

Cahier des charges :

- Effectuer les demandes clients
- Conseiller les clients en fonction de leur besoin et de leur budget
- Apprentissage d'un métier et des compétences requises pour celui-ci

Méthodes utilisées :

Apprentissage par l'écoute et l'observation de mon maître de stage et les réparations des machines des clients ou des machines de test

Compétences développées :

- Compréhension des demandes clients
- Capacités à chercher la source d'un problème avec des tests croisés
- Montage/ démontage d'un ordinateur fixe/portable

Résultat :

Cahier des charges :

- Recréer le jeu Pong avec Processing
- Ajouter de nouvelles fonctionnalités
- Prise en main du code fourni et correction
- Réaliser une documentation complète
- Inclure les collisions
- Confectionner un menu principal
- Créer plusieurs mode de jeux

Méthodes utilisées :

Java



IDE Processing

Compétences développées :

- Travail seul
- Créer facilement des objets
- Correction de bug
- Base de programmation
- Gestion des formes géométriques

Résultat :

Cahier des charges :

- Créer un nom
- Créer un logo
- Créer un contexte
- Faire une étude de marché/établir une stratégie commerciale
- Faire les analyses SWOT et PESTEL

Outils utilisés :

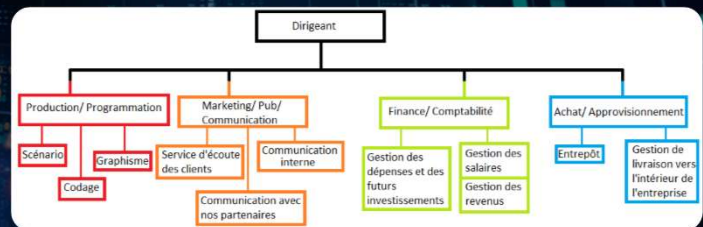
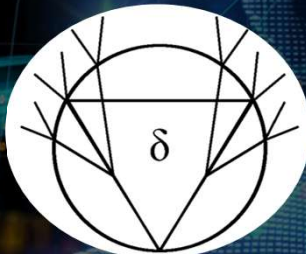
Microsoft Word



Paint

Compétences développées :

- Travail en groupe (Quatuor)
- Organiser une équipe et la manager
- Prise de décision marketing
- Établir des prévisions sur les ventes et la croissance de l'entreprise
- Se renseigner sur ses concurrents et les cibles du marché

Résultat :

Cahier des charges :

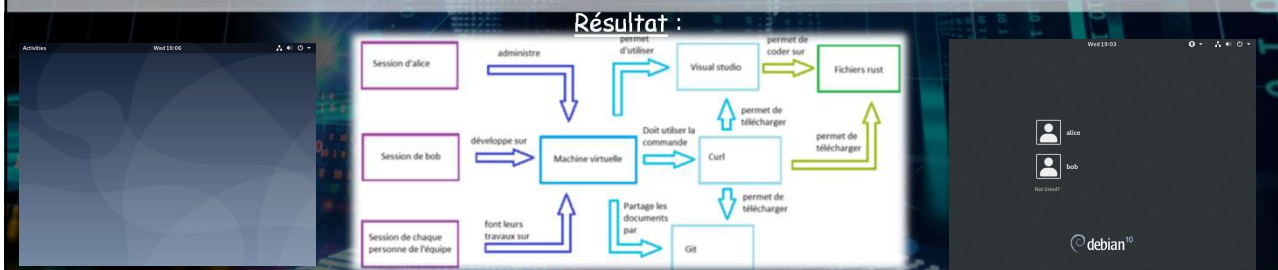
- Machine virtuelle sous linux
- Machine en anglais mais clavier en français
- Installer Rust en version nightly (pour avoir les dernières caractéristiques de développement)
- Installer Visual Studio Code
- Installer GIT

Méthodes utilisées :

Bash (VmWare)

Compétences développées :

- Travail en duo
- Création d'une machine virtuelle
- Configuration de la machine virtuelle
- Création de plusieurs utilisateurs (avec des caractéristiques différentes)
- Télécharger les outils nécessaires aux utilisateurs

Résultat :

Cahier des charges :

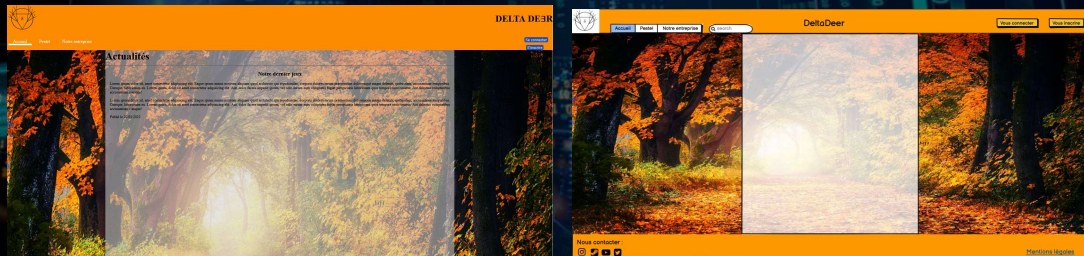
- Créer une maquette du site
- Créer une fiche persona pour avoir une cible précise
- Réaliser un site avec 5 pages différentes faisant référence à l'entreprise créée auparavant
- Rendre le site responsive (lisible sur des surfaces autre qu'un ordinateur)

Méthodes utilisées :

HTML, CSS
(Visual Studio Code)

Compétences développées :

- Savoir trouver un visuel pouvant attirer un investisseur
- Faire un site réactif
- Savoir organiser un site
- Lui donner une identité graphique au site
- Savoir utiliser flex

Résultat :

Cahier des charges :

- Première Partie:
 - Faire déplacer des soldats soit rouges soit noirs
 - Rajouter des fonctionnalités
 - Gérer les points de vies et les attaques des soldats
- Seconde partie :
 - Coder la meilleur IA possible en partant d'un certain niveau dans le jeu pour essayer les IA des autres étudiants de la promotion

Méthodes utilisées :

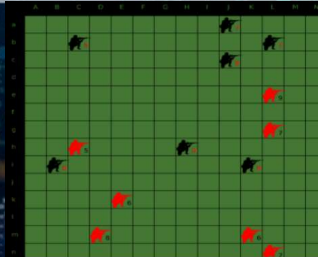
Java



IDE NetBeans

Compétences développées :

- Travail seul pour la première partie et en duo pour la deuxième partie
- Retranscrire les règles du jeu en code
- Comprendre et développer un IA

Résultat :

Cahier des charges :

- Créer un schéma entité-association
- Créer une base de données pouvant gérer l'achat auprès des fournisseurs (et non la vente aux clients) à partir du schéma entité-associations
- Créer un maquettage complet de l'application imaginée pour cette entreprise

Méthodes utilisées :

Win 'Design



Microsoft SQL Management Studio

Compétences développées :

- Prendre en compte les besoins du client
- Organiser notre travail avec un schéma entité-association
- Générer le script de la base de données
- Générer le script de remplissage
- Modéliser les maquettes et l'architecture globale du site

Résultat :

Contraintes	Vies	Chiffres	Bank
Chiffres 1			Vin 1
Chiffres 2			Vin 2
Chiffres 3			Vin 3
Chiffres 4			Vin 4
Chiffres 5			Vin 5
Chiffres 6			
Chiffres 7			
Chiffres 8			

Cahier des charges :

- Créer un jeu permettant à des potentiels nouveaux étudiants de BUT informatique de découvrir le codage sous la forme de corrections de bugs
- Faire une application de départ et la finir dans le temps imparti
- Faire une version sans erreur pour les animateurs de l'activité

Méthodes utilisées :

Java



IDE Processing

Compétences développées :

- Travail en groupe (Quatuor)
- Gestion d'une équipe
- Réalisation de document à destination de personnes non formées à l'informatique

Résultat :

game Over
ton score est de 0
appuis sur enter pour relancer une partie
appuis sur h pour revenir au menu



Cahier des charges :

- Analyser, conceptualiser, programmer un logiciel au client
- Réaliser un document d'analyse
- Réaliser un document de conception
- Prototyper une application de location type Airbnb
- Réaliser les schémas UML
- Réaliser des tests unitaires
- Gestion des types de compte sur l'application

Méthodes utilisées :Compétences développées :

- Travail en duo
- Réalisation de test unitaires
- Répartition des tâches à effectuer
- Utilisation de umlet pour des schémas UML

Résultat :

```

=====
Welcome to the app
=====
1. Connection
2. Account creation
3. Quit

Your choice? [1 - 3]
1
  
```

```

What do you want to do ?
1. Disconnect
2. Quit
3. Modify my account
4. Deposit in wallet
5. Withdraw from wallet
6. Check my wallet
7. List of properties by month
8. List of my completed auctions
TODO :
9. Make a bid
8. Display all of my reservations description

Your choice? [1 - 8]
  
```

Cahier des charges :

- Gérer des composants graphiques
- Utiliser le Parcours en largeur pour calculer l'itinéraire le plus court
- Pouvoir sélectionner des sommets source et destination
- Récupérer le chemin le plus court entre deux sommets à partir de l'arbre

Méthodes utilisées :

Java



Maven



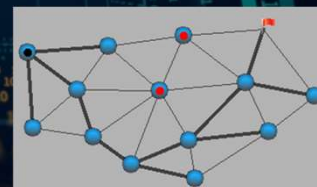
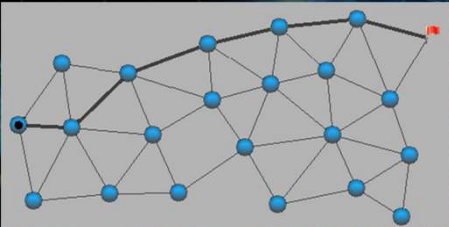
Jar



IDE NetBeans

Compétences développées :

- Travail en duo
- Connaissances en arbres binaires de recherche
- Appliquer ces connaissances en graphe tel que le parcours en largeur
- Développement en Java

Résultat :

Cahier des charges :

- Livrer une application au client
- Utiliser des fichiers CSV
- Faire une application permettant à une entreprise donnée de visualisé son empreinte carbone et ses répercussions.
- Comparer l'empreinte carbone des pays où est implantée l'entreprise.

Méthodes utilisées :

Python
(Visual Studio Code)



Matplotlib



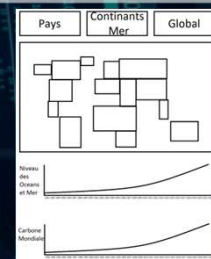
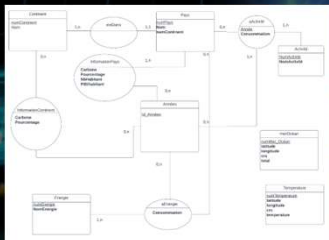
SQLite3



pandas

Compétences développées :

- Savoir trouver un visuel pouvant attirer un investisseur
- Faire un site réactif
- Savoir organiser un site
- Savoir donner identité graphique au site
- Savoir utiliser flex

Résultat :

Cahier des charges :

- Effectuer les demandes clients
- Conseiller les clients en fonction de leur besoin et de leur budget
- Réalisation d'un guide de déploiement pour un système de sauvegarde local-distant

Méthodes utilisées :

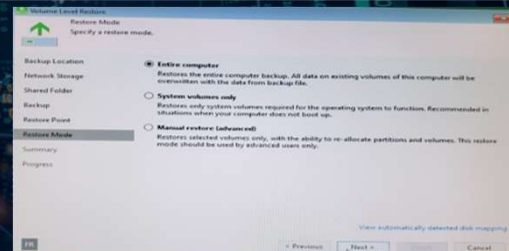
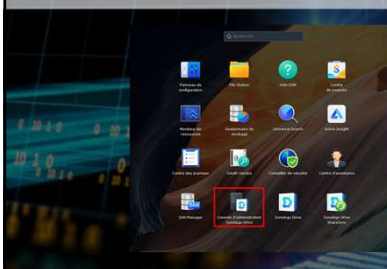
Faire des tests de sauvegarde pour être sûr que le guide est le plus complet possible

Veeam

veeam

Compétences développées :

- Compréhension des demandes clients
- Capacités à chercher la source d'un problème avec des tests croisés
- Montage/ démontage d'un ordinateur fixe/portable
- Réalisation de recherche complet et création d'un document expliquant tout les étapes à suivre

Résultat :

Cahier des charges:	Méthodes utilisées :	Compétences développées :
<ul style="list-style-type: none">• Première Partie:<ul style="list-style-type: none">• Faire déplacer des soldats rouge ou noir• Rajouter des fonctionnalité• Gérer les points de vies et les attaques des soldats• Seconde partie :<ul style="list-style-type: none">• Coder une la meilleur IA possible en partant d'un certain niveau dans le jeu pour essayer les IA des autres étudiant de la promotion.	<p>Java</p> <p>IDE NetBeans</p> 	<ul style="list-style-type: none">• Travail seul• pour la première partie et en duo pour la deuxième partie
	<p>Résultat:</p>	

Cahier des charges :

- Réalisation d'un document de gestion de projet
- Réalisation d'un document de conception de projet
- Réalisation de diagramme de cas d'utilisation
- Réalisation de diagramme de paquet
- Réalisation de plan d'action
- Utilisation des méthodes agiles pour la gestion de projet

Méthodes utilisées :

Umlet



Compétences développées :

- Travail en équipe
- Gestion d'une équipe
- Découpage des réalisations à faire en fonction des compétences de chaque membre de l'équipe
- Réalisation de diagramme

Résultat :

[illegible][illegible]

Cahier des charges :

- Réalisation d'un site en symfony utilisant une base de données contenant des séries.
- Utilisation de la méthode agile scrum
- Réalisé des démo au client pour montrer l'avancement du projet
- Comprendre et ajouter au site les demandes du Product Owner

Méthodes utilisées :

Symfony

php

HTML, CSS
(Visual Studio
Code)Compétences développées :

- Travail en équipe (6 personnes)
- Découpage des demandent du Product Owner en plusieurs tâche pour faciliter leur réalisation
- Réaliser la gestion d'une équipe
- Réalisation d'un backlog
- Réalisation d'un burndown chart

Résultat :