-- Réalisations

- 1. Analyse des différents développement à effectuer. **fc brown > Semaine 1 < /fc > :**2. Matériels mis à disposition : un poste de travail (avec les droits nécessaire pour effectuer mon stage), SublimeText 2, documentation des vues prototypes conçues pour la présentation préalable au DGA du **CG14**
 - 3. Utilisation de Xampp
 - 4. Analyse et mise en place de la BDD (déjà créée auparavant)
 - 5. Début de l'analyse de l'interface de l'application suite à la conception de la Bdd
 - 6. Appuie sur documentation technique pour se familiariser avec CakePHP
- 1. Test d'intégration de la BDD avec CakePHP & Xampp <fc brown>Semaine 2</fc>: 2. Changement de projet de stage (auparavant SinBat, dorénavant eQuest).
 - 3. Mise en place d'un système de gestion des utilisateurs par groupe (Plugin Acl pour CakePhp)
 - 4. Début de la mise en oeuvre du projet eQuest
 - 5. Production des différentes vues nécessaires à la gestion de l'application via l'application Web et à la mise en forme du formulaire à saisir par l'utilisateur
- 1. Modification du MCD suite à des besoins d'application technique non prévus & ajout d'une table fc brown>Semaine 3</fc>
 fc>
 permettant disposant déjà des informations nécessaires au remplissage des vues.
 - 2. Résolution de différents problèmes (LoadModel, permettant de charger un model non lié au model sur laquelle la vue se trouvent).
 - 3. Evolution des différentes vues nécessaires au rendu attendu.
 - 4. Evolution de mon CSS vers le CSS choisi par le responsable de service.
 - 5. Teste les différents développement de l'interface au fur et à mesure de l'avancement

Pointage des compétences

<fc blue="">Réalisation :<th>Observ</th><th>Mis en oeuvre</th><th>Maîtrisé</th></fc>	Observ	Mis en oeuvre	Maîtrisé	
A1.1.1 Analyse du cahier des charges d'un service à produire	C1.1.1.1 Recenser et caractériser les contextes d'utilisation, les processus et les acteurs sur lesquels le service à produire aura un impact.			1.1
	C1.1.1.2 Identifier les fonctionnalités attendues du service à produire sur l'application à produire			1.1
A1.1.2 Etude de l'impact de l'intégration d'un service sur le système informatique	C1.1.2.2 Recenser les composants de l'architecture technique sur lesquels le service à produire aura un impact.	е		1.1
<fc blue="">Réalisation :<td>Observé</td><td>Mis en oeuvre</td><td>Maîtrisé</td></fc>	Observé	Mis en oeuvre	Maîtrisé	
A1.2.1 Élaboration et présentation d'un dossier de choix de solution technique	C1.2.1.1 Recenser et caractériser des solutions répondant au cahier des charges (adaptation d'une solution existante ou réalisation d'une nouvelle)			1.1
<fc blue="">Réalisation :</fc> Mise en production d'un service			Mis en oeuvre	Maîtrisé

<fc blue="">Réalisation :<</fc>	/fc> M	lise	e en production d'un service	Ob	serve	Mis en Deuvre	Maîtrisé
A1.3.1 Test d'intégration et d'acceptation d'un service			1.3.1.1 Mettre en place l'environnement de est du service				1.2
		С	1.3.1.2 Tester le service				1.3
<fc blue="">Réalisation :</fc> Travail en mode projet					bservé	Mis en oeuvre	Maîtrisé
			.1 Établir son planning personnel en on des exigences et du déroulement du				1.1
A1.4.3 Gestion des ressources							1.2
<fc blue="">Réalisation :</fc> Gestion des incidents et des demandes d'assistance					bservé	Mis en oeuvre	Maîtrisé
A2.2.1 Suivi et b	ase de	col	ésoudre l'incident en s'appuyant sur une nnaissances et la documentation associée r l'entité compétente				2.1
C	2.2.1.2	2 Pr	endre le contrôle d'un système à distance				1.5
<fc blue="">Réalisation :< changements</fc>	/fc> G	est	tion des problèmes et des	Ob	serve	Mis en euvre	Maîtrisé
A2.3.2 Proposition d'amélio d'un service	oration		C2.3.2.1 Décrire les incidences d'un changement proposé sur le service				1.5
<pre><fc blue="">Réalisation :< applicative</fc></pre>	/fc> C	onc	ception et réalisation d'une solution		Observ	Mis en oeuvre	Maîtrisé
A4.1.1 Proposition d'une so applicative	sition d'une solution		.1.1.1 Identifier les composants logiciels cessaires à la conception de la solution				1.2 - 2.2
A4.1.2 Conception ou adap de l'interface utilisateur d'u solution applicative			.1.2.1 Définir les spécifications de l'interface lisateur de la solution applicative	Э			1.6
A4.1.3 Conception ou adaptation		né	.1.3.1 Modéliser le schéma de données cessaire à la mise en place de la solution plicative				1.3 - 2.2
			.1.3.2 Implémenter le schéma de données ns un SGBD				2.2
d'une base de données		C4	.1.3.3 Programmer des éléments de la lution applicative dans le langage d'un SGBI	5			2.3
		sol	.1.3.4 Manipuler les données liées à la lution applicative à travers un langage de quête			2.4	
A4.1.6 Gestion			.1.6.1 Mettre en place et exploiter un vironnement de développement				1.6 - 2.5
d'environnements de développement et de test			.1.6.2 Mettre en place et exploiter un vironnement de test			2.6	
A4.1.7 Développement, utilisation ou adaptation de composants logiciels		C4	.1.7.1 Développer les éléments d'une soluti	on		2.6	
			.1.7.4 Utiliser des composants d'accès aux nnées				2.6
<fc blue="">Réalisation :</fc> Gestion du patrimoine informatique				(Observe	Mis en oeuvre	Maîtrisé
A5.2.1 Exploitation des référentiels, normes et standard adoptés par le prestataire informatique		pr ur in	5.2.1.1 Évaluer le degré de conformité des ratiques à un référentiel, à une norme ou à n standard adopté par le prestataire formatique				2.2
			5.2.1.2 Identifier et partager les bonnes ratiques à intégrer			1.3	

2025/10/16 04:34 3/3 -- Réalisations

<fc blue="">Réalisation :</fc> Ge	Observé	Mis en oeuvre	Maîtrisé	
d'un composant, d'un outil ou	C5.2.4.1 Se documenter à propos d'une technologie, d'un composant, d'un outil ou d'une méthode			1.7

From:

http://slamwiki2.kobject.net/ - SlamWiki 2.1

Permanent link:

http://slamwiki2.kobject.net/etudiants/guillaumebunel?rev=1360835906

Last update: **2019/08/31 14:27**

