

## Fiche descriptive/évaluative/réflexive de la SAE S2.02

### Titre : Exploration algorithmique d'un problème

### Compétence n°2 : Optimiser des applications informatiques

### Niveau 1 : Appréhender et construire des algorithmes simples

#### Descriptif du projet SAE auquel j'ai pris part : (5 lignes)

L'entreprise GamIUTer souhaiterait disposer d'une version numérique simplifiée du jeu Latice.

L'application doit être implémentée en Java, en utilisant JavaFX pour l'Interface Homme-Machine (IHM).

Des jeux d'essais doivent également être mis en place pour tester que le comportement de l'application soit bien conforme aux spécifications du cahier de charge.

#### Auto-évaluation des apprentissages critiques :

- Analyser un problème avec méthode

Acquis

☒

En cours d'acquisition

☐

Non acquis

☐

Comment

- Comparer des algorithmes pour les problèmes classiques

Acquis

☐

En cours d'acquisition

☒

Non acquis

☐

Comment

- Expérimenter la notion de compilation et les représentations bas niveau des données

Acquis

☒

En cours d'acquisition

☐

Non acquis

☐

Comment

- Formaliser et mettre en œuvre des outils mathématiques pour l'informatique

Acquis

☒

En cours d'acquisition

☐

Non acquis

☐

Comment

#### Livrables (pour l'entreprise informatique) :

Le code Java du jeu Latice, le rapport de la saé, une vidéo de présentation

#### Lien éventuel vers les livrables/réalisations :

<https://git.unilim.fr/gokcen1/latice>

#### Ce que j'en dégage comme bénéfices : (3≤5 lignes)

J'ai appris à développer avec des langages de programmation et j'ai utilisé des logiciels que je ne connaissais pas auparavant. En effet j'ai appris les bases de la programmation orienté objet qui est un type de programmation très intéressant.

#### Projection vers mon objectif professionnel : (correspondance compétences/métier, à quoi va me servir cette SAE)

Cette saé m'a permis de comprendre et d'appréhender la conception d'une application en java de A à Z. Dans le futur, il ne s'agit pas forcément de ce que je veux faire, étant donné que je préfère les systèmes d'informations. Cependant, cela permet de comprendre la démarche de programmation.

#### Synthèse évaluative du référent pédagogique : (à remplir par l'enseignant)

- Analyser un problème avec méthode

Acquis

☐

En cours d'acquisition

☐

Non acquis

☐

- Élaborer des conceptions simples

Acquis

☐

En cours d'acquisition

☐

Non acquis

☐

- Expérimenter la notion de compilation et les représentations bas niveau des données

Acquis

☐

En cours d'acquisition

☐

Non acquis

☐

- Formaliser et mettre en œuvre des outils mathématiques pour l'informatique

Acquis

☐

En cours d'acquisition

☐

Non acquis

☐

Nom du référent :

Signature :