



technobel

PLAY-ZONE

Portfolio play-zone

LOOTENS Dylan

Développeur .NET / Angular

Plant-IT-Grade

- **CADRE**

Moi, mon parcours...

J'ai essayé de faire un bachelier en informatique de gestion en cours du soir, intégrer l'école 42 à Paris mais sans succès ; La méthodologie ne me convenant pas ou bien étant refusé, mon chemin a croisé celui de Technobel où j'ai eu la chance d'intégrer leur formation de Développeur .NET / Angular.

Projet Play-zone et objectifs

Pour la Playzone, PlantC nous a demandé de créer un site web pour rendre leur travail plus facile tel que l'encodage des données pour la création d'un projet ainsi que pouvoir suivre leurs évolutions. Notre but a donc été de délivrer un site web avec comme principales fonctionnalités l'ajout d'un projet, le listing des projets sur une carte ainsi qu'avec un style "catalogue", le tout pouvant être filtré.

Mes objectifs

L'objectif principal était d'élargir mes connaissances en prenant en main de nouvelles technologies tel que React et PostGreSQL ainsi que de se rendre compte de la difficulté d'apprentissage d'autres langages sur un court laps de temps pour ne pas avoir d'œillères et ne vouloir utiliser qu'un seul langage / technologie.

- **Descriptif**

La méthode utilisée

Nous avons utilisé la méthode Agile/ Scrum, nous avons donc chaque lundi matin organisé une réunion pour définir nos objectifs de la semaine et tous les matins un petit tour de table pour savoir ce que l'on a fait la veille, si nous avons un point bloquant et sur ce que nous allons travailler de la journée. Pour le distanciel, nous avons préféré faire une deuxième réunion début d'après-midi pour être sûr de garder une bonne communication au sein de l'équipe.

Rôle des autres métiers

L'équipe Backend était chargée de développer une API REST qui nous permettait de communiquer avec la base de données.
L'équipe UX /UI design était chargée de concevoir une maquette pour le frontend ainsi qu'un prototype pour les tests utilisateurs.

Ma mission

Ayant touchés à plusieurs tâches, j'ai d'abord aidé sur le premier jet de la maquette. Ensuite, j'ai mis en place les différentes tables, vues ainsi que des fausses données dans la base de données, ces deux tâches ont été réalisées en étant assigné au rôle de Scrum Master. Pour finir, dans l'équipe frontend, mes tâches étaient d'intégrer la carte ainsi que ses différentes fonctionnalités et rendre le site web entièrement responsive design. C'est aussi moi qui m'occupais de gérer les fusions de branches sur notre Git du côté frontend.

• Analyse

Développement, intégration et problématiques (illustrations, schéma, photos...)

Les plus grosses problématiques ont été de développer les besoins du client, de séparer les fonctionnalités les plus importantes du reste pour pouvoir délivrer un prototype fini avant la fin, de concevoir des équipes et au sein de ces équipes nous attribuer des tâches sans oublier la prise en main des nouvelles technologies.

Les solutions apportées

Nous avons fait une séance de brainstorming pour regrouper toutes nos idées, puis à l'aide d'un outil, nous les avons placés sur un repaire cartésien avec un axe pour l'effort à fournir et l'autre pour le temps nécessaire au développement de ces fonctionnalités. Nous avons fait des équipes par envie de travailler sur tel ou tel partie du projet et pareillement pour les tâches données.

Mon ressenti sur ce que j'ai apporté (collaboration, communication, projet d'équipe)

Je pense avoir pu apporter un bon nombre d'idées pertinentes que ce soit pour la maquette, le frontend ou bien tout simplement la conception de notre projet. La communication étant la clé d'une bonne équipe, j'ai essayé de garder un certain contact avec les autres développeurs frontend et ainsi pouvoir faire des fusions de branches sur Git aux moments opportuns.

• Conclusion

Conclusion par rapport à mes objectifs

Côté développement, mes objectifs ont, je pense bien été remplis, bien que pas aussi poussé que Angular, j'ai pu prendre en main React assez facilement et développer les fonctionnalités que je souhaitais réaliser sans trop de problème. La prise en main de PostgreSQL a aussi été relativement simple. Je peux maintenant dire que je n'ai pas peur d'apprendre un nouveau langage. Côté équipe, pas tout à fait, notre communication n'a pas été trop au top par moment, ce qui a été des fois un frein dans la progression du projet.

Points à continuer de déployer et mes atouts

La communication, bien qu'elle n'ait pas été mauvaise, loin de là, est un point qui ne peut que continuer, je pense à être développé. Mes atouts ont été ma quantité de travail fourni dans le projet, ma créativité et cette communication au sein de mon équipe.

Cohérence avec mon projet professionnel

Cette playzone m'a montré ce que j'aime particulièrement dans le métier : concevoir une application sur base de demandes et la développer pour répondre parfaitement au besoin du client et obtenir non seulement sa satisfaction mais la mienne avec tout ce qui a été mis en place. Côté technique, je me suis rendu compte que j'aime réellement l'aspect Full Stack, bien qu'ici, je n'ai pas pu toucher au code de l'API.

- ANNEXES