

2014

# RAPPORT DE STAGE

« Stage refonte de site web à Trust Telecom »

17 mars 2014 au 13 juin 2014

## 1. Carte d'identité du rapport

**Nom du rapport :** Stage refonte de site web à Trust Telecom



**Elève:** Dominique OUEDRAOGO

**Cursus:** 4IM2

**Année civile:** 2014

**A effectué son stage à:**

Trust Telecom

Rés les lavandes bat A

Chemin du four

13100 Aix-en-Provence

**Avec comme tuteur:**

M. DENJEAN Benoît

Consultant en systèmes informatiques

## 2. Remerciements

Je tiens à remercier tout particulièrement et à témoigner toute ma reconnaissance à la personne suivante, pour l'expérience enrichissante et pleine d'intérêt qu'elle m'a fait vivre durant ces trois mois de stage au sein de société Trust Télécom :

Monsieur DENJEAN Benoît, mon tuteur, Consultant en systèmes informatiques, pour son accueil et la confiance qu'il m'a accordé dès mon arrivée dans l'entreprise, ainsi que pour ces explications et son implication pendant toute la durée du stage.

Je remercie également toute l'équipe pédagogique du G4 et les intervenants professionnels, pour avoir assuré la qualité des cours.

### 3. Synthèse (en français)

Durant cette première année au G4, j'ai pu intégrer l'entreprise Trust Telecom qui cherchait un stagiaire pour son service informatique.

Ce poste consistait à réaliser une refonte complète du site internet de l'Association Sportive Aixoise. Disposant de quelques connaissances sur certains langages et aucune autre, c'est à travers ce projet que j'ai pu me former et ainsi acquérir des compétences avec de nouvelles technologies de développement. J'ai travaillé uniquement sur ce projet.

Mon Tuteur est le chef de l'entreprise filiale de Trust Telecom d'Aix en Provence. Je suis fréquemment en contact avec lui notamment sur les cas bloquants, pour faire le point sur l'avancement du projet.

J'ai ainsi créé des interfaces sur lesquelles on retrouve un grand slider, une rubrique de news, une rubrique pour suivre les résultats ou les rencontres à venir, une rubrique galerie photos.

Cette expérience a été enrichissante pour moi autant sur les techniques ou sur les relations humaines.

## 4. Synthèse (en anglais)

During this first year G4, I could join the company Telecom Trust who sought an intern for the IT department.

This item recounted that a complete overhaul of the website of the Association Sportive Aixoise. Having some knowledge of some languages and no other, it is through this project that I could train me and acquire skills with new technology development. I only worked on this project.

My Tutor is the head of the subsidiary Trust Telecom Aix en Provence. I am in frequent contact with him including cases blocking for an update on the progress of the project.

I thus creates interfaces on which there is a large slider, a news section, a section to track results or upcoming meetings, a photo gallery section.

This was a rewarding experience for me as much on technical or human relations.

## SOMMAIRE

1.	Introduction.....	7
1.1.	Présentation de l'entreprise .....	7
1.1.1	Historique et situation géographique.....	7
1.1.2	Activités.....	7
1.1.3.	Infrastructure .....	9
1.1.4.	Atouts .....	9
1.2	L'entreprise et moi .....	10
1.2.2	Mon rôle au sein de l'entreprise.....	10
1.1.3.	Organisation personnelle .....	10
1.1.4.	Présentation générale de mon projet.....	10
2.	Développement.....	13
2.1.	Méthodologie.....	13
2.1.1	Méthode Scrum .....	13
2.1.2.	Cas d'utilisation .....	14
2.2.	Conception.....	15
2.2.1.	Outils utilisés .....	15
2.2.2.	Langages utilisés .....	17
2.2.3.	Design .....	19
2.2.4.	Logo.....	21
2.2.5.	Menu.....	21
2.2.6.	Corps de l'application.....	21
2.2.7.	Pied de page de l'application.....	23
2.2.8.	Base de données MySQL / phpMyAdmin.....	24
2.2.9.	Back-office .....	25
2.2.10.	Avancement sur le projet.....	26
3.	Problèmes rencontrés .....	26
4.	Conclusion.....	26
5.	Portefeuille de compétences et CV .....	28
5.1.	Portefeuille de compétences .....	28
5.1.1.	Compétences Techniques .....	28
5.1.2.	Compétences managériales .....	28

5.2. CV.....	30
Objectif de carrière.....	31
6. Annexes .....	32
6.1. Page d'accueil du site .....	32
6.2. Diaporama photos.....	33
6.3. Autre contenu.....	33

## 1. Introduction

### 1.1. Présentation de l'entreprise

#### 1.1.1 Historique et situation géographique

Trust Telecom est spécialisé dans la création et l'hébergement de site internet depuis 2006.

Situé à l'adresse suivante : TRUST TELECOM Résidence les Lavandes Bât. A, chemin du Four 13100 Aix-en-Provence.



Figure 1: situation géographique

Trust Telecom est une enseigne de la société TRUST TELECOM SARL.

#### 1.1.2 Activités

Trust Telecom propose quatre domaines d'activités :

##### 1.1.2.1 Domaine

Le choix du nom de domaine est un élément clé pour la réussite.

Les clients peuvent enregistrer leurs noms de domaine de manière simple et rapide.

Un large choix d'extensions : ".fr", ".com", ".net", ".org", ".eu" ...Etc





## 1.1.2.2 Hébergement

Trust Telecom propose des hébergements web mutualisés PHP / MySQL de haute qualité à prix réduits. Compatibles avec la plupart des CMS.



Une solution complète : Pack hébergement Web comprenant adresse email professionnelle, statistiques, haute disponibilité.

## 1.1.2.3 Sites web

Que vous soyez un particulier, une association ou une société, Trust Telecom répond aux différents besoins.

Trust Telecom accompagne les clients tout au long sur les projets, en les conseillant et réalisant le site en fonction des besoins. De l'installation d'un simple CMS à la création spécifique d'un site dynamique ils disposent d'une large gamme de solutions pour répondre aux besoins et selon les budgets des clients.



Grâce à leur savoir-faire en tant qu'hébergeur ils sont au cœur de la création des sites internet.

## 1.1.2.4 Référencement

Les prestations de Trust Telecom permettent une présence et un positionnement durable de votre site sur le Net.



Ils garantissent le positionnement de votre site sur la 1er page de Google.

Ils offrent un référencement naturel permettant de générer du trafic sur votre site web.

## 1.1.3. Infrastructure

Trust Telecom est entièrement hébergé en France (Marseille) permettant d'avoir la meilleure latence possible vers la plupart des opérateurs français mais aussi européens.

Ils sont propriétaire de toutes leurs machines ce qui leur permet de pouvoir effectuer des modifications matérielles en cas de ralentissement ou autre problème sur leur réseau.

Les équipements de Trust Telecom permettent de faire des sauvegardes de vos données afin d'éviter toute perte même en cas de détérioration d'un disque dur ou même d'une machine entière.

Toutes les machines sont monitorées 24/24h 7/7j ce qui leur permet de voir venir toute surcharge sur l'une d'entre elles et d'effectuer le nécessaire afin de garder les meilleurs temps d'affichage possible pour vos sites.

## 1.1.4. Atouts

L'hébergement web est pour beaucoup d'entre vous vital.

Vous ne pouvez pas vous permettre d'avoir un site avec un temps d'affichage trop long sans quoi vous risquez de perdre vos visiteurs (pour certains d'entre vous vos clients) c'est pourquoi Trust Telecom choisi du matériel haut de gamme (Supermicro, Dell, HP, INTEL Bi Xeon et AMD Bi Opteron) mais surtout ils gardent en permanence la charge de leurs machines ce qui leur permet de ne pas se laisser dépasser par une montée en charge qui réduirait la qualité de leurs services.



Mais pour vous assurer une réelle tranquillité, tous les packs hébergement web sont garantis par leur contrat Jx2 : Ce contrat vous garantit en cas de panne le double de la durée non accessible

Exemple : si votre site est indisponible pendant 2 jours, nous vous offrons gratuitement 4 jours.

Le premier avantage chez Trust Telecom c'est la qualité du service, tous ces services professionnels de qualité vous sont proposés aux prix les plus bas du marché.

## 1.2 L'entreprise et moi

### 1.2.2 Mon rôle au sein de l'entreprise

Durant mon stage dans la société Trust Télécom d'Aix-en-Provence, le rôle de chef de projet web sur un projet m'a été attribué. J'avais pour mission de travailler sur la refonte totale du site web du club de foot de l'Association Sportive Aixoise (ASA). Mon travail a beaucoup porté sur la partie développement et un peu sur la conduite de projet. J'étais sous la direction de mon tuteur, chef de l'entreprise Trust Télécom d'Aix-en-Provence, à qui je devais rendre compte sur l'avancement du projet.

Ce qui est pour moi une opportunité d'acquérir des compétences dans le développement avec des langages comme JQuery et framework Bootstraps.

### 1.1.3. Organisation personnelle

L'organisation personnelle était importante durant la conduite de ce projet. Sachant que je n'avais aucune donnée directe de la part du club de foot d'Aix-en-Provence, Avec le chef d'entreprise la décision s'est portée sur des sites de référence comme celui de l'Olympique de Marseille ou celui du Paris Saint Germain, avec des sliders simples et intuitifs.

Personnellement, Je me suis organisé en termes de recherche de données à savoir les images, l'apprentissage sur certains langages comme JQuery et le Framework Bootstrap et surtout en termes de temps de travail sachant que je n'avais que trois mois pour réaliser cette mission.

### 1.1.4. Présentation générale de mon projet

Trust Telecom a développé il y a plusieurs années un CMS dédié aux associations sportives.

Plusieurs sites l'utilisent à ce séjour tels que : <http://foot-asa.com> <http://usvenelles.fr> ou encore <http://pavvb.f>.

Cette solution ne répond pas exactement aux besoins des clubs de sports mais n'est plus en adéquation avec les technologies utilisées à ce jour.

Si nous prenons l'exemple sur le site de l'association sportive aixoise, nous n'avons pas un site vivant en terme de sliders.

Ce site a donc besoin d'une refonte complète que ce soit graphique ou technologique.

## 1.1.4.1. Analyse des besoins

L'analyse qui sert à lister tous les besoins du client et à identifier l'objectif but que l'on poursuit.

C'est en ce sens que j'ai posé des questions à mon tuteur sur ces différents besoins, tout en m'assurant qu'il a bien exprimé toutes ses exigences.

Solution dédiée aux clubs associatifs et donc destinée à des personnes ayant une connaissance très faible en informatique. C'est un des points majeurs de la solution : Facilité d'utilisation.

A ce jour la solution répond assez bien à ce critère mais peut être encore améliorée avec les nouvelles technologies principalement avec de HTML 5 et CSS3.

Au niveau graphique, la solution doit être revue aussi bien en front office qu'en back-office.

Le back-office quant à lui nécessitera aussi d'un simple coup de simplicité afin qu'il soit plus agréable à l'utilisation et doit basculer dans des tons claires.

En termes de fonctionnalité, à ce jour, pas de nouvelles fonctionnalités sont demandées, simplement d'améliorer l'aspect graphique et l'utilisation du back-office.

## 1.1.4.2. Analyse des risques

L'analyse des risques étant une démarche qui permet d'anticiper les incidents potentiels sur le projet et de décider de la position à prendre face aux risques.

J'ai ainsi inventorié les différents risques tout en évaluant la gravité, la probabilité et toutes les conséquences liées à ces risques.

Pour pallier à ces risques, j'ai planifié des actions à mettre en place.

	Risque	Conséquence	Gravité (%)	Probabilité (%)	Prise en compte (O/N)	Action à mettre en œuvre
A	Incompréhension de la demande de l'entreprise	Retard dans l'avancement du projet	100	40	Oui	Questionner le tuteur sur ses besoins
B	Connaissance insuffisante sur certains langages	Retard dans l'avancement du projet	50	70	Oui	Apprendre JQuery et Bootstrap
C	Désaccord avec le tuteur	Annulation du contrat	100	20	Non	Effectuer de bonnes collaborations avec le tuteur
E	Délai d'exécution non respecté	Mauvaise conduite du projet	100	20	Oui	Respecter le temps d'exécution des tâches et prévoir plus de temps

Figure 2: Tableau des risques

### 1.1.4.3. Planning prévisionnel

Vu le nombre de tâches qui constituait le projet, j'ai mis en place un planning prévisionnel, qui m'a servi de référence pour suivre et contrôler les tâches en fonction des délais. Ce planning comporte toutes les tâches du projet que j'ai listé avec la durée de chacune des activités.

Le diagramme de Gantt (Harmonogram Adamieckiego<sup>1</sup>) est un outil utilisé (souvent en complément d'un réseau PERT) en ordonnancement et en gestion de projet et permettant de visualiser dans le temps les diverses tâches composant un projet. Il s'agit d'une représentation d'un graphe connexe, valué et orienté, qui permet de représenter graphiquement l'avancement du projet.

Ce diagramme m'a permis donc de voir sous forme de graphique toutes mes tâches.

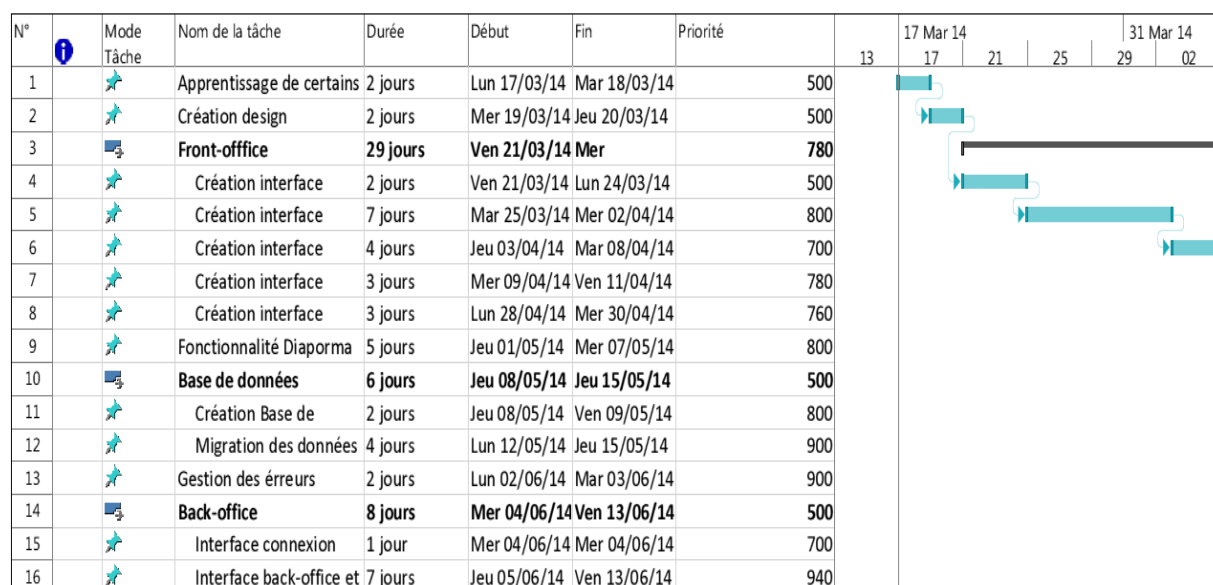


Figure 3: Tableau de tâches et diagramme

## 2. Développement

### 2.1. Méthodologie

#### 2.1.1 Méthode Scrum

La méthode Scrum c'est quoi ? Scrum est un Framework organisationnel de développement de produits complexes. Il est défini par ses créateurs comme un « cadre de travail permettant de répondre à des problèmes complexes et changeants tout en livrant de manière productive et créative des produits de la plus grande valeur possible » Scrum est considéré comme une méthode agile.

Ce fut la méthode utilisée tout au long du déroulement du projet. Avec mon tuteur nous avons procédé à un découpage du projet en trois grandes parties (Front-office, base de données et back-office).

Chaque partie était constituée de plusieurs tâches que nous pouvons appeler sprint. Je commençais chaque sprint par une vérification de la planification, et si celui-ci fini d'être réalisé, je faisais remonter la tâche concernée par une démonstration à mon tuteur. Lui de son coté, vérifiera la tâche pour voir si réellement ce qui a été fait correspond bien à ce qui a été dit, alors si c'est le cas, cela passe par une validation de la tâche ou dans le cas contraire par un retour en production de la tâche avec les différentes remarques.



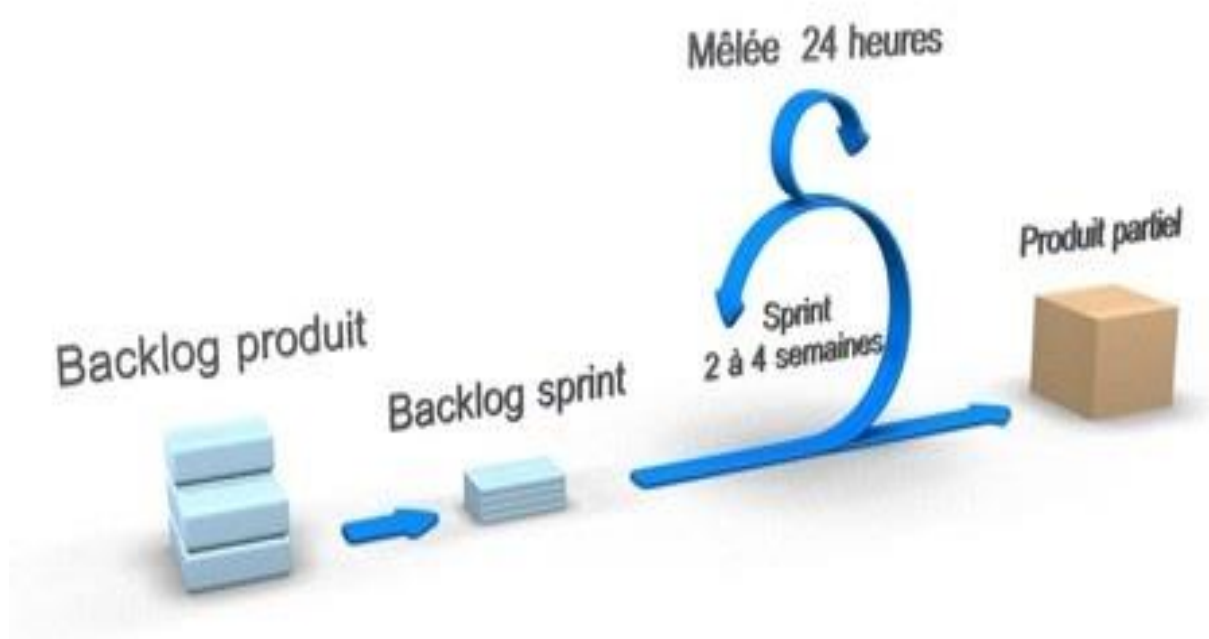


Figure 4: Package

Avant de commencer une nouvelle tâche, j'analyse ce qui s'est passé sur le sprint précédent afin de m'améliorer sur le nouveau.

Avec le chef nous avons mis en place une réunion à chaque fin de semaine afin d'en parler l'avancement sur le projet et d'évoquer les situations bloquantes. L'objectif de cette réunion étant de ne pas rester longtemps bloqué sur une tâche.

Avec cette méthodologie, j'étais prêt à m'adapter avec le chef, d'être autonome et avec beaucoup d'écoute.

### 2.1.2. Cas d'utilisation

Un cas d'utilisation définit une manière d'utiliser le système et permet d'en décrire les exigences fonctionnelles. D'après Bittner et Spence, « Un cas d'utilisation, défini simplement, permet de décrire une séquence d'événements qui, pris tous ensemble, définissent un système faisant quelque chose d'utile »<sup>1</sup>. Chaque cas d'utilisation contient un ou plusieurs scénarios qui définissent comment le système devrait interagir avec les utilisateurs (appelés acteurs) pour atteindre un but ou une fonction spécifique d'un travail. Un acteur d'un cas d'utilisation peut être un humain ou un autre système externe à celui que l'on tente de définir.

C'est en ce sens que j'ai pu illustrer avec ce schéma ci-dessous l'ensemble des besoins des utilisateurs.

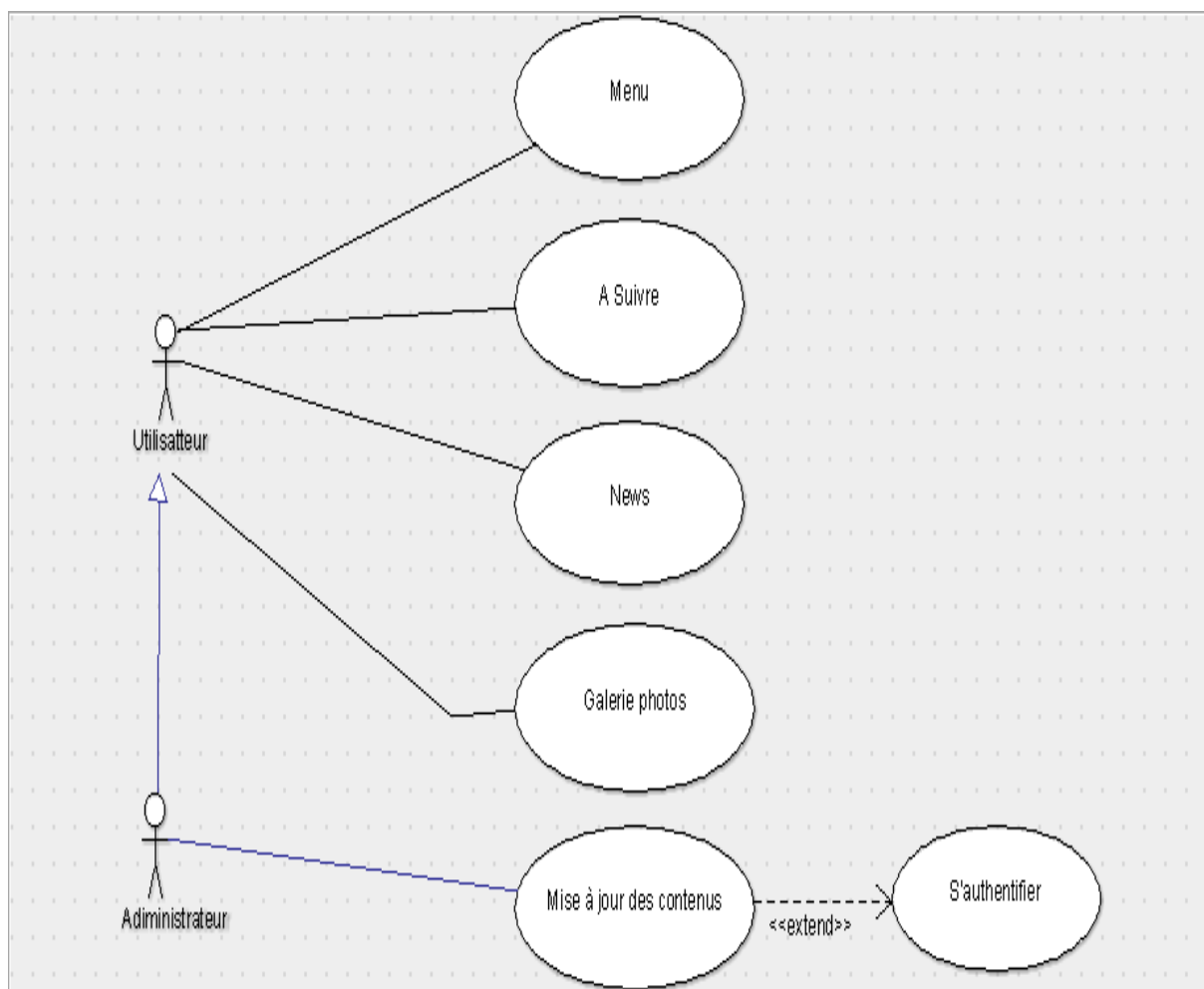


Figure 5: Cas d'utilisation

## 2.2. Conception

### 2.2.1. Outils utilisés



**Notepad++** est un éditeur de texte générique codé en C++, qui intègre la coloration syntaxique de code source pour les langages et fichiers C, C++, Java, C#, XML, HTML, PHP, JavaScript, makefile, art ASCII, doxygen, .bat, MS fichier ini, ASP, Visual Basic/VBScript, SQL, Objective-C, CSS, Pascal, Perl, Python, R, MATLAB, Lua, TCL, Assembleur, Ruby, Lisp, Scheme, Properties, Diff, Smalltalk, PostScript et VHDL ainsi que pour tout autre langage informatique, car ce logiciel

propose la possibilité de créer ses propres colorations syntaxiques pour un langage quelconque.



Ce logiciel, basé sur la composante Scintilla, a pour but de fournir un éditeur léger (aussi bien au niveau de la taille du code compilé que des ressources occupées durant l'exécution) et efficace. Il est également une alternative au bloc-notes de Windows (d'où le nom). Le projet est sous licence GPL.



**FileZilla Client** (FileZilla) est un client FTP, FTPS et SFTP, développé sous la licence publique générale GNU. Il existe également un logiciel de serveur FTP du nom de FileZilla Server.

FileZilla a été créé en 2001 par Tim Kosse et deux camarades d'études. Il existe aussi une version sous forme d'application portable, qu'on peut utiliser depuis une clé USB. Cette version est identique à celle de bureau.

En février 2014, la version client est le 10e logiciel le plus téléchargé sur la plateforme SourceForge.net<sup>1</sup>.

En dépit du nom semblable à celui de Mozilla, FileZilla n'a pas de rapport avec le projet Mozilla.



**WampServer** (anciennement WAMP5) est une plateforme de développement Web de type WAMP, permettant de faire fonctionner localement (sans se connecter à un serveur externe) des scripts PHP. WampServer n'est pas en soi un logiciel, mais un environnement comprenant deux serveurs (Apache et MySQL), un interpréteur de script (PHP), ainsi que phpMyAdmin pour l'administration Web des bases MySQL.

Il dispose d'une interface d'administration permettant de gérer et d'administrer ses serveurs au travers d'un tray icon (icône près de l'horloge de Windows).



**Microsoft Project** (ou MS Project ou MSP) est un logiciel de gestion de projets édité par Microsoft. Il permet aux chefs de projet et aux planificateurs de planifier et piloter les projets, de gérer les ressources et le budget, ainsi que d'analyser et communiquer les données des projets<sup>1</sup>.

Utilisé aujourd'hui (2011) par plus de 20 millions de chefs de projet, Microsoft Project est le logiciel de gestion de projet le plus utilisé au monde<sup>2, 3</sup>. Plus de 10 000 entreprises ont aussi déployé la version serveur de Microsoft Project, nommée Microsoft Project Server.



**ArgoUML** est un logiciel libre de création de diagrammes UML. Programmé en Java, il est édité sous licence EPL 1.0. Il est multilingue, supporte la génération de code et l'ingénierie inverse.

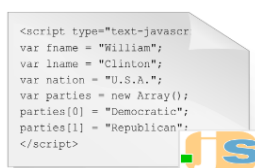
ArgoUML supporte sept types de diagramme: cas d'utilisation, classes, séquence, état, collaboration, activité et déploiement.

La génération de code à partir de diagrammes de classes est supportée dans les langages suivants: Java, C++, PHP, C# et SQL.

## 2.2.2. Langages utilisés



**PHP:** Hypertext Preprocessor<sup>3</sup>, plus connu sous son sigle PHP (acronyme récursif), est un langage de programmation libre<sup>4</sup> principalement utilisé pour produire des pages Web dynamiques via un serveur HTTP<sup>3</sup>, mais pouvant également fonctionner comme n'importe quel langage interprété de façon locale. PHP est un langage impératif orienté objet.



**JavaScript** (souvent abrégé JS) est un langage de programmation de scripts principalement utilisé dans les pages web interactives mais aussi côté serveur<sup>2</sup>. C'est un langage orienté objet à prototype, c'est-à-dire que les bases du langage et ses principales interfaces sont fournies par des objets qui ne sont pas des instances de classes, mais qui sont chacun équipés de constructeurs permettant de créer leurs propriétés, et notamment une propriété de prototypage qui permet d'en créer des objets héritiers personnalisés. En outre, les fonctions sont des objets de première classe.

Le langage a été créé en 1995 par Brendan Eich (Brendan Eich étant membre du conseil d'administration de la fondation Mozilla à cette époque) pour le compte de Netscape Communications Corporation. Le langage, actuellement à la version 1.8.2, est une implémentation de la 3e version de la norme ECMA-262 qui intègre également des éléments inspirés du langage Python. La version 1.8.5 du langage est prévue pour intégrer la 5e version du standard ECMA<sup>3</sup>.



**jQuery** est une bibliothèque JavaScript libre qui porte sur l'interaction entre JavaScript (comprenant Ajax) et HTML, et a pour but de simplifier des commandes communes de JavaScript. La première version date de janvier 2006.

La bibliothèque contient notamment les fonctionnalités suivantes: Parcours et modification du DOM, les événements, les effets visuels et animations, manipulations des feuilles de style en cascade, Ajax, plugins et les utilitaires (version du navigateur web...).

**HTML** L'Hypertext Markup Language, généralement abrégé **HTML**, est le format de données conçu pour représenter les pages web. C'est un langage de balisage permettant d'écrire de l'hypertexte, d'où son nom. HTML permet également de structurer sémantiquement et de mettre en forme le contenu des pages, d'inclure des ressources multimédias dont des images, des formulaires de saisie, et des programmes informatiques. Il permet de créer des documents interopérables avec des équipements très variés de manière conforme aux exigences de l'accessibilité du web. Il est souvent utilisé conjointement avec des langages de programmation (JavaScript) et des formats de présentation (feuilles de style en cascade). HTML est initialement dérivé du Standard Generalized Markup Language (SGML).



Les feuilles de style en cascade<sup>1</sup>, généralement appelées **CSS** de l'anglais Cascading Style Sheets, forment un langage informatique qui décrit la présentation des documents HTML et XML. Les standards définissant CSS sont publiés par le World Wide Web Consortium (W3C). Introduit au milieu des années 1990, CSS devient couramment utilisé dans la conception de sites web et bien pris en charge par les navigateurs web dans les années 2000.



**Twitter Bootstrap** est une collection d'outils utile à la création de sites web et applications web. C'est un ensemble qui contient des codes HTML et CSS, des formulaires, boutons, outils de navigation et autres éléments interactifs, ainsi que des extensions JavaScript en option. C'est l'un des projets les plus populaires sur la plate-forme de gestion de développement GitHub.



**MySQL** est un système de gestion de base de données relationnelle (SGBDR). Il est distribué sous une double licence GPL et propriétaire. Il fait partie des logiciels de gestion de base de données les plus utilisés au monde<sup>1</sup>, autant par le grand public (applications web principalement) que par des professionnels, en concurrence avec Oracle, Informix et Microsoft SQL Server.



Son nom vient du prénom de la fille du cocréateur Michael Widenius, My. SQL fait allusion au Structured Query Language, le langage de requête utilisé.

### 2.2.3. Design

Le design étant une étape très importante dans la conception du site. Dans ce projet il fallait se référer sur deux sites celui de l'olympique de Marseille ou du Paris Saint Germain.

Le choix final s'est porté sur celui de L'Olympique de Marseille. J'ai tenu à faire certaines modifications sur l'aspect graphique afin de ne pas avoir la même structure.

Sachant que je n'ai pas des compétences fortes en graphisme, l'objectif était d'avoir une interface simple d'utilisation et ergonomique avec des couleurs dynamiques qui incitent à manipuler l'application.

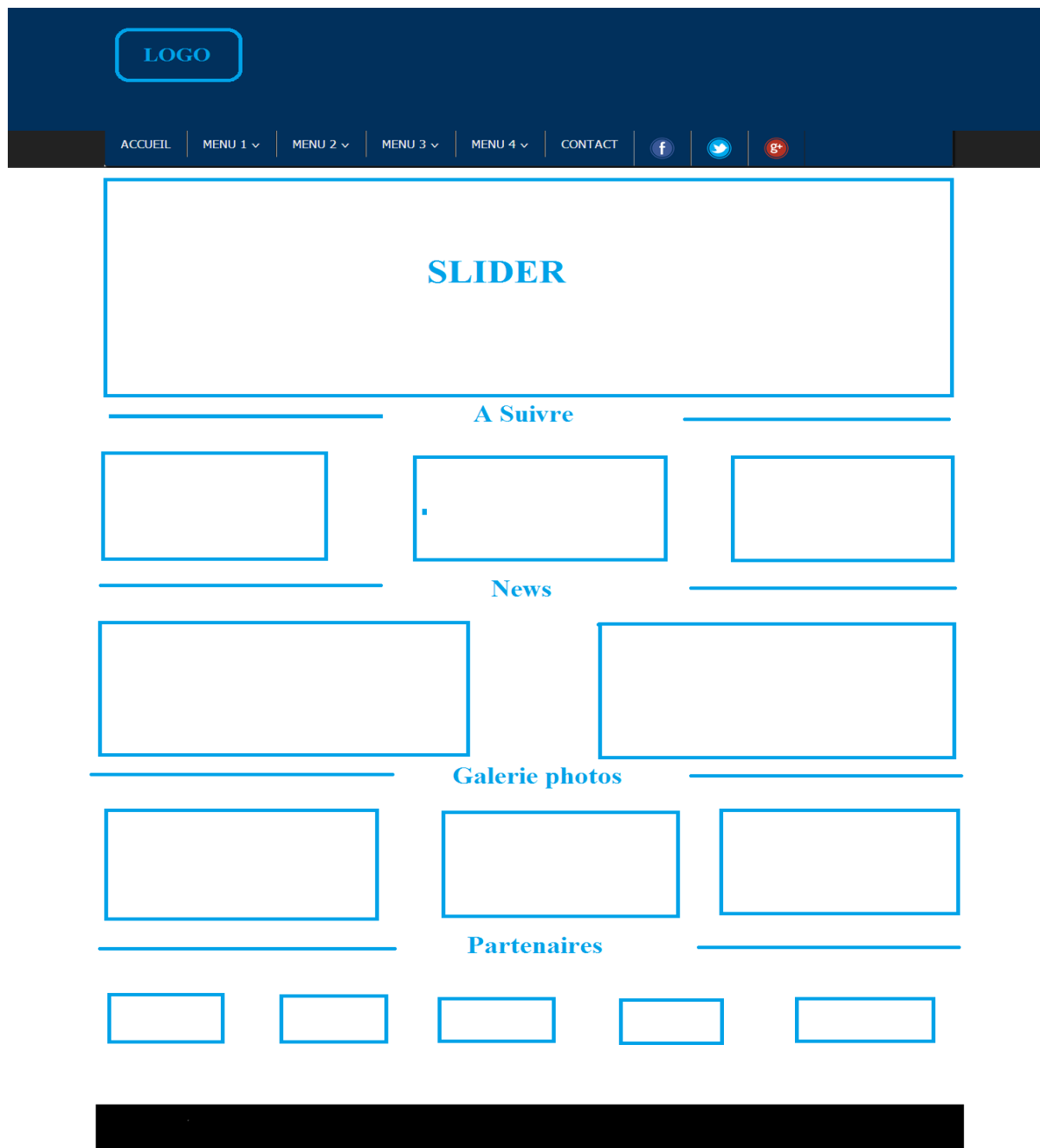


Figure 6: Charte graphique

## 2.2.4. Logo



Le logo de l'application se situera tout en haut à gauche de l'application sans prendre trop d'espace contrairement à l'ancien site qui occupait toute la largeur de l'entête du site.

A noter que le logo je ne l'ai pas créé, c'est le logo actuel de l'Association Sportive Aixoise

## 2.2.5. Menu

J'ai choisi de développer le menu en utilisant du jQuery, HTML5 et CSS3 dans le but d'avoir un menu fluide et transparent.

Les sous menus s'afficheront au passage de la souris sur les menus parents. Tout juste à côté du menu à droite l'utilisateur trouvera les applications Facebook, twitter et Google+ pour être rediriger sur la page Facebook ou twitter du club de foot. A ce jour je n'ai pas encore toutes les données pour parfaire mes positions.

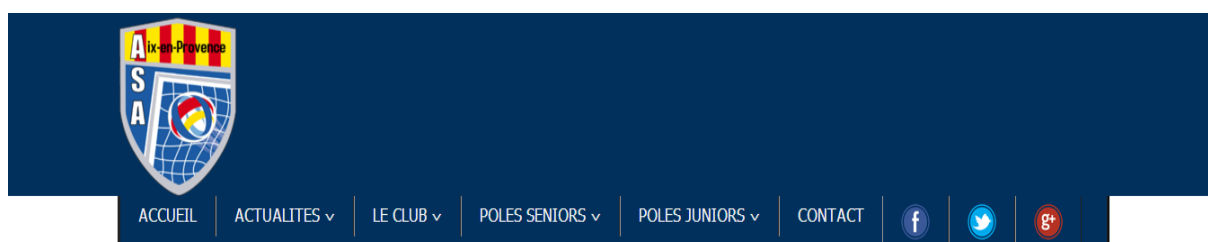


Figure 7: Menu

## 2.2.6. Corps de l'application

J'ai tenu à avoir toutes les grandes rubriques du site sur la page d'accueil. L'utilisateur pourra avoir ainsi un grand slider développé en jQuery comportant des données et images qui vont défiler.



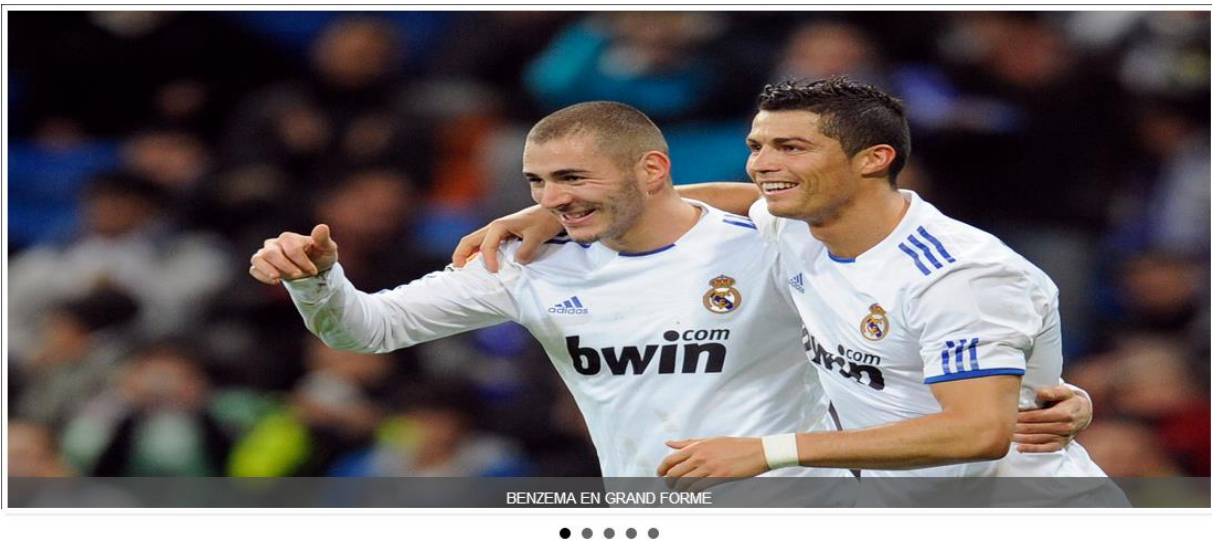


Figure 8: Slider

Les utilisateurs auront aussi à l'accueil la rubrique "News" afin de consulter des différents news et la rubrique "A suivre" qui leurs permettront de suivre les résultats des matchs, les classements et les différentes rencontres à venir.

Pour rappel toutes ces données qui sont sur le site sont des données personnelles.

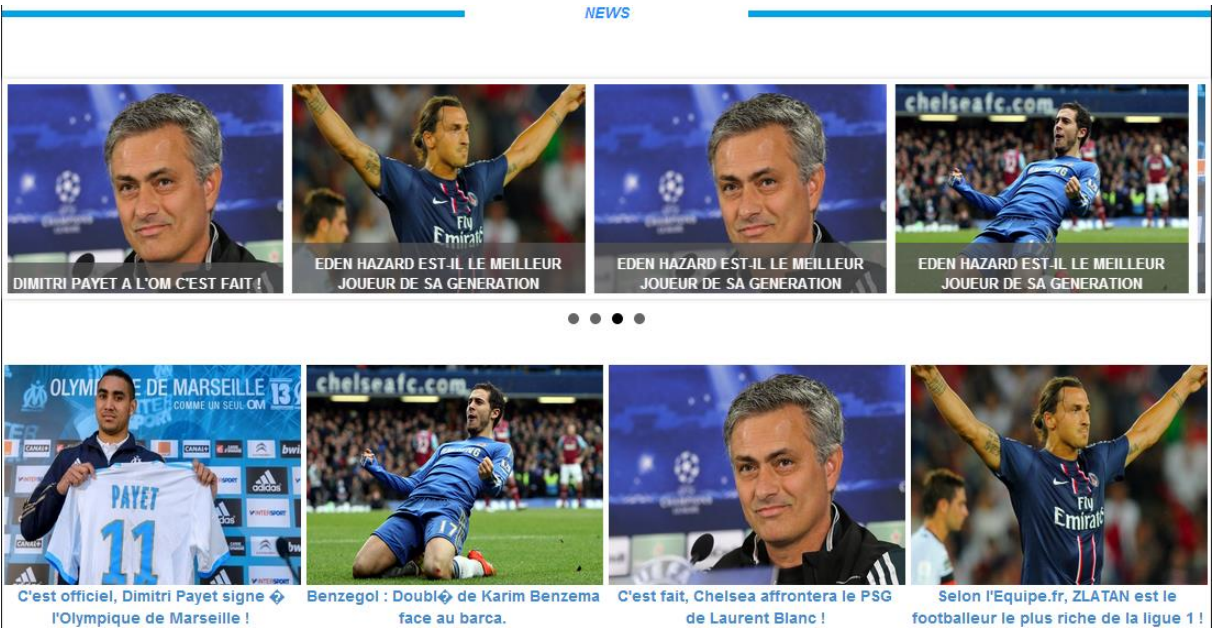


Figure 9: News

## A SUIVRE



Suivez le tirage au sort en direct de la Ligue des Champions de Monaco

RESULTAT	A VENIR	CLASSEMENT
FC Barcelone	1 - 1	Atlético Madrid
Manchester United	1 - 1	Bayern Munich
AS Rome	0 - 0	Parma
Manchester City	1 - 1	Arsenal
Naples	2 - 0	Juventus
Sochaux	1 - 1	Marseille
Evian TG	1 - 0	AS Monaco



Qui sera l'entraîneur de l'Olympique de Marseille pour la saison prochaine ?

Figure 10: A suivre

Et à la fin de la page d'accueil, ils trouveront une galerie photos composée en trois parties qui fait référence aux dernières saisons. Un diaporama tout simple et facile à utiliser qui comporte la partie photo qui défilera et tout en bas, un bouton qui permet de revenir en arrière, un bouton pause qui permet de faire arrêter la fonctionnalité de lecture automatique par défaut et un dernier bouton suivant qui permet de changer la photo en fonction de son rythme.

## GALERIE PHOTOS

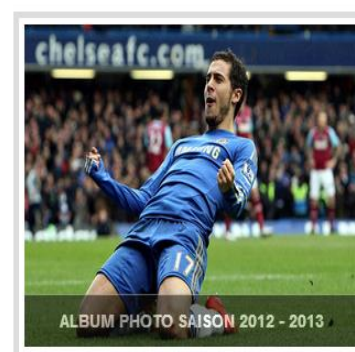


Figure 11: Galerie photos

### 2.2.7. Pied de page de l'application

Il comporte les différents partenaires du Club de Foot d'Aix et trois boutons qui permettent de partager sur Google, twitter et LinkedIn avec la possibilité de voir le nombre de partages des utilisateurs.





Figure 12: Pied de page

### 2.2.8. Base de données MySQL / phpMyAdmin

Mon chef m'a réservé un nom de domaine en local chez Trust Telecom avec des accès en FTP afin de pouvoir travailler en ligne et de pouvoir suivre en temps réel le développement de l'application.

Le but était aussi qu'en cas de difficulté, qu'il puisse ainsi intervenir sans perdre trop de temps. Cela fut très important dans la gestion du temps.

Il était très important au cours de ce projet de beaucoup travailler sur la gestion des erreurs. De bien maintenir la disponibilité du site en cas de perte de données dans la base.

Ainsi j'ai procédé à la création de la base de données et de ses différentes tables qui la composent.

Toutes les données du site doivent être intégrées dans la base de données mais à l'heure actuelle certaines tâches réalisées ne sont pas encore intégrées dans la base de données pour des raisons de priorité sur d'autres tâches comme le back-office et le l'interface qui continue à être amélioré.



The screenshot shows the phpMyAdmin interface for a database named 'CMSsport'. The left sidebar lists the database and its tables: a\_suivre, galerie, news, partenaire, second\_news, and slider. The main area displays the 'Structure' tab for the 'CMSsport' database. It shows a table with 6 columns: Table, Action, Lignes, Type, Interclassement, Taille, and Perte. The table lists 6 tables: a\_suivre (2 lines, MyISAM, latin1\_swedish\_ci, 2,3 Kio, -), galerie (3 lines, MyISAM, latin1\_swedish\_ci, 2,4 Kio, 20 o), news (4 lines, MyISAM, latin1\_swedish\_ci, 2,6 Kio, -), partenaire (7 lines, MyISAM, latin1\_swedish\_ci, 2,7 Kio, -), second\_news (14 lines, MyISAM, latin1\_swedish\_ci, 3,6 Kio, 88 o), and slider (5 lines, MyISAM, latin1\_swedish\_ci, 2,6 Kio, 20 o). A summary row shows 6 table(s), 35 lines, MyISAM, latin1\_swedish\_ci, 16,1 Kio, and 128 o. Below the table, there are links for 'Version imprimable' and 'Dictionnaire de données'. At the bottom, there is a form to 'Créer une nouvelle table sur la base CMSsport' with fields for 'Nom' and 'Nombre de colonnes'.

Table	Action	Lignes	Type	Interclassement	Taille	Perte
a_suivre		2	MyISAM	latin1_swedish_ci	2,3 Kio	-
galerie		3	MyISAM	latin1_swedish_ci	2,4 Kio	20 o
news		4	MyISAM	latin1_swedish_ci	2,6 Kio	-
partenaire		7	MyISAM	latin1_swedish_ci	2,7 Kio	-
second_news		14	MyISAM	latin1_swedish_ci	3,6 Kio	88 o
slider		5	MyISAM	latin1_swedish_ci	2,6 Kio	20 o
6 table(s)	Somme	35	MyISAM	latin1_swedish_ci	16,1 Kio	128 o

Figure 13: Base de données

## 2.2.9. Back-office

L'objectif étant d'avoir l'ensemble des activités pouvant être administré le plus facilement possible.

Pour le moment une interface de connexion a été réalisée.

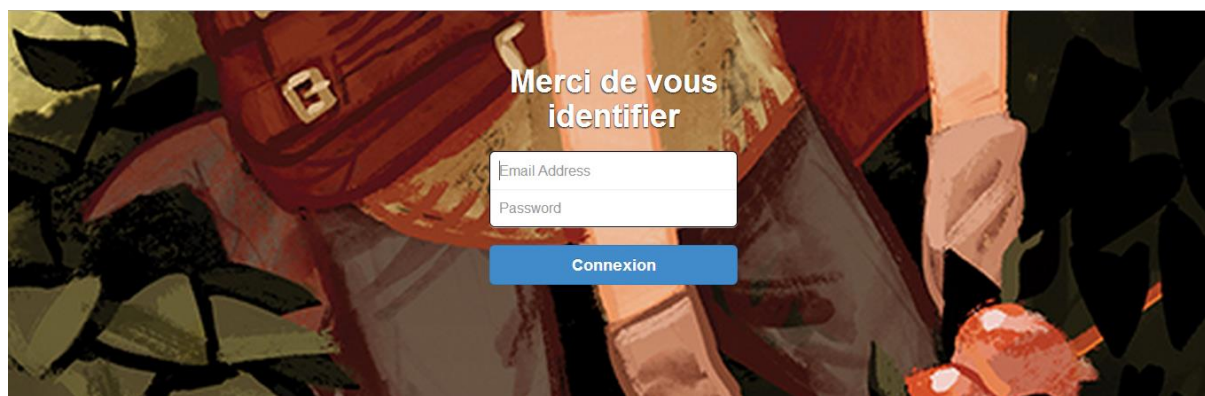


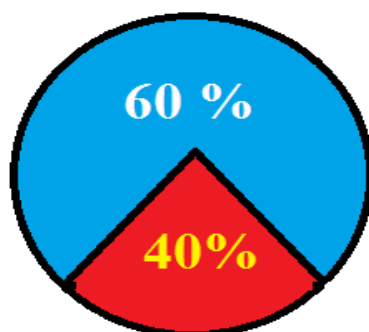
Figure 14: Connexion back-office

## 2.2.10. Avancement sur le projet

Par rapport au planning prévisionnel, nous constatons que j'ai du retard sur l'exécution de certaines tâches.

Cela se justifie par trop de temps passé sur des recherches sur certaines tâches comme par exemple la réalisation du slider.

Actuellement, nous pouvons considérer que 60% du travail projet a été réalisé, Il faut reconnaître que le reste du travail à réaliser qui concerne en grande partie la back-office.



## 3. Problèmes rencontrés

La réalisation du slider a été l'un des grands problèmes rencontré avant sa réalisation. Sachant qu'au départ les sliders que j'avais intégrés étaient payant, ils comportaient en dur en bas du slider la marque des réalisateurs (publicité) qui faisait rediriger au clique les utilisateurs sur leurs sites.

Pour pallier à ce problème, j'ai du passé trop de temps la dessus afin de réaliser un slider personnel sans publicité.

Peu de connaissance sur PDO (PHP Data Object) pour la gestion des erreurs, là aussi j'ai un peu perdu du temps avant de pouvoir gérer tous les cas d'erreur.

## 4. Conclusion

Cette expérience dans l'entreprise Trust Telecom fut une expérience enrichissante. Etant ma première alternance dans le monde professionnel, j'ai pu acquérir et développer de nombreuses compétences techniques et comportementales.

Mais j'ai constaté un peu de retard dans l'exécution de certaines tâches, des responsabilités m'ont été confiées et surtout j'ai eu la chance d'être en collaboration avec une personne qui m'a fait grandir techniquement.

Ce projet m'a aussi permis de grandir en termes de gestion de pression et de pouvoir mieux gérer mon temps dans l'exécution de mes futurs projets.

Au final, ce fut une belle expérience enrichissante pour moi, autant sur les connaissances techniques que sur les relations humaines.

## 5. Portefeuille de compétences et CV

### 5.1. Portefeuille de compétences

#### 5.1.1. Compétences Techniques

- Intégration HTML5 et CSS3
- Programmation en PHP
- Etre capable de programmé en PDO
- Etre capable de se connecter à la base de données avec l'extension PDO
- Etre capable d'utiliser MySQL
- Etre capable d'associer PHP et MySQL
- Etre capable d'effectuer des requêtes SQL

#### 5.1.2. Compétences managériales

- Etre capable d'avoir un bon sens d'écoute
- Etre capable d'analyser une situation
- Etre capable de faire le bilan d'un travail à une réunion

<b>ETANT DONNE</b> <b>Ou SITUATION DE DEPART</b> <b>Ou ON VOUS DONNE</b> <b>Ou UN PROBLEME POSE</b>	<b>TRAVAIL FAIT</b> <b>Ou RESULTAT OBTENU</b> <b>Ou PERFORMANCE REALISEE</b>
<p><b>A1. Besoin de l'entreprise :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Intégration HTML5 et CSS3</li> <li>- Programmation en PHP</li> <li>- Etre capable de programmer en PDO</li> <li>- Etre capable de se connecter à la base de données avec l'extension PDO</li> <li>- Etre capable d'utiliser MySQL</li> <li>- Etre capable d'associer PHP et MySQL</li> <li>- Etre capable d'effectuer des requêtes SQL</li> </ul> <p><b>B2. Analyse globale du travail</b>  Intégrer un design d'un site en HTML et CSS tout en respectant les normes W3C.  Créer des fonctions PHP pour gérer les données.  Utilise le langage MySQL pour faire la liaison entre PHP et la Base de données.  Utiliser PDO pour pouvoir se connecter à la base de données MySQL.  Savoir créer une base de données et ses tables avec phpMyAdmin et de pouvoir les gérer par la suite</p> <p><b>A3. Moyens et contraintes</b>  Matériels - Notepad ++,  WampServer, phpMyAdmin,  FileZilla  Délai : 3 mois  Informations :  Aide :  Budget :  Collaborateur :</p>	<p><b>B1. Chronologiquement, j'ai :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- crée le design de l'application.</li> <li>- codé toute la partie HTML et CSS en découpant le site en plusieurs parties (header, body, footer,...).</li> <li>- Etablis un modèle de cas d'utilisation de chacun des utilisateurs</li> <li>- crée le code PHP</li> <li>- Utilisé le langage MySQL et PHP pour effectuer des requêtes SQL à la BDD et ainsi affiché ce que l'on souhaite.</li> <li>- Je me suis formé pour savoir comment utiliser PDO.</li> <li>- J'ai appliqué PDO dans mon code</li> <li>- J'ai lu plusieurs tutoriaux sur phpMyAdmin.</li> <li>- effectué des tests pour maîtriser l'application.</li> <li>- crée une base de données avec plusieurs tables pour le site.</li> </ul> <p><b>B2. Résultat obtenu :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Un site respectant les normes W3C et répondant aux attentes.</li> <li>- Des fonctionnalités efficaces qui marchent avec un code propre et bien structuré.</li> <li>- Les données sont bien affichées.</li> <li>- Les requêtes et la connexion à la BDD ont été effectuées via PDO et tout fonctionne.</li> </ul> <p><b>B3. Ce que les autres ont dit de mes résultats :</b>  Du bon travail, vu le temps restant d'accélérer pour pouvoir finir le travail restant à faire.</p>

Figure 15: Compétences techniques

<b>ETANT DONNE</b> <b>Ou SITUATION DE DEPART</b> <b>Ou ON VOUS DONNE</b> <b>Ou UN PROBLEME POSE</b>	<b>TRAVAIL FAIT</b> <b>Ou RESULTAT OBTENU</b> <b>Ou PERFORMANCE REALISEE</b>
<p><b>A1. Besoin de l'entreprise :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Etre capable d'avoir un bon sens d'écoute.</li> <li>- Etre capable d'analyser une situation.</li> <li>- Etre capable de faire un bilan d'un travail à une réunion.</li> </ul> <p><b>B2. Analyse globale du travail</b>  Etre capable de bien écouter et de bien noter quand on expose un problème.  Etre capable d'analyser toutes les situations.  Pouvant être capable de présenter le travail que j'ai fait.</p> <p><b>A3. Moyens et contraintes</b>  Matériels - MS Project  Délai : une semaine  Informations :  Aide :  Budget :  Collaborateur :</p>	<p><b>B1. Chronologiquement, j'ai :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- écouté tous les problèmes qui étaient confronté au site.</li> <li>- j'ai noté tous les problèmes cités.</li> <li>- je me suis assuré si tous les besoins ont été cités.</li> <li>- j'ai analysé les différentes situations.</li> <li>- expliqué les points importants que j'ai effectué.</li> <li>- présenté l'intégralité de mon travail.</li> </ul> <p><b>B2. Résultat obtenu :</b>  Un bilan assez clair et précis</p> <p><b>B3. Ce que les autres ont dit de mes résultats :</b>  Attendre la fin du travail pour être analyser</p>

Figure 16: Compétences managériales

## 5.2. CV





**Dominique OUEDRAOGO**

22 Rue Tivoli

13005 Marseille

Tel: 06 41 82 44 60

Email: dominique.ouedraogo.pro@gmail.com

## Objectif de carrière

- Être un chef de projet performant capable de piloter un projet, gérer les conflits, les stress et de savoir prendre les bonnes décisions.

## Formations

- 2013 - 2014 : 2<sup>ème</sup> Année du cursus Informatique et Management (4IM2)  
Institut G4 - Marseille
- 2011 – 2012 : Licence Professionnelle Assistant Chef de Projet Informatique  
Université Aix en Marseille III – Faculté des Sciences Techniques de Saint Jérôme

## Expériences professionnelles

- 17 / 03 / 2014 – 13 / 06 / 2014 : Chef de projet web – Trust Telecom
  - Refonte de site internet, analyse des besoins, des risques, planification. Développement : PHP/MySQL, HTML5/CSS3, jQuery, JavaScript
- 30 / 09 / 2013 – 28 / 05 / 2014 : Ingénieur Développeur – BrainConnexion (Institut G4)
  - Création des interfaces web, implémentation de la fonctionnalité de recherche des fichiers audio, musique et vidéo, Création d'un widget météo et Flux RSS.
- 19 / 03 / 2012 – 30 / 08 / 2012 : Assistant Chef de projet – Société Forces
  - Développement et référencement de sites web avec Drupal (version 7.12).

## Compétences

- Langages : PHP /MySQL, Android, JavaScript, jQuery, HTML5/CSS3, DRUPAL.
- Management : Conduite de projet, gestion de conflit et de stress.

## Langues

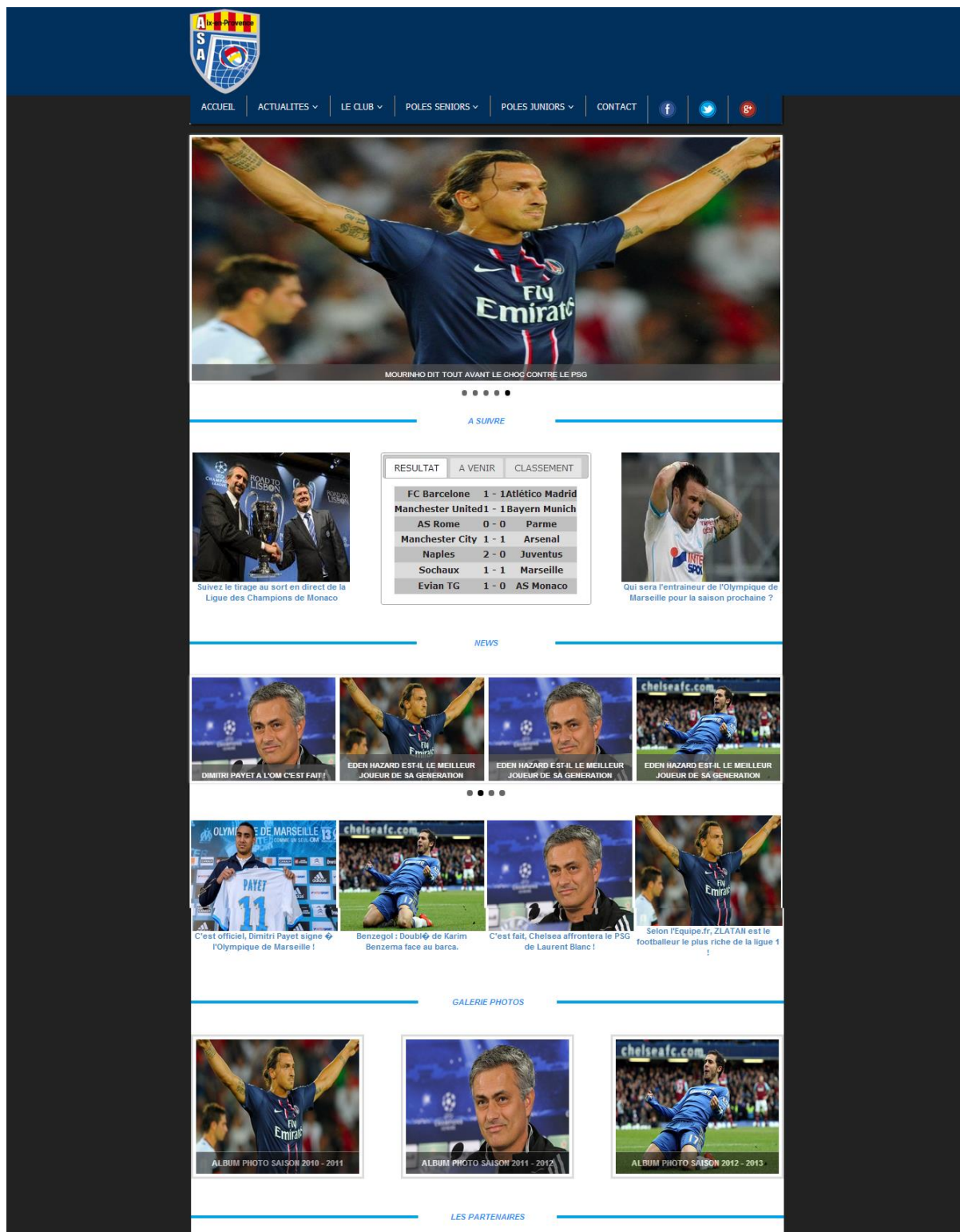
- Français ★★★★★
- Anglais ★★★★★





## 6. Annexes

### 6.1. Page d'accueil du site



## 6.2. Diaporama photos



## 6.3. Autre contenu



ACCUEIL

ACTUALITES ▾

LE CLUB ▾

POLES SENIORS ▾

POLES JUNIORS ▾

CONTACT







Dimitri Payet donne de ses nouvelles



En vacances à La Réunion, Dimitri Payet a répondu aux questions d'Antenne Réunion sur la performance de Florian Thauvin et son avenir. Présent sur l'île de La Réunion, dont il est originaire, pour le match amical de l'équipe de France espoirs face à Singapour (6-0, lire par ailleurs) au stade Michel Volnay de Saint-Pierre, Dimitri Payet a démenti les rumeurs qui le voient quitter l'OM et confirmé qu'il sera Olympien la saison prochaine.

0



Tweet



Share

0



+1

Derniers News

RESULTAT

A VENIR

CLASSEMENT

FC Barcelone	1 - 1 Atlético Madrid
Manchester United	1 - 1 Bayern Munich
AS Rome	0 - 0 Parme
Manchester City	1 - 1 Arsenal
Naples	2 - 0 Juventus
Sochaux	1 - 1 Marseille
Evian TG	1 - 0 AS Monaco



Cette semaine, Karim Benzema se livre longuement dans les colonnes de France Football. L'attaquant ...



Cette semaine, Karim Benzema se livre longuement dans les colonnes de France Football. L'attaquant ...



Cette semaine, Karim Benzema se livre longuement dans les colonnes de France Football. L'attaquant ...

LES PARTENAIRES