en complétant les attentes principales du client.  
Le client peut ainsi avoir un rapport des fonctions souhaités par les concernés et se rendre compte des travaux attendus.

### Recueil

Ci-dessous le compte rendu rédigé suite aux sondages effectués auprès des professeurs (évaluateurs) et des élèves.  
Le compte rendu se concentre sur les informations utiles et en rapport avec le projet.

### Recueil pour les évaluateurs

* Une saisie facilitée des notes des clubs en fin d’année
* Une simplification de la gestion des effectifs dans les clubs
* Une définition accessible des PI / PA / PR / PR+ et une explication de leurs rôles et objectifs
* Une liste complète des étudiants avec filtres ou un champ de recherche
* Une liste globale par PI / PA / PR /PR+ avec validation et notes
* Un historique par étudiant (date d’obtention PI / PA / PR / PR+, note, commentaire du président)
* Une proposition des parcours dans ces labels
* Une interface conviviale, fluide et facile d’utilisation
* Un maintien de contact avec les anciens membres du club
* Un maintien des contacts avec des organisateurs extérieurs (banque alimentaire, …)
* Une proposition d’exemples de grilles d’objectifs et du dossier de passation
* Une proposition de guides pour remplir ces 2 formulaires
* Une planification des activités de chaque club (évènements)
* Une intégration de ces évènements en base de données et intégration à Google Calendar
* Les retour d’un évènement (ex : le nombre de personnes, …)
* Un résumé du temps passé à évaluer un club
* Une trace des interactions avec un club
* Une possibilité pour l’évaluateur d’être noté par les clubs

### Recueil pour les élèves

* Historique des projets réalisé dans le club
* Formulaire de validation/in validation des projets associatifs
* Intégrer les différentes listes de BDE pour les élections
* Tableau récapitulatif des membres de tous les clubs
* Pouvoir recommander les membres qui semblent intéressé par le club
* Gestion de cas spécifique avant la répartition (BDE, BDS, Junior Entreprise)
* Possibilité d’être réaffecter à un club
* Gestion des ½ PA et ½ PR *(demande de non implémentation de la part du client)*
* Comparaison des fiches des personnes postulantes pour les clubs fonctionnant sur entretiens (Capisen)
* Email automatique aux clubs à la fin de la répartition
* Définir un nombre minimum/maximum de personnes souhaité pour chaque projet et chaque club
* Tableau Excel généré avec les membres d’un club
* Intégrer les fiches d’objectifs
* Gérer les clubs pour les Rennais
* Gérer les projets et les activités (évènements) des clubs
* Gérer la trésorerie d’un club
* Définir les rôles des membres d’un groupe
* Redistribution des points de la note par le président
* Signifier le lien Facebook / YouTube dans la page de présentation d’un club
* Optimiser la consultation sur Smartphone (surtout pour de la consultation, peu pour de réelles manipulations)

## Définition du projet mnimum requis

Le MVP a été décidé avec le client (M. Cabon). Il se base sur ses attentes initiales et sur les informations dégagées des sondages.

* Interface disponible sur ordinateur
* Vision globale des clubs pour un évaluateur
* Attribution d’une note à un club
* Vision succincte des membres pour un président
* Export des notes sous forme de fichier de type Excel
* Attribution d’un club aux étudiants en fonction de plusieurs paramètres (ancien membre, numéro du choix, recommandé ou inversement, type de projet associatif à effectuer, …)

Le projet comporte un certain nombre d’objectifs primaire et secondaire. Tous les objectifs primaires doivent être réalisés, les objectifs secondaires les plus pertinents pourront également être réalisés.

# Cahier des charges

## Entrées

* Description et definition du projet
* Etude de l’existant
* Technologies à employer

## Sorties

* Réunions officielles avec le client
* Source du projet disponible sur le site internet GitHub à l’adresse : <https://github.com/projet-ISEN/projet>
* Mise en production du projet sur un serveur interne de l’ISEN Brest
* Rapport technique écrit
* Rapport de mise en production écrit
* Manuel d’utilisation écrit
* Soutenance et demonstration

## Contraintes

* Interfaçage avec le CAS (récupération des informations d’un utilisateur connecté)
* Acquisition et configuration d’un sous domaine de isen-bretagne.fr (fourni par l’école)
* Un serveur de l’école avec une base de données
* Limite de temps
* Formations sur certaines technologies utilisées

## Risques

* Retard lors d’une des phases du projet
* Non obtentions d’un des éléments bloquant du projet

## Logiciels, outils, matériels et technologies utilisés

### Logiciels

Nous allons utiliser Git allié à Github afin de pouvoir utiliser un gestionnaire/synchronisateur de version communautaire. Il sera ainsi possible de travailler à plusieurs et revenir à des versions antérieures en cas de besoins.  
Le nom GitHub est composé du mot « git » faisant référence à un système de contrôle de version open-source et le mot « hub » faisant référence au réseau social bâti autour du système Git.  
GitHub propose l'intégration d'un grand nombre de services externes, tels que l'intégration continue, la gestion de versions, badges, chat basés sur les projets, etc.

Figure 3 - Logo de Github



Figure 4 – Logo de MySQL

Pour gérer notre base de donné sur le serveur de production un serveur MySQL a été mis en place. Nous avons choisis ce système car il permet de bonnes performances, il est également utilisé lors de projets scolaires.  
MySQL est un système de gestion de bases de données.  
Un Système de Gestion de Base de Données (SGBD) est un logiciel (ou un ensemble de logiciels) permettant de manipuler les données d'une base de données. Manipuler, c'est-à-dire sélectionner et afficher des informations tirées de cette base, modifier des données, en ajouter ou en supprimer.



L’élaboration de la base de donnée pour le projet s’est faite au travers du logiciel PowerAMC. Il a ainsi été possible de réaliser de MCD puis de généré un MPD. Si les prochaines équipes veulent modifier cette base ou l’exporter vers un autre système de donnée que celui que l’on a choisi ce sera ainsi possible.  
Nous avons utilisé spécifiquement ce logiciel de création de modèle de données car il est complet, facile d’utilisation et que l’on a une licence gratuite grâce à l’ISEN.  
PowerAMC est un logiciel de conception, qui permet de modéliser les traitements informatiques et leurs bases de données associées.

Figure 5 - Logo de PowerAMC

### OutilsAfficher l'image d'origine

Nous avons utilisé au début du projet Travis CI permettant ainsi de tester notre code à chaque nouvelle version mise en ligne sur le serveur. Son utilisation a été limité à la « transpilation [[1]](#footnote-1)» du projet afin de vérifier son bon déploiement. Si le projet devient plus important en terme de taille et de complexité l’utilisation de Travis CI semble être un impératif afin de garantir une intégration continue.  
Travis CI est un logiciel libre et un service en ligne utilisé pour compiler, tester et déployer le code source des logiciels développés, notamment en lien avec le service d'hébergement du code source GitHub.

Figure 6 - Logo de Travis

Gulp a été utilisé afin de facilitant le développement du produit. Il a servi à exécuter les tâches rébarbatives et chronophages.  
Gulp est un automatiseur de tâches, il est capable de lancer des bouts de scripts sur certains événements. Il peut par exemple « transpiler » tout notre code afin de vérifier les erreurs de syntaxes et que l’on puisse directement voir le résultat de la programmation.

Figure 7 - Logo de Gulp

### Matériels

Pour ce qui est du matériel seul un serveur est nécessaire (il peut être virtualisé) afin de faire tourner notre application web et de la rendre disponible.

### Technologies

Plusieurs technologies vont être utilisé durant ce projets. Elles ont été choisi de manière à avoir de bonnes performances, une facilitation de programmation mais aussi en fonction de ce qui est enseigné à l’ISEN. Le projet pourra ainsi être plus facilement compréhensible par de futurs équipes en charge de son développement.

Pour les langages utilisés en « back-end [[2]](#footnote-2)» les langages présentés ci-dessous ont été utilisé.



Les requêtes exécuter sur nos données seront réalisé en SQL. Il est enseigné à l’ISEN lors de l’initiation à la gestion de SGBDR.  
SQL (Structured Query Language, en français langage de requête structurée) est un langage informatique normalisé servant à exploiter des bases de données relationnelles. La partie langage de manipulation des données de SQL permet de rechercher, d'ajouter, de modifier ou de supprimer des données dans les bases de données relationnelles.

Figure 8 - Logo de SQL



Figure 9 - Logo de PHP

Les traitements côté serveurs seront effectués en PHP car c’est un langage propice à ce type d’utilisation qui est enseigné à l’ISEN.  
*PHP: Hypertext Preprocessor*[[5]](https://www.wikiwand.com/fr/PHP#citenotemanpreface5), plus connu sous son sigle *PHP*(acronyme récursif), est un langage de programmation libre[[6]](https://www.wikiwand.com/fr/PHP#citenotefsfphplicense6), principalement utilisé pour produire des pages Web dynamiques ou renvoyer des données via un serveur HTTP[[5]](https://www.wikiwand.com/fr/PHP#citenotemanpreface5), mais pouvant également fonctionner comme n'importe quel langage interprété de façon locale. PHP est un langage impératif orienté objet.

Node est une technologie nécessaire à la bonne exécution de npm et Bower permettant d’inclure des librairies non accessibles autrement. L’utilisation de modules tels que npm et Bower permet également de facilité la mise en production ( 3 commandes pour installer toutes les librairies nécessaires, de plus ces modules permettent de gérer les dépendances.  
Node.js est une plateforme logicielle libre et événementielle en JavaScript orientée vers les applications réseau qui doivent pouvoir monter en charge.  
npm (Node Package Manager) est le gestionnaire de paquets officiel pour Node.js.  
Bower est un gestionnaire de paquet pour le web.

Figure 9 - Logo de Bower

Figure 7 - Logo de Node JS

Figure 11 - Logo de npm

Pour permettre une liaison fluide et dynamique entre la gestion des données et les interactions de l’utilisateurs il a été décider que AngularJS ferait cette liaison.

Figure 10 - Logo de AngularJS

Pour les langages utilisés en « front-end [[3]](#footnote-3)» deux familles de langages sont utilisées. La première est la famille des « langages  transpilés [[4]](#footnote-4)». La seconde famille correspond aux langages qui seront utilisés pour le résultat final du produit.

Les langages « transpilés » utilisés :

Jade est un langage permettant de produire du code HTML. Il possède certaine logique de programmation. Ce langage se base sur l’indentation ce qui permet une logique dans le code et une présentation claire.

Figure 12 - Logo de Jade



CoffeeScript est un langage de programmation, qui se compile en JavaScript. Les programmes peuvent être écrits avec moins de code (typiquement un tiers de lignes en moins) sans effet sur la vitesse d'exécution.

Figure 13 - Logo de CoffeeScript



Sass un métalangage de feuilles de style en cascade. C'est un langage de script qui est interprété en CSS. De la même manière que Jade il permet un gain de temps et une uniformité de l’indentation de code suivant les programmeurs.

Figure 14 - Logo de Sass

Les langages de sortie sont les langages classiquement utilisé en web c’est-à-dire :

* Le HTML pour l’architecture de la page
* Le CSS pour l’aspect visuel
* Le JavaScript pour donner du dynamisme et de la réactivité aux pages

Figure 15 - Logo de JavaScript

Figure 16 - Logo de CSS3

Figure 17 - Logo de HTML5

## Planification

Suite à l’analyse fonctionnelle du projet, un planning prévisionnel a pu être établi. Il est constitué des principales actions à mener dans leur ordre chronologique.

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Numero | Nom de la tâche | Elongation | Début | Fin | Prédécesseurs |
| 1 | Réunion avec le client (M. Cabon) | 1 hr | Ven 18/12/15 | Ven 18/12/15 |  |
| 2 | Choix et mise en place de la plateforme de gestion de projet | 4,5 jours | Lun 21/12/15 | Ven 25/12/15 | 1 |
| 3 | Définition globale du projet | 4,5 jours | Lun 28/12/15 | Ven 01/01/16 | 2 |
| 4 | Réunion N°1 avec le client (M. Cabon) | 1 hr | Lun 04/01/16 | Lun 04/01/16 |  |
| 5 | Création d'un sondage | 4 hr | Lun 04/01/16 | Lun 04/01/16 | 3 |
| 6 | Sondage des besoins auprès des profils types | 5,5 jours | Mar 05/01/16 | Mar 12/01/16 | 5 |
| 7 | Définition du cahier des charges globale | 6,5 jours | Mar 05/01/16 | Mer 13/01/16 |  |
| 8 | Réunion M. Gerval pour base de donnée et intégration à l'ENT | 10 hr | Jeu 14/01/16 | Jeu 14/01/16 |  |
| 9 | Reflexion sur les technologies à utiliser | 3,5 jours | Jeu 14/01/16 | Mar 19/01/16 | 7;6 |
| 10 | Rédaction d'une analyse technique pour le choix des technologies | 2 jours | Mar 19/01/16 | Mer 20/01/16 |  |
| 11 | Réunion avec le client pour validation des technologies | 1 hr | Jeu 21/01/16 | Jeu 21/01/16 | 10 |
| 12 | Première phase de développement | 40 jours | Ven 22/01/16 | Ven 06/05/16 |  |
| 13 | Essai de la solution initiale | 9 jour | Lun 9/05/16 | Mer 18/05/16 | 12 |
| 14 | Deuxième phase de développement | 14 jours | Lun 9/05/16 | Mer 18/05/16 | 13 |
| 16 | Rédaction du rapport de projet | 8 jours | Lun 16/05/16 | Ven 20/05/16 |  |
| 17 | Préparation de la présentation du projet | 7 jours | Jeu 19/05/16 | Mar 24/05/16 |  |

# Méthodologie

// méthode agile

// notre méthode

# Développement technique

## Démarche du projet

## Mise en place d’une architecture

## ???

L’interface permet d’accéder au donner de manière fluide et intuitive. L’historique des projets et le système de validation est construit pour faciliter son utilisation. L’affectation des membres au clubs est réalisé à l’aide d’un algorithme de répartition que nous avons développé. De ce fait un maximum d’élève sont déjà placer ne laissant à l’administrateur que quelque cas spécifique à traiter.

# Table des figures

[Figure 1 - Bête à corne 7](file:///C:\wamp64\www\projetm1\utils\rapport.docx#_Toc451292417)

[Figure 2 - Diagramme pieuvre 8](file:///C:\wamp64\www\projetm1\utils\rapport.docx#_Toc451292418)

[Figure 3 - Logo de Github 11](file:///C:\wamp64\www\projetm1\utils\rapport.docx#_Toc451292419)

[Figure 4 – Logo de MySQL 12](file:///C:\wamp64\www\projetm1\utils\rapport.docx#_Toc451292420)

[Figure 5 - Logo de PowerAMC 12](file:///C:\wamp64\www\projetm1\utils\rapport.docx#_Toc451292421)

[Figure 6 - Logo de Travis 12](file:///C:\wamp64\www\projetm1\utils\rapport.docx#_Toc451292422)

[Figure 7 - Logo de Gulp 12](file:///C:\wamp64\www\projetm1\utils\rapport.docx#_Toc451292423)

[Figure 8 - Logo de SQL 13](file:///C:\wamp64\www\projetm1\utils\rapport.docx#_Toc451292424)

[Figure 9 - Logo de PHP 13](file:///C:\wamp64\www\projetm1\utils\rapport.docx#_Toc451292425)

[Figure 11 - Logo de npm 14](file:///C:\wamp64\www\projetm1\utils\rapport.docx#_Toc451292426)

[Figure 10 - Logo de AngularJS 14](file:///C:\wamp64\www\projetm1\utils\rapport.docx#_Toc451292427)

[Figure 12 - Logo de Jade 14](file:///C:\wamp64\www\projetm1\utils\rapport.docx#_Toc451292428)

[Figure 13 - Logo de CoffeeScript 14](file:///C:\wamp64\www\projetm1\utils\rapport.docx#_Toc451292429)

[Figure 14 - Logo de Sass 14](file:///C:\wamp64\www\projetm1\utils\rapport.docx#_Toc451292430)

[Figure 15 - Logo de JavaScript 15](file:///C:\wamp64\www\projetm1\utils\rapport.docx#_Toc451292431)

[Figure 16 - Logo de CSS3 15](file:///C:\wamp64\www\projetm1\utils\rapport.docx#_Toc451292432)

[Figure 17 - Logo de HTML5 15](file:///C:\wamp64\www\projetm1\utils\rapport.docx#_Toc451292433)

# Glossaire

PR : (Projet à Responsabilité) Prendre des responsabilités, assurer l'encadrement et la prise de décision dans les activités d'un groupe ou d'une association

PI : (Projet d'Intégration) Se mettre au service d'un groupe ou d'une association de façon ponctuelle

PA : (Projet d'Accompagnement) Appuyer l'action d'un PR sur des tâches semi-complexes en autonomie partielle

PR+ : (Projet à Responsabilité +) Transmettre son savoir-faire, son expérience

FHS

BDE, BDS

ENT

SGBD

HTTP

SGBDR

**SQL**

MVP : [Minimum viable product](https://en.wikipedia.org/wiki/Minimum_viable_product)

HTML

CSS

Sass

1. Action de retranscrire un langage informatique en un autre, notamment utilisé pour les pseudo-langage [↑](#footnote-ref-1)
2. En informatique, un back-end (parfois aussi appelé un arrière-plan) est un terme désignant un étage de sortie d'un logiciel devant produire un résultat. [↑](#footnote-ref-2)
3. En informatique, un frontal peut désigner une interface de communication entre plusieurs applications hétérogènes ou un point d'entrée uniformisé pour des services différents. [↑](#footnote-ref-3)
4. Les langages transpilés sont des langages qui seront traduit en un autre langage dans le but d’être exécutés [↑](#footnote-ref-4)