

PROGRAMME DE FORMATION — NIVEAU 3 · AVANCÉ

Créer ses outils métier BTP avec Cursor

Comprendre le développement web et construire ses applications internes avec l'IA

4 h

DE FORMATION

4 à 8

PARTICIPANTS

70 %

DE PRATIQUE

IDF

PRÉSENTIEL

INFORMATIONS PRATIQUES

Intitulé

Créer ses outils métier BTP avec Cursor — comprendre le développement web et construire ses applications internes avec l'IA

Durée

4 heures — demi-journée

Date

À planifier — sessions ouvertes à la demande, toute l'année

Horaires

Demi-journée matin 9h00 — 13h00 ou après-midi 13h30 — 17h30 (un seul créneau précisé à la convention)

Lieu

Présentiel — locaux du client (intra-entreprise) ou salle équipée en Île-de-France

Formatrice

Laure OLIVIÉ — formatrice IA & BTP, ancienne conductrice de travaux et dirigeante d'entreprise de travaux publics

Public visé

Dirigeants et cadres dirigeants de PME du BTP, conducteurs de travaux, chargés d'affaires, responsables bureau d'études / méthodes / BIM, assistant(e)s travaux et administratives, responsables informatiques

Effectif

4 à 8 participants — 1 poste de travail par participant

Modalité

Action de formation en présentiel — 70 % pratique / 30 % théorie

Modalités d'accès

Demande par email, téléphone ou formulaire du site — réponse sous 48 h ouvrées — entretien de positionnement préalable — devis puis convention de formation signée

Délais d'accès

Inscription jusqu'à 7 jours calendaires avant le démarrage. Délai moyen de mise en place : 15 à 30 jours. En cas de financement par un OPCO, la demande de prise en charge doit être déposée par l'entreprise au moins 15 jours avant le démarrage

Tarif

1 200 € HT / session forfaitaire (jusqu'à 8 participants) — TVA non applicable, art. 293 B du CGI

Financement

Financement possible selon éligibilité auprès de l'OPCO de branche. Le format de 4 heures correspond à la durée prise en charge par Constructys. OFC fournit les pièces (programme, devis, convention, émargement, attestations) ; le montage et le dépôt du dossier restent à la charge de l'entreprise

Contact

Laure OLIVIÉ — laureolivie@yahoo.fr — 06 95 66 18 18 — www.laureolivie.fr

PRÉREQUIS ET NIVEAUX D'ENTRÉE

Aucun prérequis en programmation n'est exigé : les notions de développement web nécessaires sont apportées au module 1. Les prérequis ci-dessous sont vérifiés lors de l'entretien de positionnement préalable à l'inscription.

Prérequis pédagogiques — avoir suivi la formation « L'IA au service des professionnels du BTP » (niveau 1) ou utiliser déjà un assistant d'IA (ChatGPT, Claude, Copilot) de façon régulière et savoir rédiger une consigne structurée.

Prérequis techniques — ordinateur portable personnel avec droits d'administration permettant l'installation d'un logiciel ; connexion internet haut débit ; savoir naviguer dans l'arborescence de fichiers de son système ; compte Cursor créé avant la session (l'offre gratuite suffit pour la demi-journée) ; compte GitHub gratuit créé.

Prérequis matériel apporté par le participant — un jeu de données réelles anonymisées de son entreprise (extrait Excel, modèle de document, exemple de compte rendu) servant de support à l'atelier du module 3.

Un questionnaire de positionnement en 8 questions est adressé à chaque participant à l'inscription. Il détermine son parcours au sein de la session :

Parcours	Profil concerné	Adaptation pédagogique
Parcours A	Non-développeur : dirigeant, conducteur de travaux, chargé d'affaires, assistant(e) travaux	Vocabulaire du développement web repris pas à pas, accompagnement renforcé sur l'installation et la mise en ligne. Atelier orienté application simple à usage individuel ou d'équipe.
Parcours B	Profil technique : bureau d'études, méthodes, BIM, informatique, utilisateur avancé d'outils numériques	Approfondissement des règles de projet, des serveurs MCP, du versionnement Git et de la revue de code. Atelier orienté outil destiné à être déployé sur plusieurs postes.

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

À l'issue de la formation, les participants seront capables de :

- Identifier les briques d'une application web (interface, traitement, base de données, hébergement) et employer le vocabulaire courant du développement web.
- Situer Cursor parmi les outils d'IA et déterminer les besoins métier du BTP pour lesquels son usage est pertinent.
- Installer et configurer un environnement de travail Cursor sécurisé : contexte du projet, règles, choix de modèle, mode confidentialité.
- Piloter l'agent (modes Ask, Agent et Plan) et rédiger des prompts adaptés à un besoin métier BTP.
- Construire et tester une application web interne simple répondant à un besoin réel de son entreprise.
- Mettre l'outil en ligne et appliquer les contrôles de fiabilité, de sécurité et de conformité avant de le confier à ses équipes.

PROGRAMME DÉTAILLÉ

MODULE 1 Le développement web expliqué simplement

45 min

► De quoi est faite une application web

- Les quatre briques : l'interface affichée dans le navigateur, le traitement qui exécute les règles de gestion, la base de données qui conserve l'information, l'hébergement qui rend l'outil accessible. Comparaison avec un ouvrage : la façade, la structure, le magasin, le terrain.
- HTML, CSS et JavaScript en une phrase chacun : ce que vous n'écrirez pas vous-

même, mais que vous devez savoir nommer pour piloter l'agent.

- Front et back : ce qui se passe sur le poste de l'utilisateur, ce qui se passe sur le serveur, et pourquoi la distinction change tout en matière de données.
- Base de données : pourquoi un fichier Excel partagé ne tient plus dès que deux personnes saisissent en même temps.
- Hébergement, nom de domaine, adresse sécurisée https : ce qu'il faut pour qu'un chef de chantier ouvre l'outil depuis son téléphone.

► Le paysage des outils d'IA en 2026

- Trois familles à ne pas confondre : les assistants conversationnels (ChatGPT, Claude), les générateurs d'application (Lovable, Bolt, v0, Replit) et les éditeurs agentiques (Cursor, Claude Code).
- Ce que chaque famille sait faire — et ce qu'elle ne sait pas faire.
- Pourquoi Cursor quand l'outil doit durer, évoluer et rester la propriété de l'entreprise.
- Offres Free, Pro et Business, notion de crédits, modèles disponibles (Composer, Claude, GPT, Gemini) : ordre de grandeur budgétaire pour une PME.

► Ce qu'un non-développeur peut réellement produire

- Démonstration en direct : d'un besoin exprimé à l'oral à une application interne fonctionnelle en moins de 20 minutes.
- Ce qui reste hors de portée sans développeur : interconnexion avec l'ERP, gestion fine des comptes utilisateurs, données sensibles, forte volumétrie.
- Retours d'expérience : plateformes internes construites pour des entreprises d'étanchéité, de VRD et de maîtrise d'œuvre d'exécution.

► Choisir son premier cas d'usage

- Carte de 12 usages BTP classés par gain de temps estimé et par niveau de difficulté (annexe 1).
- Distinguer ce qui relève d'un outil sur mesure de ce qui relève d'un logiciel du marché.
- Les quatre critères d'un bon projet de démarrage : besoin réel, données disponibles, périmètre restreint, utilisateur identifié.

→ **Livrable** : Schéma commenté des briques d'une application web, lexique du développement web (annexe 4) et carte des 12 cas d'usage BTP priorités.

MODULE 2 Installer, configurer et piloter Cursor

60 min

► Installation et prise en main

- Installation sur Windows et macOS, import automatique des réglages et extensions

VS Code.

- Visite guidée de l'interface : explorateur de fichiers, éditeur, panneau agent, terminal intégré, navigateur intégré.
- Les raccourcis clavier à connaître dès le premier jour.

► Donner du contexte à l'agent

- Notion de dossier de projet, indexation du code et recherche sémantique dans l'ensemble du projet.
- Référencer le contexte : @fichier, @dossier, @docs, @web, capture d'écran, document déposé.
- Erreur classique du débutant : demander sans donner de contexte — démonstration comparée.

► Les quatre façons de travailler et le mode Plan

- Complétion prédictive (Tab), édition en ligne (Cmd/Ctrl + K), mode Ask pour comprendre sans modifier, mode Agent pour exécuter une tâche complète.
- Mode Plan (Shift + Tab) : faire produire et relire un plan détaillé avant la première ligne de code.
- Règle d'or : quand le résultat dévie, on ne débogue pas l'agent — on revient au plan et on relance.
- Prompt orienté objectif contre prompt prescriptif, cadrage du périmètre, critère de réussite testable (annexe 2).

► Confidentialité et règles du projet

- Activer le mode confidentialité (Privacy Mode) : ce qui sort du poste et ce qui n'en sort pas ; traitement des données de chantier et des données nominatives.
- Créer ses règles de projet (dossier .cursor/rules, fichiers .mdc) et le fichier AGENTS.md ; commande /create-rule.
- Écrire une règle métier BTP utile : vocabulaire, formats de date et de montant, unités, mentions obligatoires.

→ **Livable** : Environnement Cursor opérationnel sur le poste de chaque participant, jeu de règles de projet rédigé à son métier et mémo d'une page des modes et raccourcis.

MODULE 3 Atelier — construire son application web métier

75 min

► Cadrage du besoin (15 min)

- Choix du cas parmi 4 chantiers guidés : suivi des situations de travaux et de la facturation ; générateur de comptes rendus de réunion de chantier ; tableau de bord

des documents obligatoires à échéance (DICT, PPSPS, autorisations) ; bibliothèque de prix et de paragraphes de mémoire technique.

- Expression du besoin en 10 lignes : utilisateurs, donnée d'entrée, résultat attendu, contraintes.
- Définition du critère de réussite testable, écrit avant de commencer.

► Construction guidée (40 min)

- Passage en mode Plan, relecture et correction du plan, lancement de l'agent.
- Création de l'interface web, du stockage des données et des exports (PDF, Excel).
- Traitement des erreurs : lire un message d'erreur, le transmettre à l'agent, vérifier la correction.
- Points de restauration : sécuriser chaque étape validée avant de poursuivre.

► Test et itération (20 min)

- Jeu d'essai avec des données de chantier réelles anonymisées apportées par le participant.
- Correction des écarts par rapport au critère de réussite.
- Ajout d'une fonctionnalité demandée en cours de route sans casser l'existant.

→ **Livrable** : Une application web interne fonctionnelle et testée, propriété du participant, exploitable dès le lendemain.

MODULE 4 Mettre en ligne, fiabiliser, sécuriser

60 min

► Publier son outil sur le web

- Versionner le projet sur un dépôt Git privé : notions strictement utiles à un non-développeur (historique, retour arrière, partage).
- Publier sur un hébergement gratuit et obtenir une adresse partageable ; ce que coûte réellement un hébergement professionnel.
- Associer un nom de domaine de l'entreprise et comprendre le certificat de sécurité.
- Partager l'outil à un collègue et recueillir un premier retour d'usage.

► Fiabiliser avant de confier l'outil

- Les trois défauts les plus fréquents d'un outil produit avec l'IA : erreurs silencieuses, dépendance à un format de fichier, code jamais relu.
- Les trois vérifications minimales avant de donner l'accès à un collègue.
- Faire relire son propre travail par l'agent en lui faisant jouer le rôle d'un relecteur exigeant.

► Sécurité et conformité

- Données personnelles des salariés, clients et sous-traitants : ce qu'on peut stocker, où, et combien de temps.
- Mots de passe, clés d'accès et secrets : ne jamais les écrire dans le projet.
- Choix d'hébergement, sauvegardes, RGPD appliqué aux données de chantier.
- Les signaux qui indiquent qu'il faut faire intervenir un développeur professionnel.

► Plan des 30 jours

- Feuille de route personnelle : un outil à terminer, un outil à lancer, un indicateur de gain de temps à mesurer.
- Ressources pour continuer : documentation officielle, communautés, veille.
- Point de suivi individuel proposé à J+30 (visioconférence de 30 minutes, inclus).

→ **Livvable** : Application publiée en ligne, checklist de mise en service en 12 points et feuille de route personnalisée à 30 jours.

MÉTHODES PÉDAGOGIQUES ET MOYENS MOBILISÉS

Méthodes — démonstrative et active. 70 % du temps est consacré à la pratique sur poste, 30 % aux apports théoriques. Chaque notion est démontrée en direct par la formatrice puis reproduite par les participants sur leur propre poste et leurs propres données.

Moyens techniques — un poste de travail par participant, vidéoprojecteur ou écran partagé, connexion internet haut débit, comptes Cursor et GitHub des participants.

Moyens pédagogiques — support de formation remis au format PDF, bibliothèque de 12 prompts commentés, trois tutoriels pas à pas, lexique du développement web, jeu de données d'exemple, projet modèle réutilisable, checklist de mise en service.

Encadrement — formation animée par Laure OLIVIÉ, formatrice en intelligence artificielle appliquée au BTP, ancienne conductrice de travaux et dirigeante d'entreprise de travaux publics. Effectif limité à 8 participants afin de garantir un accompagnement individuel pendant l'atelier.

Suivi post-formation — un point individuel de 30 minutes en visioconférence est proposé à J+30 pour lever les blocages rencontrés sur le premier outil mis en ligne.

MODALITÉS D'ÉVALUATION ET SANCTION DE LA FORMATION

En amont — questionnaire de positionnement en 8 questions permettant de vérifier les prérequis et d'affecter chaque participant au parcours A ou B.

En cours de formation — évaluation continue par l'observation de la réalisation des exercices sur poste et par la validation, module par module, des livrables attendus.

En fin de formation — évaluation des acquis par la production individuelle d'une application web fonctionnelle, appréciée selon une grille de 6 critères (cadre du

besoin, pilotage de l'agent, qualité du résultat, test, sécurité des données, mise en ligne), complétée par un questionnaire de 15 questions portant notamment sur le vocabulaire du développement web.

Satisfaction — questionnaire de satisfaction à chaud renseigné en fin de session, exploité dans le cadre du système qualité d'OFC Création d'Entreprise.

Sanction — une attestation individuelle de fin de formation mentionnant les objectifs, la nature, la durée et les résultats de l'évaluation des acquis est remise à chaque participant.

ACCESSIBILITÉ — RÉFÉRENT HANDICAP

Nos formations sont accessibles aux personnes en situation de handicap. Laure OLIVIE assure la fonction de référent handicap : les besoins spécifiques sont recensés lors de l'entretien de positionnement afin d'adapter les modalités d'accueil, les supports et le rythme de la session, ou d'orienter vers un partenaire spécialisé le cas échéant.

Contact : laureolivie@yahoo.fr — 06 95 66 18 18.

ANNEXE 1 — CAS D'USAGE BTP TRAVAILLÉS EN FORMATION

Les 12 usages ci-dessous constituent la carte de référence du module 1. Chaque participant en retient un pour l'atelier du module 3.

1. Suivi des situations de travaux — Saisie, avancement par poste, calcul du montant à facturer, export PDF — remplace un classeur Excel partagé. Gain estimé : 3 à 5 h/mois. Difficulté : faible.

2. Générateur de comptes rendus de chantier — Notes ou dictée en entrée, CR structuré par lot en sortie, reprise des points non soldés. Gain : 2 h par réunion. Difficulté : faible.

3. Tableau de bord des documents obligatoires — DICT, PPSPS, autorisations de voirie, attestations de sous-traitants, avec alertes d'échéance. Gain : évite les arrêts de chantier. Difficulté : moyenne.

4. Bibliothèque de mémoire technique — Paragraphes types, références chantiers, moyens humains et matériels, réutilisables par appel d'offres. Gain : 4 à 8 h par mémoire. Difficulté : moyenne.

5. Comparateur d'offres sous-traitants — Import des devis, mise au même format, écarts par poste, questions de mise au point. Gain : 2 à 4 h par consultation. Difficulté : moyenne.

6. Suivi des réserves de réception — Liste par logement ou par zone, photos, statut, relances des entreprises. Gain : 3 h/semaine en phase livraison. Difficulté : moyenne.

7. Calculateur de métré et de prix de revient — Formules propres à l'entreprise, coefficients, marge cible, sortie devis. Gain : fiabilise le chiffrage. Difficulté : moyenne.

8. Portail de partage client ou maître d'ouvrage — Avancement, photos, planning, documents — évite les envois par email. Gain : image et réclamations. Difficulté : élevée.

9. Suivi du matériel et des locations — Entrées et sorties, affectation par chantier, dates de retour, coût par chantier. Gain : 1 à 3 % du coût matériel. Difficulté : faible.

10. Planning de charge des équipes — Affectation par chantier et par semaine, alertes de surcharge, vue direction. Gain : décisions d'embauche. Difficulté : élevée.

11. Base de connaissance interne — Procédures, modes opératoires, fiches sécurité, recherche en langage naturel par les compagnons. Gain : montée en compétence. Difficulté : moyenne.

12. Suivi des heures et des pointages — Saisie mobile par le chef de chantier, consolidation, export paie. Gain : 2 à 4 h/semaine d'administratif. Difficulté : élevée.

ANNEXE 2 — BIBLIOTHÈQUE DE PROMPTS CURSOR REMISE AUX PARTICIPANTS

Prompts fournis au format texte modifiable, à adapter au contexte de chaque entreprise. Les crochets signalent les variables à remplacer.

Prompt 1 — Cadrer le projet avant d'écrire du code (mode Plan)

« Je veux une application web simple pour [besoin]. Utilisateurs : [qui]. Donnée d'entrée : [quoi]. Résultat attendu : [quoi]. Contraintes : usage interne, interface en français, consultable depuis un téléphone. Ne code rien pour l'instant : pose-moi les questions qui te manquent, puis propose un plan en étapes numérotées. »

Prompt 2 — Faire expliquer les choix techniques

« Avant de construire, explique-moi en français simple, sans jargon : quelles technologies tu comptes utiliser pour l'interface, pour le traitement et pour le stockage des données, et pourquoi. Précise ce que cela coûtera à héberger. »

Prompt 3 — Créer une règle de projet BTP

« /create-rule — Toute l'interface est en français. Les dates s'écrivent JJ/MM/AAAA. Les montants sont en euros HT avec un espace comme séparateur de milliers. Utiliser le vocabulaire du BTP : situation, DGD, OS, DICT, réserve, lot. N'utiliser aucune bibliothèque payante. »

Prompt 4 — Lancer la construction

« Construis l'application décrite dans le plan validé. Une étape à la fois. Après chaque fichier créé, liste ce qui reste à faire. Ne modifie aucun fichier du dossier /donnees. »

Prompt 5 — Reproduire un document existant

« Voici le modèle de compte rendu que nous utilisons (@modele-cr.docx). Reproduis exactement cette structure dans l'export de l'application : mêmes sections, même ordre, mêmes intitulés. »

Prompt 6 — Corriger une erreur

« L'application affiche cette erreur : [coller le message complet]. Trouve la cause, explique-la-moi en une phrase compréhensible par un non-développeur, corrige, puis relance et vérifie que l'erreur a disparu. »

Prompt 7 — Ajouter une fonctionnalité sans rien casser

« Ajoute [fonctionnalité]. Contrainte : ne modifie aucun fichier existant en dehors de [liste]. Montre-moi le diff complet avant d'appliquer quoi que ce soit. »

Prompt 8 — Faire relire son travail par l'agent

« Relis le code que tu viens d'écrire comme si tu étais un développeur senior chargé de la revue avant mise en production. Liste les cinq risques les plus probables, classés par gravité, puis corrige uniquement les deux plus graves. »

Prompt 9 — Contrôler les données sensibles

« Analyse l'ensemble du projet et liste chaque endroit où figure une donnée personnelle (nom, email, téléphone de salarié, client ou sous-traitant) ou un identifiant de connexion écrit en dur. Propose une correction pour chacun. »

Prompt 10 — Importer des données réelles

« Voici un export Excel de nos situations de travaux (@situations.xlsx). Crée la fonction d'import. Gère les colonnes manquantes et les lignes incomplètes en produisant un rapport des lignes rejetées, plutôt qu'en interrompant le traitement. »

Prompt 11 — Rendre l'outil utilisable sur téléphone

« Adapte l'interface pour qu'elle reste lisible et utilisable sur un téléphone tenu à une main, en conditions de chantier : boutons larges, texte contrasté, aucune saisie au clavier là où un choix dans une liste suffit. »

Prompt 12 — Documenter pour transmettre

« Rédige un mode d'emploi d'une page destiné à un utilisateur non technique de mon entreprise : à quoi sert l'outil, comment l'ouvrir, les cinq actions possibles, les erreurs fréquentes et qui contacter en cas de problème. »

ANNEXE 3 — TUTORIELS PAS À PAS

Tutoriel 1 — Première application web en 20 minutes

1. Créer un dossier vide sur le poste, puis l'ouvrir dans Cursor (Fichier > Ouvrir un dossier).
2. Ouvrir le panneau agent et basculer en mode Plan (Shift + Tab).

3. Décrire le besoin avec le prompt de cadrage (annexe 2, prompt n° 1) et répondre aux questions posées.
4. Demander l'explication des choix techniques (prompt n° 2) pour comprendre ce qui va être construit.
5. Relire le plan produit, corriger ce qui ne correspond pas, puis valider.
6. Basculer en mode Agent et lancer la construction ; laisser l'agent créer les fichiers et installer ce dont il a besoin.
7. Ouvrir l'aperçu dans le navigateur intégré, tester avec de vraies données, signaler chaque écart à l'agent.
8. Créer un point de restauration dès que le résultat est satisfaisant.

Tutoriel 2 — Écrire les règles de son projet

1. Dans le panneau agent, taper /create-rule et décrire la règle en français courant.
2. Vérifier que le fichier est bien créé dans le dossier .cursor/rules avec l'extension .mdc.
3. Rédiger trois règles seulement pour commencer : langue et formats, vocabulaire métier, interdictions.
4. Relancer une demande simple et vérifier que le résultat respecte les règles.
5. Ajouter une règle uniquement lorsque l'agent répète la même erreur — jamais par anticipation.
6. Versionner le dossier .cursor/rules pour que toute l'équipe en bénéficie.

Tutoriel 3 — Mettre son outil en ligne

1. Demander à l'agent de créer un dépôt Git local et un premier enregistrement de version.
2. Créer un compte GitHub gratuit, puis un dépôt privé au nom de l'entreprise.
3. Demander à l'agent de connecter le projet au dépôt et d'y envoyer le code.
4. Vérifier qu'aucun mot de passe, clé d'accès ni donnée personnelle n'a été envoyé (prompt n° 9).
5. Publier l'application sur un hébergement gratuit et récupérer l'adresse en https.
6. Associer, si besoin, un sous-domaine de l'entreprise (par exemple outils.mon-entreprise.fr).
7. Transmettre l'adresse et le mode d'emploi (prompt n° 12) à un collègue, puis recueillir son retour.

ANNEXE 4 — LEXIQUE DU DÉVELOPPEMENT WEB

Vingt termes suffisent à dialoguer avec un agent d'IA, un prestataire ou un service informatique. Ils sont expliqués au module 1 et remis sous forme de fiche.

Front (interface)

Ce que l'utilisateur voit et manipule dans son navigateur : écrans, boutons, formulaires.

Back (traitement)

La partie invisible qui applique les règles de gestion, calcule et décide ce qui est enregistré.

HTML

Le langage qui décrit la structure d'une

	page : titres, tableaux, champs de saisie.
CSS	Le langage qui décrit l'apparence : couleurs, tailles, mise en page, adaptation au téléphone.
JavaScript	Le langage qui rend la page interactive : réactions aux clics, calculs à l'écran, échanges avec le serveur.
Base de données	L'endroit où l'information est conservée durablement et consultable par plusieurs personnes en même temps.
Serveur	L'ordinateur distant qui exécute l'application et sert les pages aux utilisateurs.
Hébergement	Le service qui met l'application en ligne et la maintient accessible en permanence.
Nom de domaine	L'adresse lisible de l'outil (par exemple outils.mon-entreprise.fr), louée à l'année.
HTTPS et certificat	Le chiffrement de la liaison entre le navigateur et le serveur ; indispensable dès qu'une donnée est saisie.
Framework	Une boîte à outils de code prête à l'emploi qui évite de tout réécrire (React, Next.js, Vue...).
Bibliothèque (librairie)	Un composant réutilisable ajouté au projet pour une fonction précise : exporter en PDF, lire un fichier Excel.
API	Une porte d'entrée standardisée par laquelle deux logiciels échangent des données.
Git	Le système qui enregistre l'historique des versions du projet et permet de revenir en arrière.
Dépôt (repository)	L'emplacement où le projet et son historique sont stockés, en local et sur GitHub.
Commit	Un enregistrement daté et commenté d'un état du projet.
Diff	L'affichage des différences entre l'ancienne et la nouvelle version d'un

fichier, à relire avant de valider.

Déploiement

L'opération qui met en ligne la version à jour de l'application.

Environnement de développement

La copie de travail sur laquelle on modifie sans risque, par opposition à la version utilisée par les équipes.

Variable d'environnement

Un réglage confidentiel (mot de passe, clé d'accès) stocké hors du code et jamais partagé.

Laure OLIVIÉ

Formatrice IA & BTP — OFC Création d'Entreprise

laureolivie@yahoo.fr • 06 95 66 18 18 • www.laureolivie.fr

SIRET 905 244 281 00010 • NDA 11788515078 • Certifié Qualiopi — Actions de formation