

RAPPORT DE
STAGE 2eme Année
BTS SIO

Remerciement :

Merci à l'entreprise 2s-global de m'avoir accompagné tout au long de ce stage.

Merci à Rodolphe Reynaud et Basil Desmeurs de m'avoir fait confiance pour réaliser ce projet.

Merci à Léo Barriquant de m'avoir aidé sur les choses que je ne comprenais pas.

Table des Matières

1. Introduction	3
2. Environnement	3
2.1. L'entreprise	3
A. Qui sont-il :	3
B. Un groupe quatre marques :	4
C. Implantation géographique	5
D. Chiffre clés :	5
2.2. L'équipe Projet	6
2.3. Ressources fournies et/ou à utiliser	7
2.4. Contraintes Particulières	7
3. Conception et réalisation de l'application	8
3.1. Description, résultats attendus et état d'avancement	8
3.2. Etude du besoin	8
3.2.1 Contexte	8
3.2.2 Choix de développement	8
3.3. Choix des technologie	9
3.3.1 Choix du langage de programmation	9
3.3.2 Choix du framework CSS	11
3.3.2.1 framework CSS utilisé	13
3.4. Rédaction du Cahier des Charges	13
3.5. Modélisation de l'application	14
3.6. Réalisation des changements	15
3.6.1 Wesourcr	15
3.6.1.1 Ajouter les différents boutons sur les pages demandé :	15
3.6.1.2 Creation de nouvelles page de produit :	16
3.6.1.4 Refonte du WordPress Blog :	17
3.6.1.5 Reglage du problème de chargement du site :	17
3.6.2 Masque Certifié	18
3.6.2.1 Reglage du problème de chargement du site :	18
3.6.2.2 Ajout d'un bandeau Promotionnel :	19
3.6.3 2s-global	20
3.6.3.1 Phase de recherche et d'inspiration pour la création du site :	20
3.6.3.2 Phase développement du site :	21
3.6.3.3 Mise en place de google Analytics :	22
4. Conclusion	23
5. Source	24

1. Introduction

Dans le cadre de ma seconde année en BTS SIO à l'Epsi de Arras, je dois effectuer un stage de 5 semaines. Ce stage en deux parties 5 semaines la première année et 5 autres la 2eme année vise à clôturer le BTS SIO. Il me permet d'être formé au sein d'une entreprise dans le but d'acquérir des connaissances sur un secteur d'activité tout en me permettant de mettre en pratique ce que j'ai appris lors de cette année.

Dans ce rapport je présente mon environnement de travail ainsi que la mission que j'ai réalisée au sein de l'entreprise 2s-global situé à Paris, à savoir la réalisation de diverses tâches sur les différentes branches de l'entreprise. En effet le Groupe 2s-global possède différentes entreprises qui possèdent chacun un site web que j'ai dû remettre en forme voir même refaire depuis zéro.

2. Environnement

2.1. L'entreprise



Figure 1 : Logo 2s-global

A. Qui sont-il :

Fondé en 2019, 2S Global concrétise 10 ans d'expérience en freelance auprès des importateurs et exportateurs entre l'Europe et l'Asie.

Ayant fortement été sollicitée pour accompagner les approvisionnements de matériel sanitaire pendant la crise Covid-19, la société se recentre aujourd'hui sur son activité principale (l'import-export), tout en développant de nouvelles marques BtoC et BtoB.

Doté d'un esprit multiculturel et entrepreneurial, 2S Global étend sa croissance en 2021 à quatre marques diversifiant ses services et lignes de produits.

Le groupe 2S c'est, 10 personnes réparties entre Paris, Lyon, Shanghai et Hong-Kong.

B. Un groupe quatre marques :

Le groupe 2s-global propose différents services réparti en quatre marque différente :

→ Wesourcr :

- ◆ 2S Global a conçu une plateforme permettant digitaliser la fonction achat par l'intermédiaire de deux services : WeSourcr trading et WeSourcr Digital.

WeSourcr trading : permet de gérer facilement les demandes d'import export dans le monde entier et de les comparer via une interface intuitive

WeSourcr digital : Commercialisation d'une solution de e-procurement sous forme de SaaS de la solution WeSourcr Trading

→ Masque Certifié :

- ◆ 2S Global a mis en place un site spécialisé afin d'accompagner les collectivités locales et les entreprises françaises dans leurs besoins d'équipements en masques.

Plus de 300 collectivités locales et entreprises nous font confiance afin de protéger efficacement leurs concitoyens et leurs salariés.

→ Mr.B :

- ◆ 2S Global a relancé le site de location de voitures de luxe MrB-cars initialement créé par Basile et propose aujourd'hui ses services dans 30 villes et 9 pays différents. MrB propose la location de voiture de luxe mais également la mise à disposition de chauffeurs privés via sa plateforme en ligne

→ Strakk :

- ◆ 2S Global lance la marque Strakk avec son nouveau site de e-commerce dédié au sport, au fitness et au bien-être. La marque Strakk imagine et conçoit des accessoires fitness inspirants et uniques avec pour objectif de développer une communauté engagée sur les réseaux sociaux.

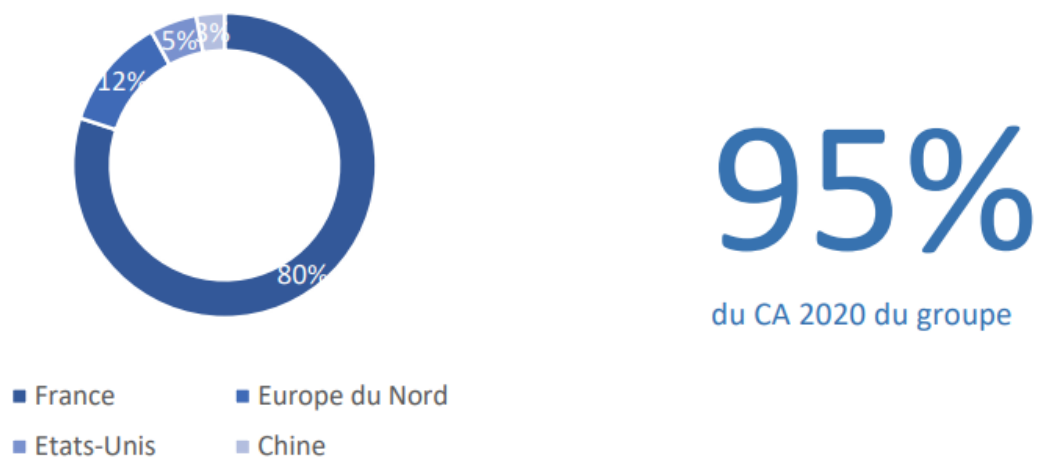
C. Implantation géographique

Le groupe est implanté internationalement à travers ses sites internet.



Figure 2 : Carte montrant l'implémentation de MrB

D. Chiffre clés :



Masque Certifié a contribué à l'importation de :



Figure 3 : Chiffre clés de IDKIDS

2.2. L'équipe Projet

L'équipe du projet est constituée de cinq personnes :

- Rodolphe Reynaud, Co-fondateur ,
- Basil Desmeurs, Co-fondateur ,
- Léo Barriquant, Alternant à l'Epsi,
- Moi-même, Thomas Delos et Guillaume Maréchal, stagiaire en développement informatique

Mon tuteur en entreprise pendant ce stage est M. Rodolphe Reynaud. Les étapes de développement de l'application seront validées par M. Rodolphe Reynaud et M. Basil Desmeurs. Mes choix technologiques quant à eux, sont soumis à l'approbation de mon tuteur de stage en entreprise.

Les membres du service informatique sont là pour me permettre d'avoir accès à l'infrastructure informatique de l'entreprise, me conseiller sur les technologies à utiliser, m'apporter des pistes de réflexion et m'aider dans la réalisation de certaines fonctionnalités.

Suite à cela j'ai observé qu'ils travaillaient selon leurs ordre de priorité sans avoir de modèle prédéfinis j'ai alors proposé de faire une sorte de modèle Agile Scrum .

La méthode AGILE est une méthodologie de gestion de projet. Il existe en réalité plusieurs méthodes qui ont toutes un point commun : elles découlent toutes du Manifeste Agile. Édité en 2001, le manifeste AGILE a été développé par plusieurs développeurs de logiciels. Son but : améliorer leur process et réduire leur taux d'échec. Pour cela, ils placent le client au cœur du projet et ils s'adaptent tout le long du fil du projet. C'est donc une toute nouvelle façon de voir les choses, et d'aborder le développement d'un produit, d'un service ou d'un

projet. Depuis, les méthodes qui s'inscrivent dans la philosophie de ce manifeste sont appelées méthodes agiles. Certains parlent également de lean agile.

Une méthodologie agile prévoit la fixation d'objectifs à court terme utilisés dans la gestion de projets. Alors que la méthode traditionnelle prévoit la planification totale du projet avant même la phase développement. Le projet est ainsi fragmenté en plusieurs sous-parties que les équipes de développement qui en a la charge se doivent d'atteindre progressivement en ajustant si nécessaire les objectifs pour répondre le plus possible aux attentes du client. On parle alors de sprints. Chaque sprint ayant pour objectif de clôturer une brique du projet. Les méthodes agiles permettent de renforcer les relations entre les membres d'une équipe, mais aussi entre l'équipe et le client. C'est pour cette raison que la flexibilité et la souplesse sont deux piliers forts dans la méthode AGILE. On parle d'un mode itératif qui permet de délivrer des prestations avec efficacité et réactivité le tout en respectant des plannings exigeants. Cela permet de gérer ses projets de façon performante.

Mais cela était trop compliqué à mettre en place, contenue de notre équipe réduite et de la charge de travail demandée. Donc nous avons mis en place des Daily afin d'avoir un suivi du projet tout au long du stage avec des échanges permanents avec Guillaume afin de savoir ce que l'autre avait fait pendant notre journée.

2.3. Ressources fournies et/ou à utiliser

Plusieurs ressources m'ont été fournies dans le cadre de mon stage. Notamment à un accès à Wesourcr, Masque Certifié et 2s-global sur les différents hébergeurs comme OVH pour Wesourcr, Masque Certifié et GoDaddy pour 2s-global via des accès FTP.

2.4. Contraintes Particulières

Les applications déjà existantes étant HTML/CSS j'ai dû pour un problème d'optimisation passé quelque jours sur la restructuration de ce dernier afin de passer Wesourcr et Masque Certifié en PHP car le nombre de page avec le Header et le Footer identiques étaient trop conséquentes nous avons dû pour le coût tous basculé en PHP en rectifiant les problèmes de JavaScript qui ralentissaient le chargement de ce derniers.

En ce qui concerne 2s-global le site de la holding nous avons dû tout reprendre de zéro afin de proposer un site fait en HTML/PHP/CSS/JS car le site étant fait sur un wordpress qui ne convenait plus à Rodolphe et Basil nous on laissé carte blanche pour la réalisation de celui-ci. Afin de faciliter le partage de fichier j'ai proposé de mettre en place un github afin de partager notre avancement et que cela soit plus facile.

3. Conception et réalisation de l'application

3.1. Description, résultats attendus et état d'avancement

La phase de conception de l'application est la plus importante du projet. Elle consiste à recueillir les besoins des agents, comprendre l'outil déjà en place, modéliser l'application et préparer son développement, de manière à ce qu'elle s'intègre correctement dans le système informatique de 2s-global.

3.2. Etude du besoin

3.2.1 Contexte

Wesourcer et Masque Certifié étant long au chargement nous avons dû trouver le problème les concernant puis sur Wesourcer nous avons ajouté des nouvelles pages tout en gardant le style du site, nous avons aussi refait le blog en Wordpress tout en gardant la dynamique du site. Puis nous avons refait leurs demandes d'application de demande en php car cette dernière était en Wordpress et n'était pas en accord avec le design du site.

Sur le site Masque certifié nous avons ajouté un bandeau de promotion et règle le problème lenteur de chargement du site.

Et sur 2s-global refais entièrement le site depuis zéro.

3.2.2 Choix de développement

J'ai choisi de développer l'application en respectant plusieurs règles ayant attrait au Green IT à savoir :

- L'utilisation de bonnes pratiques de programmation usuelles
- L'utilisation d'un langage de programmation adapté

Ces bonnes pratiques permettront de réduire la charge CPU des équipements en la répartissant du côté client et serveur. En effet, la production de matériel informatique étant plus polluante que leur utilisation, les préserver, dans le but de les garder plus longtemps, réduit l'empreinte carbone des entreprises

3.3. Choix des technologie

3.3.1 Choix du langage de programmation

Le langage de programmation utilisé va beaucoup influencer sur le projet et la manière dont celui-ci sera développé, en fonction des avantages et des inconvénients du langage. Il convient de le choisir en considérant les besoins de l'entreprise, pour éviter de devoir changer de langage en cours de projet, ce qui constituerait une perte de temps considérable. De plus, un langage optimisé et facile à apprendre permettra d'avoir une meilleure optimisation de la charge du CPU, ce qui aura pour conséquence de préserver le matériel et de faciliter la maintenance, ce qui est en cohérence avec l'approche Green IT du projet.

L'entreprise ayant tous ses sites sur les langages de base en web tel que HTML/CSS/PHP/JS.

Ainsi que la mise en place de Github un outil très utile lors de la réalisation du projet.

HTML5

Le HTML5, pour HyperText Markup Language 5, est une version du célèbre format HTML utilisé pour concevoir les sites Internet. Celui-ci se résume à un langage de balisage qui sert à l'écriture de l'hypertexte indispensable à la mise en forme d'une page Web. Lancée en octobre 2014, cette version HTML5 apporte de nouveaux éléments et de nouveaux attributs par rapport à la version précédente. Elle offre par exemple la possibilité de définir le contenu principal d'une page Web, d'ajouter une introduction en header, d'insérer un sous-titre à un contenu multimédia de type vidéo, etc.

Le HTML5 est un format de langage développé par le W3C (World Wide Web Consortium) et le WHATWG (Web Hypertext Application Technology Working Group). Le successeur de HTML5 n'aura peut-être pas de numéro : il s'agira alors non pas de HTML6, mais de HTML Living Standard... En attendant, la version HTML5.1 a paru en 2016 et HTML5.2 en 2017.

Attention, dans les propos des webmasters, le terme HTML5 regroupe souvent plusieurs technologies destinées notamment au développement d'applications : HTML5, CSS3 et JavaScript.

On parle aussi de DHTML : Dynamic HTML, en référence à ces technologies qui rendent les pages web aptes à se modifier au fil de la consultation, directement sur le navigateur web.

PHP

PHP (officiellement, ce sigle est un acronyme récursif pour PHP Hypertext Preprocessor) est un langage de scripts généraliste et Open Source, spécialement conçu pour le développement d'applications web. Il peut être intégré facilement au HTML.

Au lieu d'utiliser des tonnes de commandes afin d'afficher du HTML (comme en C ou en Perl), les pages PHP contiennent des fragments HTML dont du code qui fait "quelque chose" (dans ce cas, il va afficher "Bonjour, je suis un script PHP !"). Le code PHP est inclus entre une balise de début `<?php` et une balise de fin `?>` qui permettent au serveur web de passer en mode PHP.

Ce qui distingue PHP des langages de script comme le Javascript, est que le code est exécuté sur le serveur, générant ainsi le HTML, qui sera ensuite envoyé au client. Le client ne reçoit que le résultat du script, sans aucun moyen d'avoir accès au code qui a produit ce résultat. Vous pouvez configurer votre serveur web afin qu'il analyse tous vos fichiers HTML comme des fichiers PHP. Ainsi, il n'y a aucun moyen de distinguer les pages qui sont produites dynamiquement des pages statiques.

Le grand avantage de PHP est qu'il est extrêmement simple pour les néophytes, mais offre des fonctionnalités avancées pour les experts. Ne craignez pas de lire la longue liste de fonctionnalités PHP. Vous pouvez vous plonger dans le code, et en quelques instants, écrire des scripts simples.

Bien que le développement de PHP soit orienté vers la programmation pour les sites web, vous pouvez en faire bien d'autres usages. Lisez donc la section [Que peut faire PHP ?](#) ou bien le tutoriel d'introduction si vous êtes uniquement intéressé dans la programmation web.

JS

JavaScript est un langage de programmation qui permet d'implémenter des mécanismes complexes sur une page web. À chaque fois qu'une page web fait plus que simplement afficher du contenu statique — afficher du contenu mis à jour à des temps déterminés, des cartes interactives, des animations 2D/3D, des menus vidéo défilants, ou autre, JavaScript a de bonnes chances d'être impliqué. C'est la troisième couche des technologies standards du web, les deux premières (HTML et CSS) étant couvertes bien plus en détail dans d'autres tutoriels sur MDN.

GITHUB

GitHub est une plateforme open source de gestion de versions et de collaboration destinée aux développeurs de logiciels. Livrée en tant que logiciel à la demande (SaaS, Software as a Service), la solution GitHub a été lancée en 2008. Elle repose sur Git, un système de gestion de code open source créé par Linus Torvalds dans le but d'accélérer le développement logiciel.

Git permet de stocker le code source d'un projet et de suivre l'historique complet de toutes les modifications apportées à ce code. Grâce aux outils qu'elle fournit pour gérer les conflits éventuels résultant des changements apportés par plusieurs développeurs, il est possible de collaborer efficacement sur un même projet. GitHub facilite la programmation collaborative en mettant une interface Web à disposition du référentiel de code de Git, ainsi que des outils d'administration favorisant la collaboration.

GitHub permet aux développeurs de modifier, d'adapter et d'améliorer le logiciel gratuitement à partir de référentiels publics, mais facture les interventions pour les référentiels privés, selon trois formules de paiement. Chaque référentiel public ou privé contient tous les fichiers d'un projet, ainsi que l'historique des révisions de chaque fichier. Plusieurs collaborateurs sont susceptibles de travailler dans les référentiels, qu'ils soient publics ou privés.

3.3.2 Choix du framework CSS

Les feuilles de style en cascade, ou en anglais, Cascading StyleSheet (CSS), forment un langage informatique décrivant la manière dont les éléments d'une interface HTML doivent être affichés. Introduit dans les années 1990, CSS est un langage utilisé par tous les navigateurs. C'est le langage standard pour la réalisation d'interfaces web riches.

L'utilisation de framework CSS permet, comme dans le cas du framework PHP, d'améliorer la maintenabilité du code, son évolution, et plus généralement le design de l'application, la rendant ainsi plus agréable à utiliser. De plus, la plupart de ces frameworks implémentent des notions comme le design responsive qui permettent à l'application d'être universelle et de s'adapter à tout type d'écran. Nous choisirons donc de comparer 4 frameworks, une fois encore parmi les plus connus, pour permettre de gagner du temps à la fois pour la production, la maintenance et l'évolution de l'application.

Il est difficile d'obtenir des statistiques concernant la popularité d'utilisation des frameworks CSS. Cependant, plusieurs noms reviennent très souvent sur les sites

consacrés au design. Parmi eux, on retrouve : Bootstrap, UIKit, Foundation et Skeleton.

Bootstrap

Bootstrap est un framework front-end gratuit pour le développement web. Il contient plusieurs outils utiles à la réalisation de sites interactifs. Il permet entre autres de concevoir plus facilement un design responsive qui va permettre d'adapter l'affichage de l'application à tout type d'écran. Il fait partie des frameworks les plus populaires. Bootstrap est un framework très récent.

Il a été conçu en 2010 par deux développeurs de chez Twitter : Mark Otto et Jacob Thornton. Son but était de diminuer les coûts de maintenance dus aux incohérences entre les différentes bibliothèques existantes. Il est conçu pour être compatible avec tous les navigateurs majeurs tels que Google Chrome, Firefox, Safari ou encore Opera. Il fonctionne également en mode dégradé sur des navigateurs plus anciens.

Le concept de Bootstrap est basé sur les grilles. Chaque élément de l'interface se situe à l'intersection d'une ligne et d'une colonne. Cette grille sert d'armature à la totalité de l'interface et est également très pratique en termes de design responsive. Le framework est publié sous licence MIT.

UIKit

UIKit est un framework de développement front-end de site web. Il a été développé par la société YOOTHEME. Il a pour avantage d'être plus léger et plus modulaire que les autres. Il est également facile à personnaliser et peut être étendu avec des thèmes.

Comme Bootstrap, UIKit fonctionne sur le système de grilles pour permettre d'adapter plus facilement l'interface réalisée à tous types d'écrans. Il est compatible avec tous les navigateurs récents et est distribué sous licence MIT.

Foundation

Foundation est un projet open-source créé par la société de design Zurb. Il fournit une grille de design HTML responsive ainsi que des composants d'interfaces standardisés (boutons, champs de texte, formulaires etc.) et réutilisables. Foundation utilise SASS comme préprocesseur CSS par rapport aux autres qui utilisent LESS, ce qui modifie la syntaxe

standard des éléments à l'intérieur du framework. Il inclut également des composants et plugins JavaScript.

Foundation utilise, comme la plupart des frameworks CSS, le système de grille pour permettre de développer des applications responsives. Il est publié sous licence MIT.

Skeleton

Skeleton est également un projet open-source développé par Dave Gamache. Il permet de prototyper rapidement des interfaces et accélère également le développement des interfaces web en général, et ce quelle que soit leur dimension. Cependant, Skeleton est différent des autres solutions car il s'agit d'un kit de développement. En effet, il est très épuré. En effet, il ne donne qu'une grille responsive par rapport à ses éléments HTML. Il n'inclut pas de thème par défaut, il permet simplement, comme son nom l'indique, d'avoir un squelette d'interface autour duquel construire son propre design.

3.3.2.1 framework CSS utilisé

Le choix du framework CSS utilisé s'oriente vers le bootstrap. En effet, il s'agit d'un framework que j'ai déjà pratiqué lors de mes projets Web, ce qui me permet d'être plus rapide lors de son utilisation. De plus, nous avons de notre côté fait nos propres pages css afin de positionner nos éléments comme nous voulions.

3.4. Rédaction du Cahier des Charges

La rédaction du cahier des charges est une partie importante de la réalisation du projet car il va permettre de fixer les limites de celui-ci. Il va également permettre de mettre par écrit les fonctionnalités attendues dans l'application. Une fois celui-ci terminé, il a été validé par mon maître de Stage. Aucune difficulté particulière n'a été rencontrée pour la rédaction de ce cahier car une étude préalable a été réalisée en amont et les besoins ont été clairement définis au début du stage.

3.5. Modélisation de l'application

La connaissance des fonctionnalités à implémenter est essentielle pour établir le diagramme de cas d'utilisations de l'application. Une fois encore, l'étude réalisée pour la compréhension de l'application et l'écriture du cahier des charges ont permis d'avoir des éléments solides pour lister les fonctionnalités à implémenter

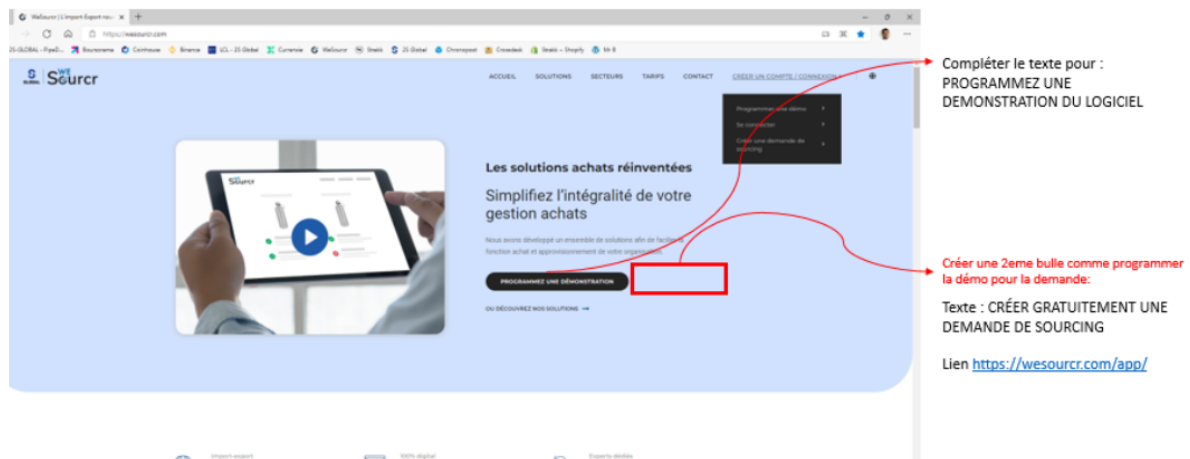


Figure 4 : Ajouter des Fonctionnalité sur Wesourc

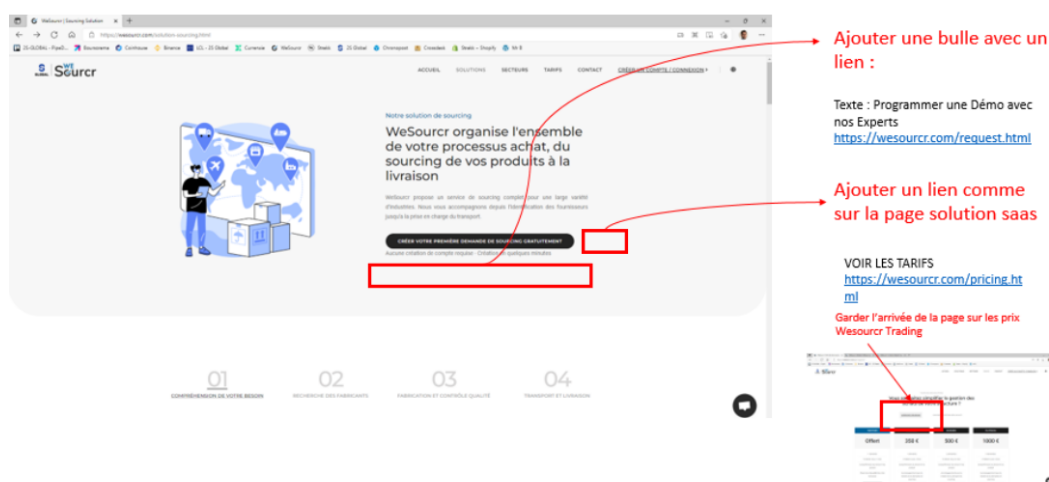


Figure 5 : Sur la page de la solution vers saas

3.6.1.2 Creation de nouvelles page de produit :

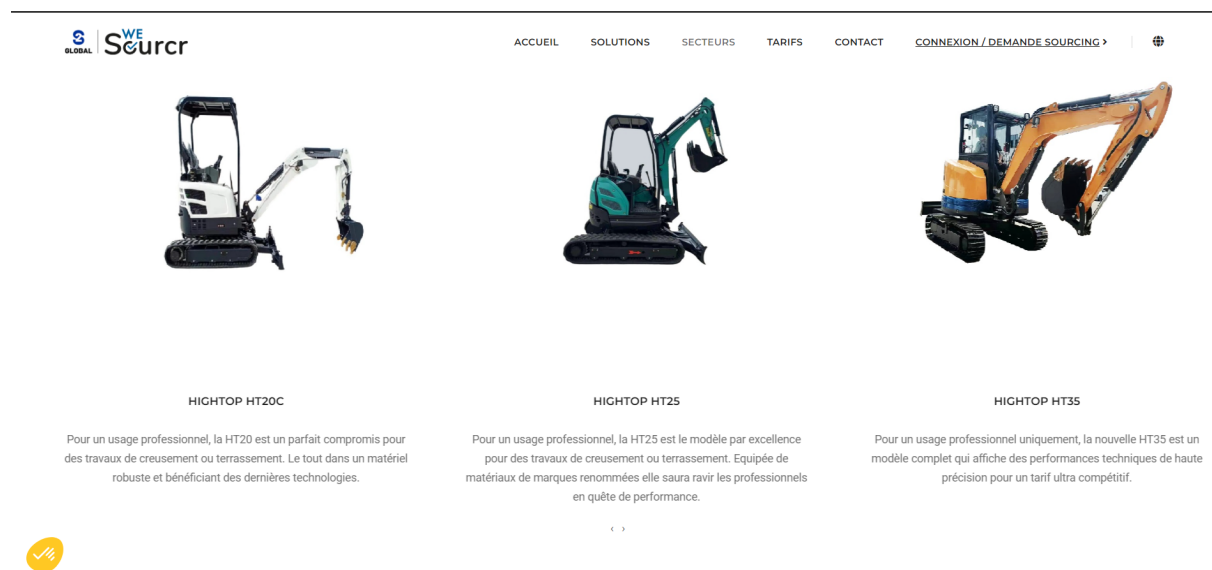


Figure 8 : Création de la page minipelle

Pour cette page j'ai proposé de faire un carrousel afin que les produits soit tous visibles sans devoirs les chercher suite à cela j'ai obtenue le feu vert par Rodolphe pour le mettre en place grâce au code suivant :



Figure 9 :Code Carousel

Nous avons ensuite créé sur le même modèle les pages piscine et panneau solaire mais qui n'est pas visible pour tous elle est destiné aux entreprises, car ce sont des nouveaux produits que l'entreprise vend.

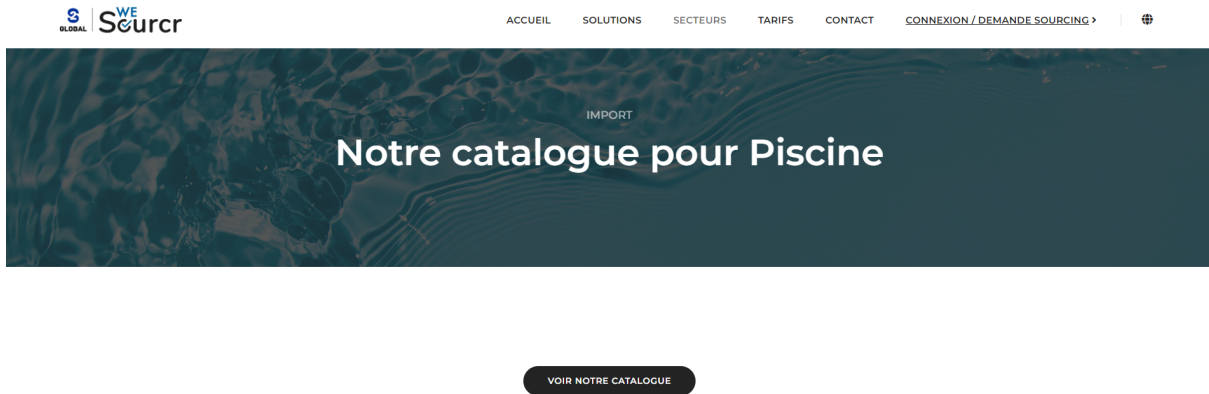


Figure 10 : Page piscine

3.6.1.4 Refonte du WordPress Blog :

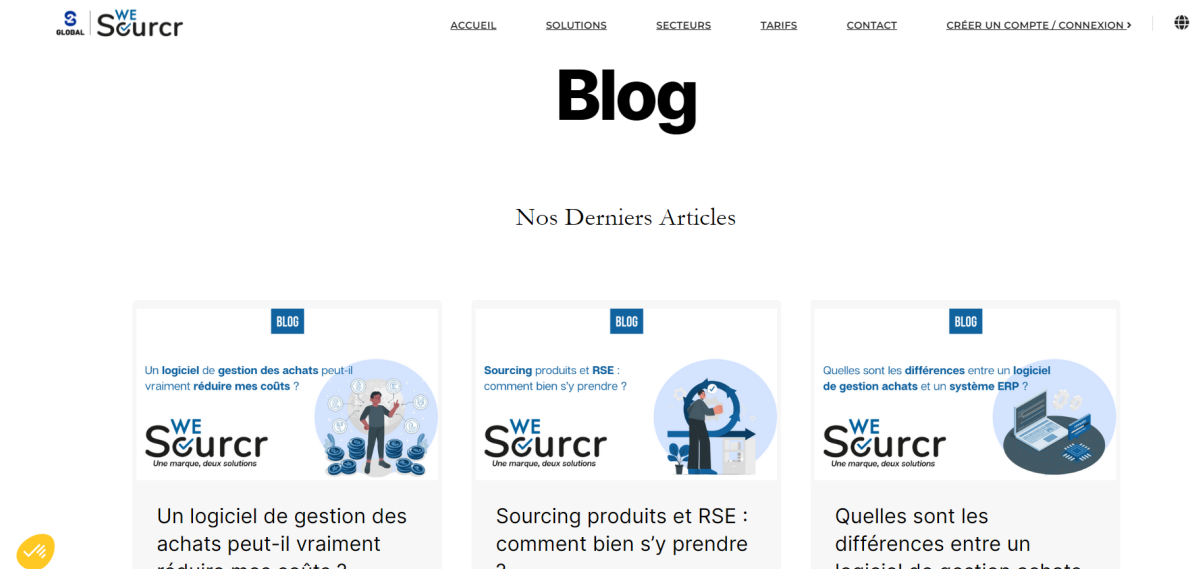


Figure 11 : Blog Wesourcr

3.6.1.5 Reglage du problème de chargement du site :

Sur les jours qui suivent j'ai remarqué que le site prenait 20 seconde pour se charger en effet il chargeait un cookie qui a expiré j'ai donc dû en créer un nouveau sur le site axeptio puis le mettre dans le code

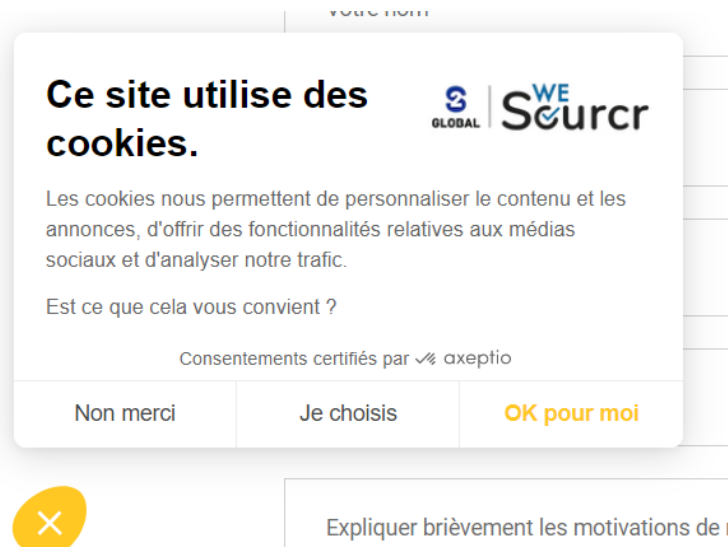


Figure 12 : cookie Apexio

Puis l'ajouter dans le code grâce à cette ligne de commande dans le footer :

```
</script>
window.axeptioSettings = {
  clientId: [REDACTED],
  cookiesVersion: "wesourcr-fr",
};
(function(d,s) {
  var t = d.getElementsByTagName(s)[0], e = d.createElement(s);
  e.async = true; e.src = "//static.axept.io/sdk.js";
  t.parentNode.insertBefore(e, t);
})(document, "script");
```

Figure 13 Code: cookie Apexio

3.6.2 Masque Certifié

3.6.2.1 Reglage du problème de chargement du site :

Comme sur Wesourcr j'ai remarqué que le site prenait 20 seconde pour se charger en effet le cookie était le même que sur Wesourcr donc il a expiré j'ai donc dû en créer un nouveau sur le site axeptio puis le mettre dans le code



Figure 14 cookie Apexio

Puis l'ajouter dans le code grâce à cette ligne de commande dans le footer :

```
<script>
window.axeptioSettings= {
  clientId: " ",
  cookiesVersion: "masquecertifie-fr",
};
(function(d,s) {
  var t = d.getElementsByTagName(s)[0], e = d.createElement(s);
  e.async = true; e.src = "//static.axept.io/sdk.js";
  t.parentNode.insertBefore(e, t);
})(document, "script");
</script>
```

Figure 15 Code cookie Apexio

3.6.2.2 Ajout d'un bandeau Promotionnel :



Figure 16 Bandeau Promotionnel

Comme il y a un destockage en cours Rodolphe a demandé d'avoir un texte qui défile afin d'avertir le client pour réaliser ceci j'ai utilisé le code suivant :

```
<div class=" blanc messagedefilant"><center><H1>Destockage En Cours : Boite à 0.75 €</H1> </center></div>
<div class="row">
  <div class="col-lg-3">
    <div class="left">

function marqueelike() {
  $(' .messagedefilant').each(function() {
    var texte = $(this).html();
    $(this).html('<div><span>' + texte + '</span><span>' + texte + '</span></div>');
  });
}

$(window).on('load', function() {
  marqueelike();
});
```

Figure 17 Bandeau Promotionnel code

On utilise une boucle en javaScript afin de faire défiler le texte choisi qui possède l'id messagedefilant tout en appelant le script dans le code.

3.6.3 2s-global

3.6.3.1 Phase de recherche et d'inspiration pour la création du site :

En effet sur cette partie n'ayant pas de cahier des charges j'ai du chercher par moi même comment créer un site de Holding pour qu'à la fois il soit clair précis et concis afin que toutes les marques la description de l'entreprise soit le plus facile à comprendre.

Je me suis donc mis a chercher sur différent site de holding afin de proposer un première aperçu de la page qui a été bien apprécié par les fondateur de 2s-global j'ai donc pu commencer à travailler dessus :

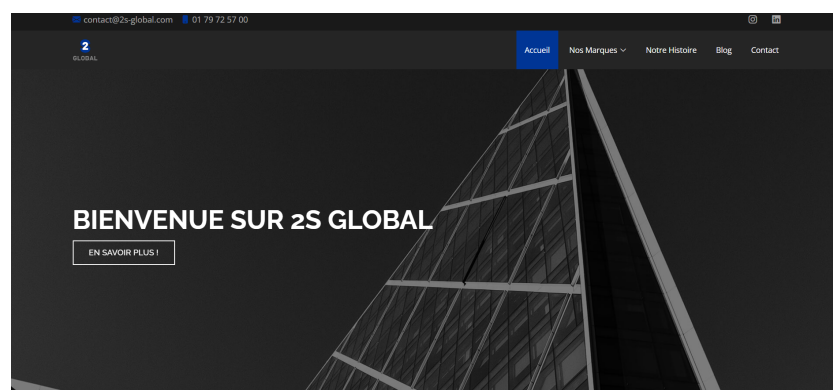


Figure 18 2s-global

3.6.3.2 Phase développement du site :

Comme la maquette ayant bien plus je me suis lancer sur ce style de site tout en gardant les couleur et l'esprit de 2s-global pour obtenir ce résultat :

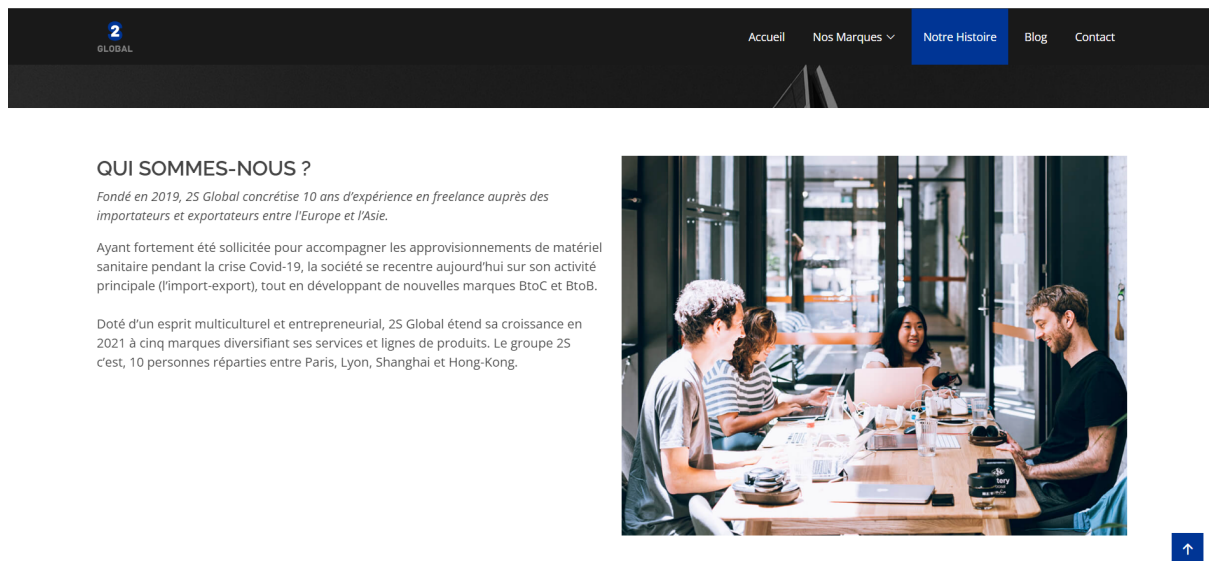


Figure 19 2s-global

En utilisant le code suivant :

```
<?php include('forms/Header.php')?>
<!-- ===== Hero Section ===== -->
<section id="hero" class="d-flex align-items-center">
  <div class="container position-relative" data-aos="fade-up" data-aos-delay="500">
    <h1>Bienvenue Sur 2s Global</h1>
    <a href="#about" class="btn-get-started scrollto">En Savoir Plus !</a>
  </div>
</section><!-- End Hero -->

<main id="main">

  <!-- ===== About Section ===== -->
  <section id="about" class="about">
    <div class="container">

      <div class="row">
        <div class="col-lg-6 order-1 order-lg-2" data-aos="fade-left">
          
        </div>
        <div class="col-lg-6 pt-4 pt-lg-0 order-2 order-lg-1 content" data-aos="fade-right">
          <h3>QUI SOMMES-NOUS ?</h3>
          <p class="fst-italic">
            Fondé en 2019, 2S Global concrétise 10 ans d'expérience en freelance auprès des importateurs et exportateurs
          </p>
        </div>
      </div>
    </div>
  </section>
</main>
```

```

1111 }
1112
1113 @media (max-width: 575px) {
1114   #footer .footer-top .footer-info {
1115     margin: -20px 0 30px 0;
1116   }
1117 }
1118
1119 .Logo-Marque{
1120   height: 100px;
1121   width: 200px;
1122 }
1123
1124 .logo-MrB{
1125   height: 100px;
1126   width: 100px;
1127 }
1128
1129 .center{
1130   display: flex;
1131   align-content: center;
1132   justify-content: center;
1133 }

```

Figure 20 2s-global Code

3.6.3.3 Mise en place de google Analytics :

Afin d'avoir un aperçu sur le nombre de visites et d'avoir des statistiques sur d'où proviennent nos utilisateurs par exemple, j'ai mis en place Google Analytics.

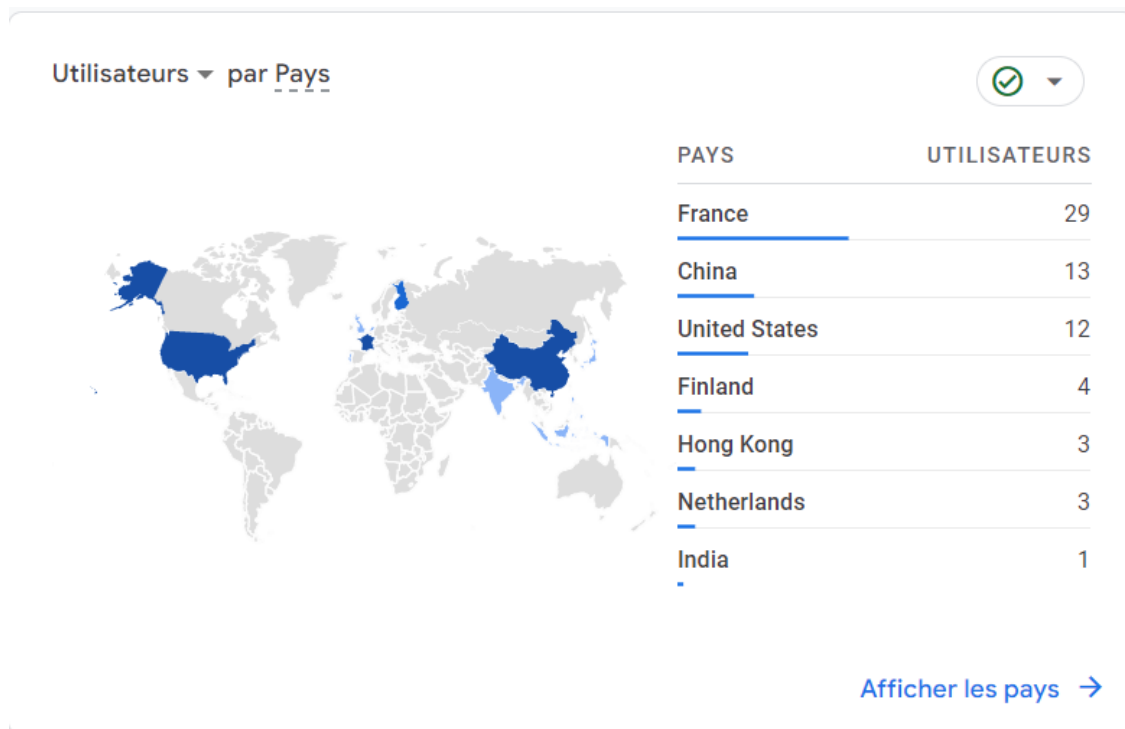


Figure 20 google Analytics

4. Conclusion

Ce stage m'est apparu comme une expérience enrichissante. Faire partie d'une équipe aussi dynamique et accueillante, travailler dans d'aussi bonnes conditions et pouvoir mettre en pratique le savoir que j'ai acquis sont autant de choses positives que j'en retire.

J'ai pu, grâce à ce stage, améliorer mes compétences sociales et élargir mes connaissances, en étant confronté à des professionnels.

J'ai également pu en apprendre plus sur les actions menées par un service informatique au sein d'une entreprise et leur rôle.

Le projet en lui-même a également représenté une bonne expérience pour moi. En effet, la programmation d'application web/Site web est une tendance de plus en plus adoptée par les entreprises de par ses nombreux avantages. Ainsi cette application m'a permis de m'améliorer dans les langages de programmation Web.

Le résultat de ce stage est donc la réalisation de nouvelle pages / site web pour l'entreprise mais aussi de la maintenance web. Tout cela a été réalisé dans le respect de plusieurs règles de bonne pratique de programmation web, qui permettent d'optimiser ces derniers. Parmi ces bonnes pratiques, on retrouve l'utilisation de framework ou encore l'utilisation d'un design simple et adapté au web.

Pour compléter ces bonnes pratiques et autres démarches adoptées, l'accent a été mis sur le choix de plusieurs outils connus et faciles d'apprentissage pour permettre une maintenance plus efficace.

5. Source

HTML5 :

- <https://www.journaldunet.fr/web-tech/dictionnaire-du-webmastering/1203257-html5-hypertext-markup-langage5-definition-traduction/>

CSS :

- <https://www.journaldunet.fr/web-tech/dictionnaire-du-webmastering/1203277-css-cascading-style-sheets-definition-traduction/>

PHP :

- <https://www.php.net/manual/fr/intro-what-is.php>

JS :

- https://developer.mozilla.org/fr/docs/Learn/JavaScript/First_steps/What_is_JavaScript

Bootstrap :

- <https://getbootstrap.com/docs/5.2/getting-started/introduction/>

Méthode Agile :

- <https://www.amalo-recrutement.fr/blog/methode-agile/>

2s-global:

- <https://2s-global.com/>

Wesourcr :

- <https://wesourcr.com/>

Masque Certifié :

- <https://masquecertifie.com/>