

DESCRIPTION D'UNE RÉALISATION PROFESSIONNELLE		N° réalisation : 1
Nom, prénom : Nathan GUILLAUMOT		N° candidat : 02444878466
Épreuve ponctuelle <input checked="" type="checkbox"/>	Contrôle en cours de formation <input type="checkbox"/>	Date : 21 / 03 / 2025
Organisation support de la réalisation professionnelle Efrei Paris		
Intitulé de la réalisation professionnelle Développement d'une application web de suivi des scores NBA		
Période de réalisation : Janvier à mars 2025 Lieu : Efrei Paris.....		
Modalité : <input checked="" type="checkbox"/> Seul(e) <input type="checkbox"/> En équipe		
Compétences travaillées <input type="checkbox"/> Concevoir et développer une solution applicative <input type="checkbox"/> Assurer la maintenance corrective ou évolutive d'une solution applicative <input type="checkbox"/> Gérer les données		
Conditions de réalisation <sup>5</sup> (ressources fournies, résultats attendus) Ressources fournies : API publique balldontlie.io, documentation technique, environnement local de développement Résultats attendus : Application web fonctionnelle avec filtres, responsive, consomment une API REST		
Description des ressources documentaires, matérielles et logicielles utilisées <sup>6</sup> Ressources documentaires : Documentation balldontlie, W3Schools, MDN Web Docs Ressources logicielles : VS Code, HTML, CSS, JavaScript, navigateur Chrome, Git/GitHub		
Modalités d'accès aux productions <sup>7</sup> et à leur documentation <sup>8</sup> Lien GitHub : <a href="https://github.com/NahtanG">https://github.com/NahtanG</a> Démonstration en ligne : via GitHub Pages		

<sup>5</sup> En référence aux conditions de réalisation et ressources nécessaires du bloc « Conception et développement d'applications » prévues dans le référentiel de certification du BTS SIO.

<sup>6</sup> Les réalisations professionnelles sont élaborées dans un environnement technologique conforme à l'annexe II.E du référentiel du BTS SIO.

<sup>7</sup> Conformément au référentiel du BTS SIO « Dans tous les cas, les candidats doivent se munir des outils et ressources techniques nécessaires au déroulement de l'épreuve. Ils sont seuls responsables de la disponibilité et de la mise en œuvre de ces outils et ressources. La circulaire nationale d'organisation précise les conditions matérielles de déroulement des interrogations et les pénalités à appliquer aux candidats qui ne se seraient pas munis des éléments nécessaires au déroulement de l'épreuve. ». Les éléments peuvent être un identifiant, un mot de passe, une adresse réticulaire (URL) d'un espace de stockage et de la présentation de l'organisation du stockage.

<sup>8</sup> Lien vers la documentation complète, précisant et décrivant, si cela n'a été fait au verso de la fiche, la réalisation professionnelle, par exemples service fourni par la réalisation, interfaces utilisateurs, description des classes ou de la base de données.

**ANNEXE 9-1-B : Fiche descriptive de réalisation professionnelle  
(verso, éventuellement pages suivantes)****Épreuve E6 - Conception et développement d'applications (option SLAM)****Descriptif de la réalisation professionnelle, y compris les productions réalisées et schémas explicatifs****1. Contexte**

Le projet a été réalisé dans un cadre pédagogique individuel. L'objectif était de développer une application web qui permet de consulter les scores des matchs NBA en temps réel ou passés, à l'aide d'une API publique gratuite (balldontlie.io). L'application vise un affichage clair, interactif et responsive.

**2. Objectifs**

- Affichage des scores des matchs NBA par date, équipe ou saison
- Affichage de statistiques clés des rencontres
- Interface claire et responsive (adaptée aux mobiles/tablettes)
- Mise à jour dynamique des données via API

**3. Démarche suivie**

Après avoir défini les besoins fonctionnels, un prototype HTML/CSS a été conçu. L'intégration de l'API a été faite à l'aide de JavaScript (avec fetch). L'interface utilisateur a été pensée pour la simplicité d'usage. Le projet a été versionné avec Git et mis en ligne sur GitHub Pages.

Des tests manuels ont été effectués pour valider les fonctionnalités sur plusieurs navigateurs et tailles d'écran. Une documentation technique (README) a été ajoutée sur le dépôt GitHub.

**4. Méthodes retenues**

Le projet repose sur le modèle événementiel JavaScript avec manipulation directe du DOM. La méthode CRUD a été utilisée pour interagir avec les données de l'API (lecture principalement). Le responsive design a été géré via media queries CSS.

**5. Conclusion**

L'application est opérationnelle, responsive et accessible via navigateur. L'étudiant envisage d'ajouter de nouvelles fonctionnalités telles que le classement des équipes, les statistiques par joueur, ou un système de favoris.