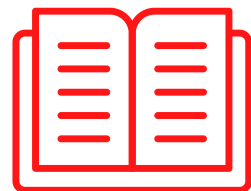
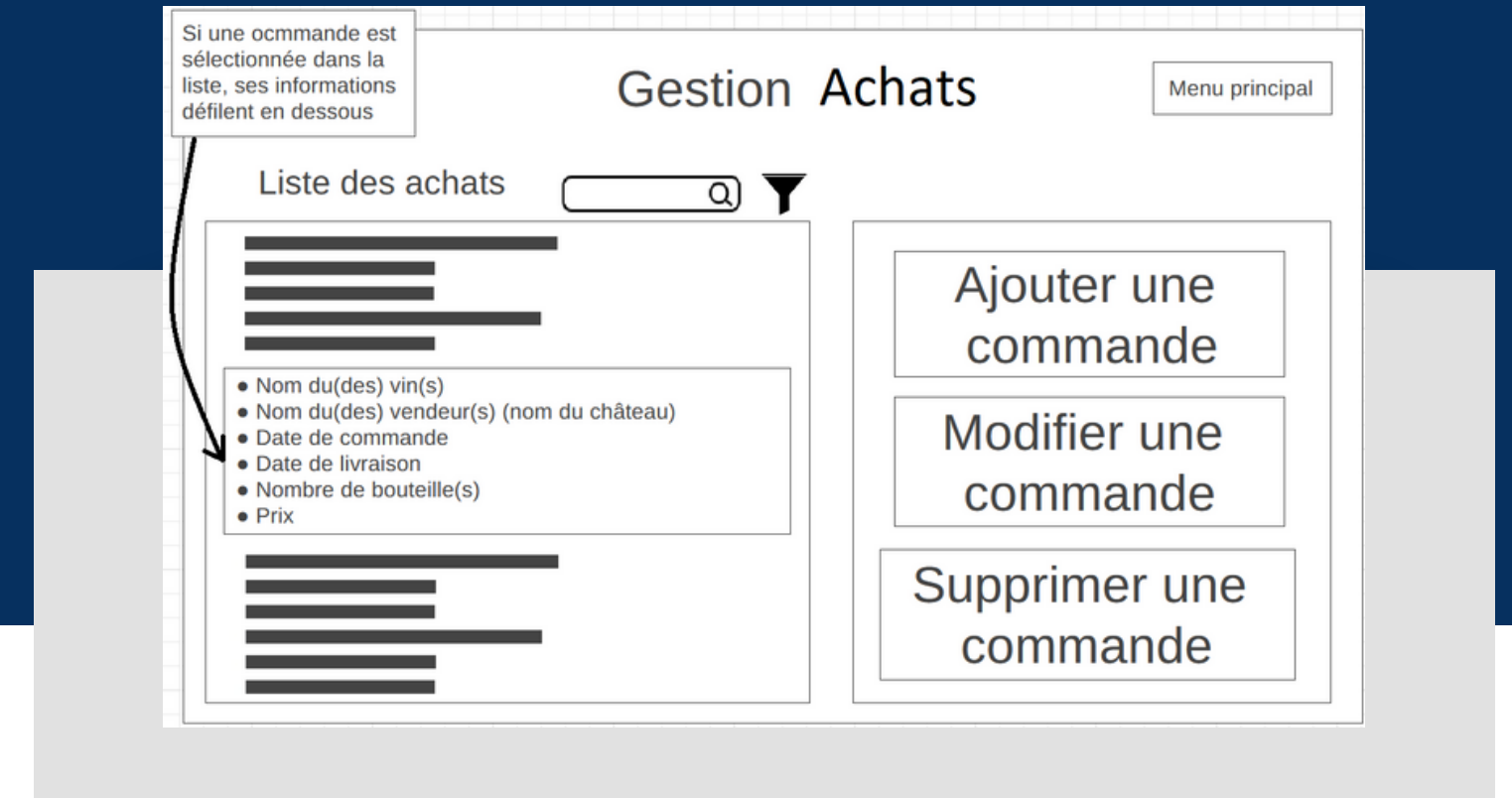


PROJET BASE DE DONNÉES



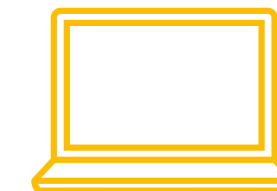
Cahier des charges

Pour ce projet, il nous était demandé de réaliser une base de données pour un client ainsi que les maquettes d'une application utilisable par les clients. Seule la base de donnée avec divers schémas conceptuels ont été effectués, pour l'application, il nous était simplement demandé d'imaginer à quoi elle ressemblerait, son fonctionnement ainsi que ses fonctionnalités variées.



Compétences

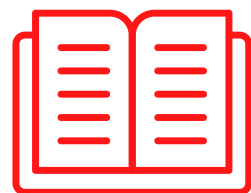
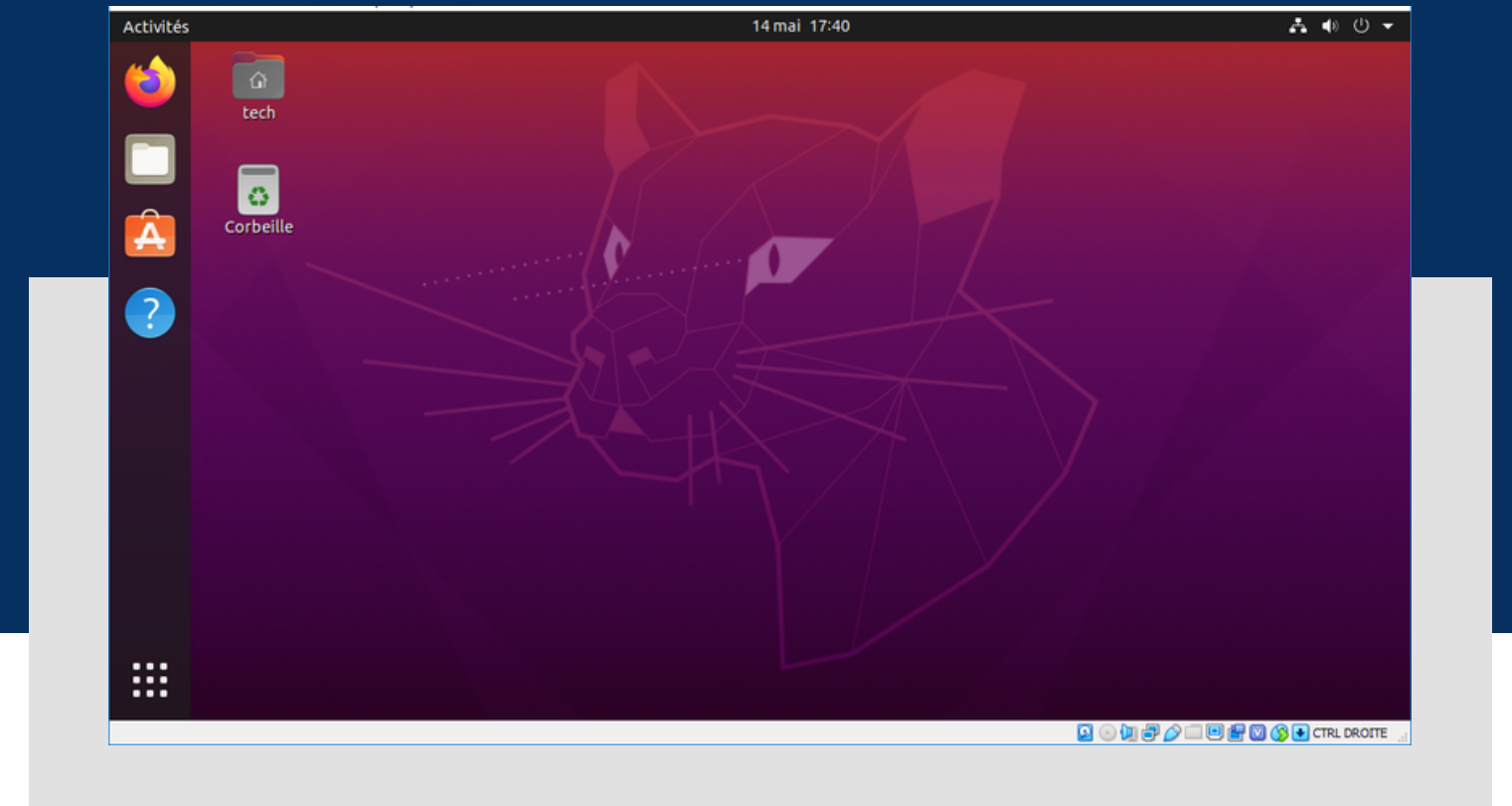
Logiciel : grâce à ce projet, j'ai pu mettre en pratique mes connaissances du langage SQL Serveur.
Communication : tout ce projet était à réaliser par deux. Nous nous sommes donc réparties les tâches puisque malgré la réalisation de la base, il nous était également demandé de faire quelques schémas et maquettes de cette base ainsi que de rédiger des documents type "bilan".



Techno-Méthode

Pour la réalisation technique de ce projet, j'ai donc utilisé le langage SQL Serveur de Microsoft pour faire la base de données. Mais je me suis aussi servi d'outils en ligne pour faire les maquettes de l'application et les divers schémas demandés.

PROJET D'INSTALLATION DE POSTE



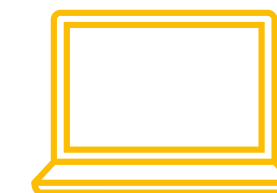
Cahier des charges

Il nous était demandé de réaliser un environnement de bureautique et de développeur pour une petite entreprise. Sur une machine virtuelle, nous avons absolument tout fait, de l'installation du système d'exploitation au paramétrage des droits d'accès des utilisateurs sur certains logiciels.



Compétences

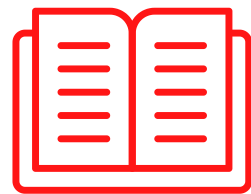
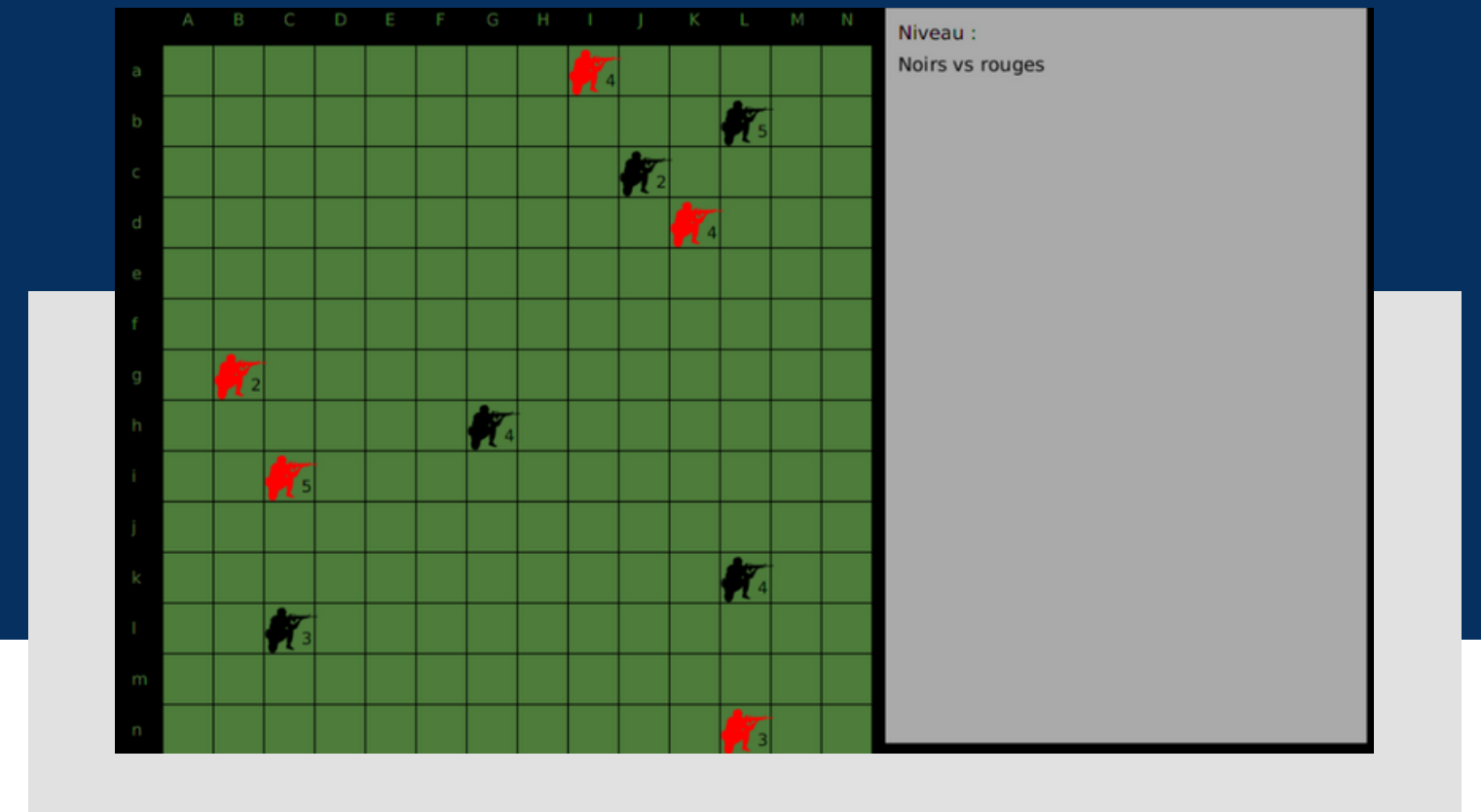
Logiciel : grâce à ce projet, j'ai, cette fois-ci, renforcé ma rigueur dans le langage Bash.
Communication : l'intégralité de ce projet était à faire en binôme. La répartition de tâches était donc de mise. La rédaction d'un rapport et d'une notice était également demandés dans notre sujet. Tout ces éléments ont contribué à renforcer ma faculté à rédiger des documents.



Techno-Méthode

Pour la réalisation technique de ce projet, j'ai utilisé le langage de programmation Bash sous le système d'exploitation Linux. Un langage qui ne passe pas par quatre chemins et s'attaque directement aux entrailles du système d'exploitation. De quoi modifier les choses les plus inaccessibles pour les utilisateurs et ainsi leur créer un environnement digne de ce nom.

PROJET LOWATEM



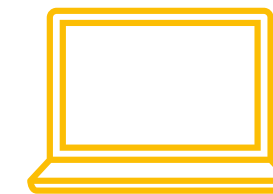
Cahier des charges

Nous avons un sujet de jeu de plateau. Il m'était demandé, dans un premier temps, de programmer une règle du jeu après l'autre. Une fois cela fait, la deuxième partie de ce projet était de réaliser (en binôme) une intelligence artificielle assez forte pour vaincre celles de nos professeurs (la nôtre était évidemment de taille).



Compétences

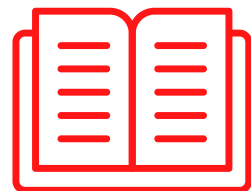
Logiciel : grâce à ce projet, j'ai pu exploiter exclusivement la programmation Java en orienté objet. **Communication :** ce projet était composé de deux parties. La première de manière individuelle et l'autre en binôme. La partie en binôme m'a appris à me servir d'outils de gestion de fichiers pour donner l'accès à ces derniers en simultané. Une expérience très enrichissante.



Techno-Méthode

Pour la réalisation technique de ce projet d'introduction à la programmation orienté objet, j'ai utilisé le langage de programmation Java pure avec l'IDE NetBeans sans quelconque surcouche. Un outils radicalement plus complet que le précédent cité "Processing". Un véritable outil digne d'être utilisé par des professionnels.

PROJET DE CRÉATION D'UN SITE WEB



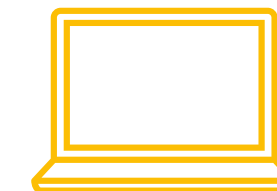
Cahier des charges

Durant un projet antérieur (présenté sur ce portfolio), nous devons rassembler des informations pour simuler la création d'une entreprise. Le but de ce site web était de reprendre les différentes informations et les renseignées dans un site web.



Compétences

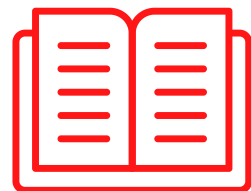
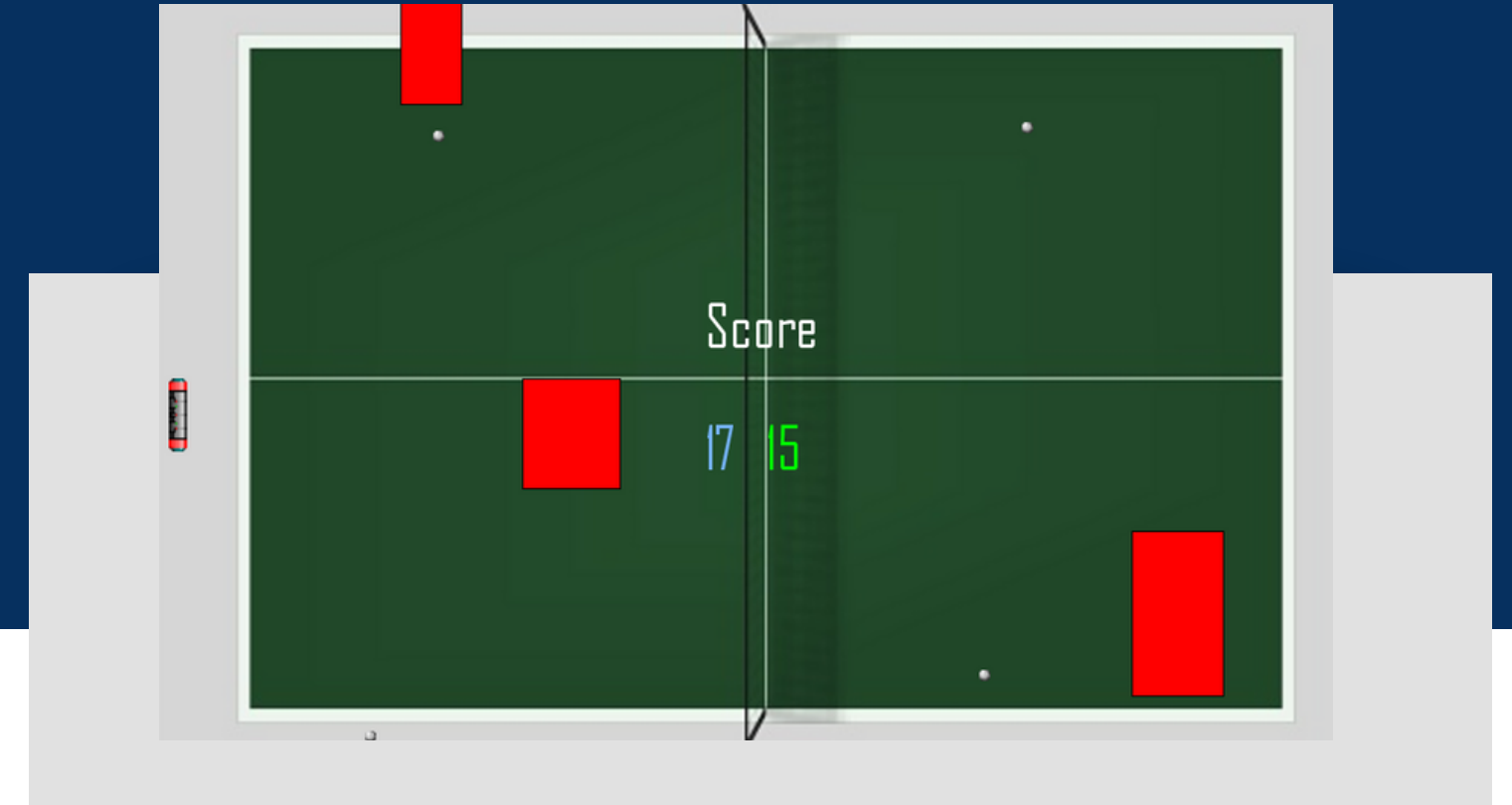
Logiciel : ce projet projet m'a fait spécifiquement travaillé les langages HTML et CSS.
Communication : un projet à réaliser en binôme, avait pour but de travailler aussi la communication au sein d'un groupe puisqu'un dépôt GitLab était imposé. Il n'y a pas meilleur logiciel pour se forcer à gérer des fichiers communs.



Techno-Méthode

Pour la réalisation technique de ce projet, j'ai utilisé les langages HTML et CSS. Pour l'utilisation de ces langages, j'ai utilisé l'IDE Visual Studio Code. Un outils qui s'avère être un peu, trop polyvalent, ce qui a pour conséquence d'empiéter sur quelques points qualitatifs. Néanmoins, pour l'utilisation de ces langages, cet IDE est parfaitement bien conçu avec des outils très pratiques.

PROJET PONG



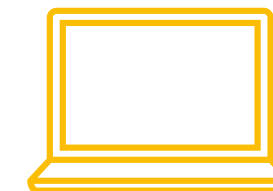
Cahier des charges

Il m'était demandé de réaliser le jeu Pong en rajouter une règle du jeu au fur et à mesure : allant de l'affichage des éléments à la conception de la physique du jeu. Après avoir reproduit fidèlement ce jeu mythique, nous avons carte blanche pour rajouter toutes sortes de choses comme par exemple des obstacles ou encore d'avantage de balles.



Compétences

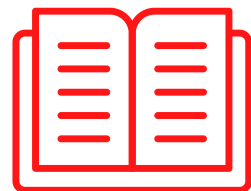
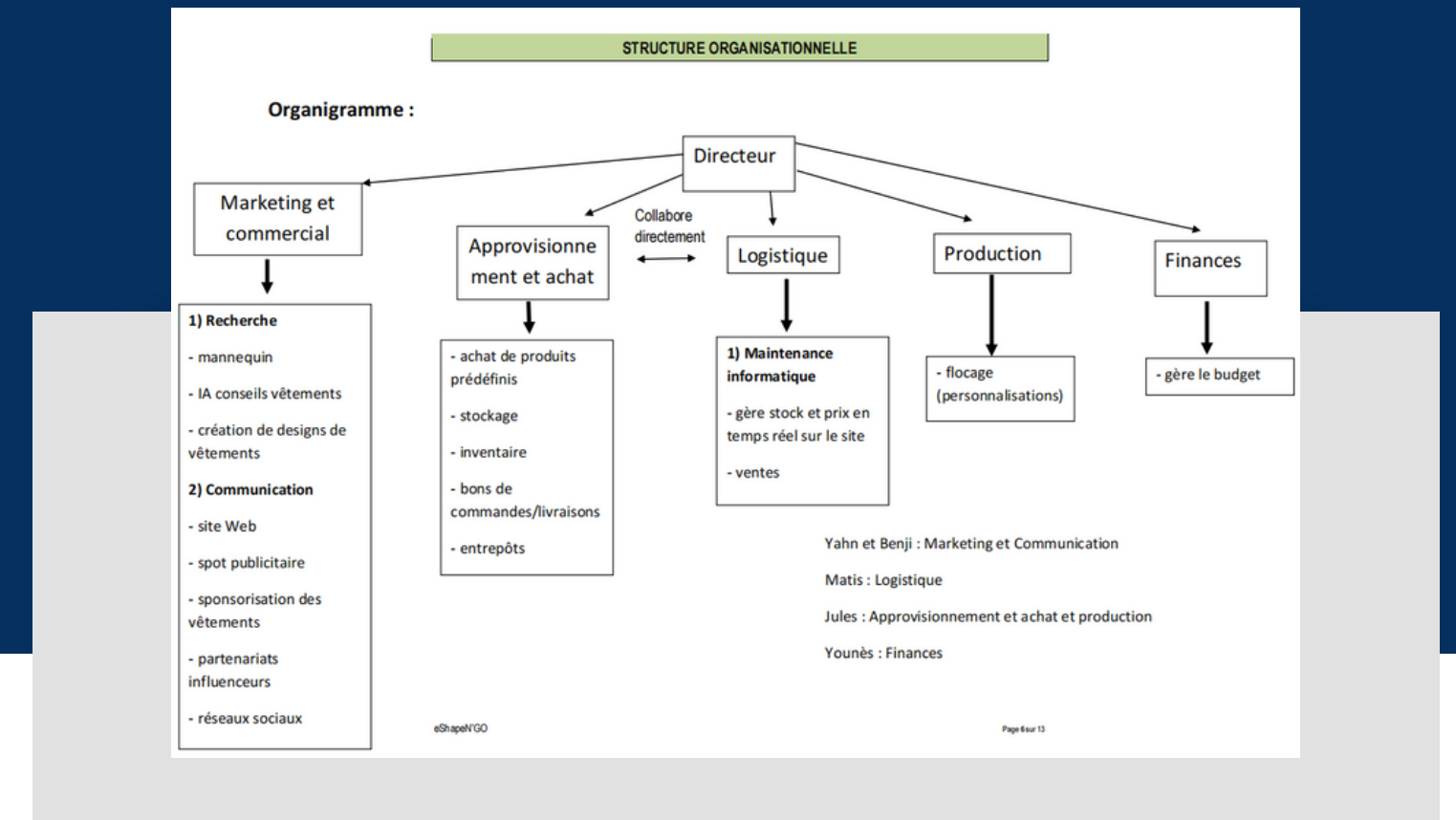
Logiciel : grâce à ce projet de début de filière, j'ai pu acquérir une certaine aisance dans la programmation java basique.
Communication : malgré le fait que le projet soit personnel et non par groupe, il nous était demandé en parallèle de rédiger un rapport précis sur des spécificité de notre code, j'ai donc pu apprendre à rédiger une explication complexe lié à un projet informatique.



Techno-Méthode

Pour la réalisation technique de ce projet d'introduction, j'ai utilisé le langage de programmation Java avec une surcouche de l'IDE Processing. Un logiciel gratuit qui me permettait de travailler à domicile pour avancer plus rapidement.

PROJET CRÉATION D'ENTREPRISE



Cahier des charges

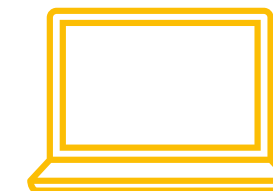
Il nous était demandé de simuler la création d'une entreprise dans un domaine de notre choix. Il fallait donc prendre en compte toutes les informations d'une entreprise, aussi bien financières et marketing que logistique et production.



Compétences

Logiciel : durant ce projet, c'est surtout la communication qui y était au cœur. Puisque aucun logiciel technique n'était nécessaire pour faire construire l'entreprise.

Communication : pour réaliser le projet, nous étions par groupe de 5. La difficulté était de se répartir équitablement les tâches.



Techno-Méthode

Comme dit précédemment, aucun logiciel de programmation n'a été nécessaire, en revanche la recherche d'informations et la rédaction / mise en page sur Word était omniprésent.