



Monsieur  
MaamaR

# SOMMAIRE



*Pillz*

1

Pillz, projet tutoré MMI



2

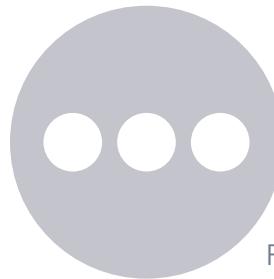
Portfolio

Portfolio, projet personnel

JUNKWORLD

4

Mini-jeu développé sous Unity



Miscellaneous

7

Regroupement de projets mineurs :  
Fondations d'un jeu en Java, mini-jeu  
en canvas et JS...

6

SMASH-IT!

Installation interactive sous Pure Data



Pillz

Menu

Aujourd'hui

Traitements

Pharmacies

Numéros Utiles

Options

Pharm

Traitement 1

advi

ADVIL 200 mg, comprimé enrobé

ADVIL 400 mg, comprimé enrobé

ADVILCAPS 200 mg, capsule molle

ADVILCAPS 400 mg, capsule molle

ADVILEFF 200 mg, comprimé effervesce...

Captures d'écran du prototype de l'application.

À gauche, le menu de l'application décale la géolocalisation vers la droite.

À droite, l'utilisateur recherche un médicament à ajouter à son « traitement 1 », la recherche est dynamique.

Pillz était le projet de l'agence étudiante AnID composée de six étudiants.

Cette application mobile est disponible sur IOS et Android depuis avril 2015, mais n'est plus mise à jour. Elle permet d'assister l'utilisateur dans sa prise de traitements en lui rappelant à l'aide d'alarmes quels sont les médicaments à prendre, ou lui indiquera les pharmacies à proximité de sa position.

Couplée par connexion Bluetooth à un distributeur électronique facultatif, elle indique à celui-ci quels médicaments délivrer et en quelle quantité aux horaires donnés, l'utilisateur n'a plus qu'à prendre les médicaments distribués dans le récipient de sortie.

Exerçant la fonction de graphiste et développeur au sein de l'agence, j'étais principalement chargé de la réalisation de visuels, de la mise en page des documents, et du développement de la fonction de géolocalisation de l'application avec l'API Google Map et du debugging de l'application.

L'application est développée en langages web (HTML/CSS/Javascript) et utilise le framework MVC Angular.Js, elle est compilée en langages natifs aux plateformes Android et IOS par le biais d'Apache Cordova.

# Portfolio



mmaamar.com, site web personnel, HTML5/CSS3/JS/PHP/MySQL, août 2015

Mon projet personnel principal est mon site web, il ne vise pas une dimension professionnelle ou un public particulier. Je vois ce site un peu comme mon laboratoire personnel, il me permet de tester les nouveautés du moment.

Sur la dernière révision, j'ai pu expérimenter un langage préprocesseur CSS, à savoir SASS couplé à Compass, une librairie de fonction servant à implémenter des propriétés CSS et par exemple dans le cas du CSS3, il permet d'ajouter automatiquement les préfixes vendeur.

TVFIL78

Assistant webmaster  
16 Juin - 16 Juillet 2014  
Community Management • Édition et envoi de la newsletter • Mise en ligne du contenu • Gestion de contenu sur le CMS Wordpress • Développement de la nouvelle newsletter

Portfolio

Tout Graphisme Artwork Étudiant Multimédia Logo PAO Personnel Site

Pilz FAQ Pilz Infographie Youtron CV Développeur Web Nippon wallpaper JunWorld JunWorld - Original AviD - Brainstorming la gr... ScreenPics

## Section Expériences - Portfolio du site

```
# Affichage des répertoires interdit
Options -Indexes

# Session utilisateur pour le formulaire d'ajout de créations
AuthUserFile /home/maamarceh/.htpasswd
AuthName "Please enter your ID and password"
AuthType Basic
<Files "addCreations.php">
require valid-user
</Files>

# Activation de la mise en cache des fichiers
<IfModule mod_expires.c>
# Enable expirations
ExpiresActive On
# Default directive
ExpiresDefault "access plus 1 month"
# My favicon
ExpiresByType image/x-icon "access plus 1 month"
# Images
ExpiresByType image/gif "access plus 1 month"
ExpiresByType image/png "access plus 1 month"
ExpiresByType image/jpg "access plus 1 month"
ExpiresByType image/jpeg "access plus 1 month"
# CSS
ExpiresByType text/css "access plus 1 year"
# Javascript
ExpiresByType application/javascript "access plus 1 year"
</IfModule>

# Activation de la compression
<IfModule mod_deflate.c>
```

Extrait du fichier .htaccess du site

# Portfolio



Les sites recensent différentes sections descriptives de mes compétences, de ma formation, de mes centres d'intérêt, une section comportant une librairie d'images dynamiques. Cettedernièreestgérée par ajax, PHP et une base de données comportant deux tables : une pour les créations et leurs différentes informations et une autre pour les différents tags assignés à une création.

Concernant les tâches réalisées sur ce site et celles qui sont à prévoir, j'ai donc effectué une refonte totale du site web et ai remplacé les différentes feuilles de style par un fichier unique généré à l'aide de SASS.

Je prévois à présent de rendre le site mobile-friendly, d'implémenter une user interface permettant l'édition du contenu directement en ligne, et de traduire également le site en anglais. Je dois également mettre toute ma charte graphique à jour et tous les documents concernés selon le nouveau logo.

```
//gestion du portfolio
function searchArts(tag) {
    $.ajax({
        type: "POST",
        url: './php/ajaxPortfolio.php',
        data: {
            goOn: tag
        },
        success: function(res) {
            $(".boxBloc").html(res);
            portfolio();
        }
    });
}

function getTags() {
    $.ajax({
        type: "POST",
        url: './php/ajaxPortfolio.php',
        data: {
            getTags: 'true'
        },
        success: function(res) {
            $(".tagBar").html(res);
            searchArts('Tout');
            $('.tagBar > li').click(function(){
                searchArts($(this).text());
            });
        }
    });
}

$(document).ready(function(){
    getTags();
})
```

Du côté client on demande les tags et les créations, jQuery/Ajax,

'portfolio_tagsPerArts'		'portfolio_entries'						
tag	art_id	art_id	titre	description	src	preview	year	
personnel	1	1	titre1	....	/source.pdf	/preview.svg	2015	
PAO	1							

Schéma de la base de données

```
if(isset($_POST['getTags'])){
    mb_internal_encoding('UTF-8');
    $db = mysqli_connect(
        ) OR die(mysqli_error($db));

    mysqli_query($db,'SET NAMES UTF8');
    $requete = "SELECT DISTINCT `tag` FROM `portfolio_tagsPerArts` WHERE 1";
    $request = mysqli_query($db,$requete);
    mysqli_close($db);

    $tagsMenu=<li>Tout</li>;
    while($results = mysqli_fetch_assoc($request)){
        $tagsMenu.=<li>{$results['tag']}</li>;
    }
    echo $tagsMenu;
}
```

Pour demander les tags à la base de données, on utilise la mention DISTINCT afin d'éviter les doublons.

```
if(isset($_POST['goOn'])){
    mb_internal_encoding('UTF-8');
    $db = mysqli_connect(
        ) OR die(mysqli_error($db));

    mysqli_query($db,'SET NAMES UTF8');
    if($_POST['goOn']=='Tout'){
        $requete = "SELECT * FROM `portfolio_entries` WHERE 1";
    }
    else{
        $requete = "SELECT * ";
        $requete .= "FROM portfolio_entries portfolio ";
        $requete .= "INNER JOIN portfolio_tagsPerArts tags ";
        $requete .= "ON tags.art_id = portfolio.art_id ";
        $requete .= "WHERE tags.tag = '{$_POST['goOn']}'";
    }
}
```

Après avoir cliqué sur un tag dans la liste, voilà comment la requête est construite.

# JUNKWORLD



junkworld.mmaamar.com, Junkworld, projet étudiant, janvier 2015

Junkworld est un mini-jeu conçu et réalisé dans le cadre du cours d'écriture multimédia.

Le jeu a été développé sous Unity, les décors ont été modélisés sous Blender, et les scripts sont écrits en JavaScript.

Sur ce projet où nous étions 4 étudiants, j'ai principalement travaillé sur le mapping et les scripts du jeu.

Entre autres, j'ai pu développer l'IA des robots, le déplacement des personnages, le système de score par collision, et la désactivation des robots par le clic.

# JUNKWORLD

```

function Update ()
{
    if(joueurEnVie && actif)
    {
        distanceCible = Vector3.Distance (cible.position, transform.position);

        if(distanceCible < distanceDetection)
        {
            regardeLeJoueur();

            if(distanceCible < distancePoursuite)
            {
                if(distanceCible > distanceStopPoursuite)
                {
                    transform.GetChild(0).GetComponent().SetFloat("Speed", vitessePoursuite * Time.deltaTime);
                    poursuit();
                }
                else
                {
                    attaque();
                }
            }
        }
    }
}

function regardeLeJoueur()
{
    var rotation = Quaternion.LookRotation(cible.position - transform.position);
    //en mettant la valeur des angles sur les axes Z et X à 0 on oblige la rotation à se faire sur l'axe Y uniquement
    rotation.z = 0.0;
    rotation.x=0.0;
    transform.rotation = Quaternion.Slerp(transform.rotation, rotation, Time.deltaTime * vitesseRotation);
    //transform.Rotate(0,90,0);
}

function poursuit()
{
    transform.Translate(Vector3.forward * vitessePoursuite * Time.deltaTime);
}

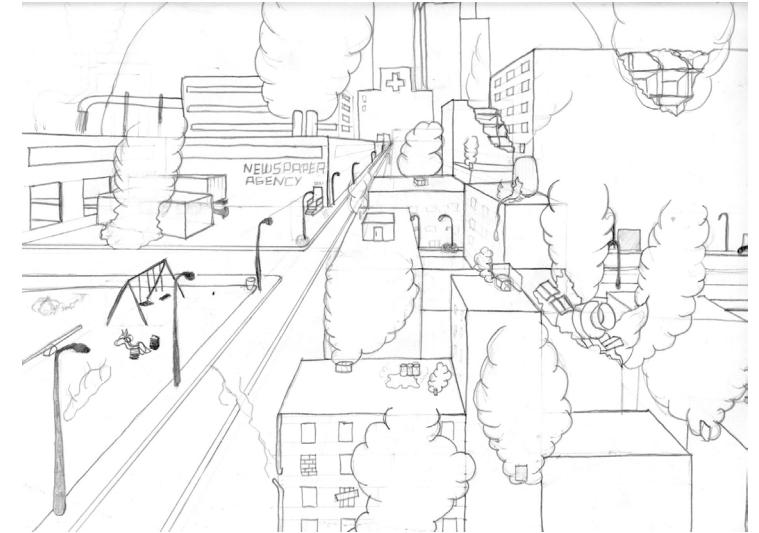
function attaque()
{
    if(ilAttaque)
    {
        secondes -= 1 * Time.deltaTime;
        if(secondes <= 0)
        {
            cible.GetComponent<Personnage>.PV -= 1;
            print(cible.GetComponent<Personnage>.PV);
            secondes = attenteAttaque;
        }
    }
}

function quelRobotQuelPerfs(){
    if(transform.name == "Type2")
    {
        vitessePoursuite *=1.2;
    }
}

```

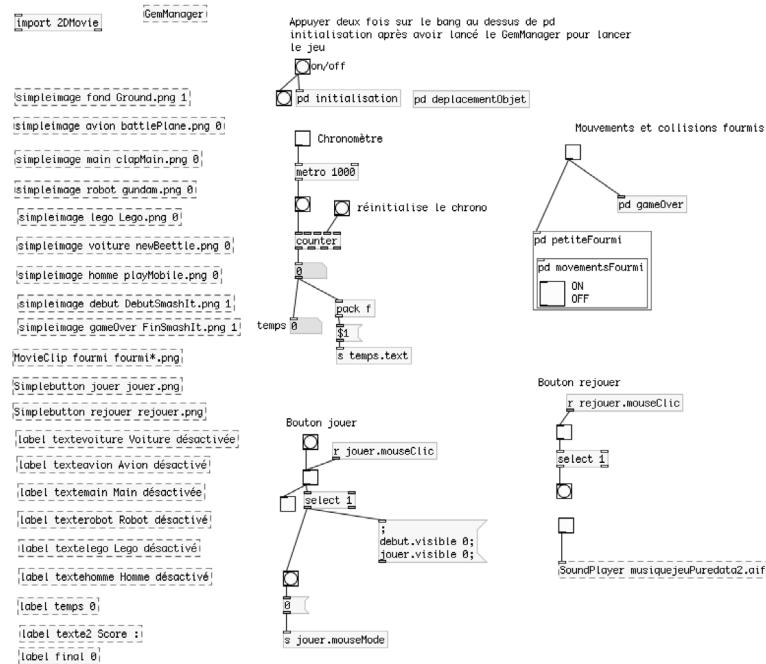
*Une partie du script de l'IA appliquée aux robots*

Pour ce jeu, nous devions réaliser un artwork en couleurs.  
Dans mon cas j'ai choisi de réaliser la ville vue depuis un autre bâtiment.  
J'ai donc dessiné dans un premier temps au crayon la ville



en prenant pour ligne d'horizon la porte de l'hôpital.  
J'ai ensuite colorisé l'artwork sous Photoshop.

# SMASH-IT!



Vue du programme depuis le patch parent.



Differentes vues du jeu, Smash-It, Janvier 2015

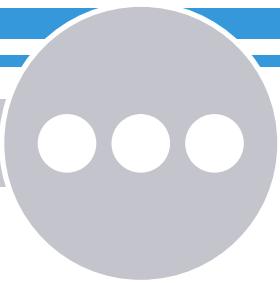


Parmi les différents projets réalisés en MMI, nous devions par groupe de trois développer une application sous Pure data en usant d'un capteur, dans notre cas, il s'agissait d'une webcam accompagnée du programme [reactIVision](#). Ce dernier va reconnaître des motifs et retourner des informations sur la position et la rotation du motif.

Ces mêmes informations nous permettront d'afficher sur une scène définie dans Pure Data un jouet à l'emplacement du motif. Ici le code est organisé sous différents sous-programmes afin de garder une certaine lisibilité dans le code.

Smash-it! est un mini-jeu dont le concept est simple, à l'aide de jouets vous devez empêcher une fourmi de s'enfuir, et ce le plus long-temps possible. Tout en sachant que la fourmi est imprévisible et que vos objets disparaissent au bout de 8 secondes d'inaktivités !

# Miscellaneous



## JAVA

En deuxième année de DUT, nous avons abordés les bases de la Programmation Orientée Objet avec divers langages et logiciels à savoir Processing (JavaScript), Pure Data, PHP, ou encore Java.

Dans un des projets abordés dans cette discipline, nous devions réaliser les fondations d'un jeu en Java. Il aura fallu créer les différentes classes de telles façons à ce qu'il y ait des interactions entre celles-ci. Aucune interface visuelle n'a été mise en place comme le but à terme de ce projet était d'aboutir sur une application Android.

Ainsi si je devais décrire le jeu que j'aurais tenté de mettre en place.

Il s'agirait d'un jeu de stratégie, dans lequel le joueur devrait créer des unités, les faire évoluer grâce à l'expérience acquise à travers leurs agissements.

Le jeu se jouerait en deux temps, en premier lieu, le joueur aurait 2 à 3 minutes pour créer ses unités, les gérer (embarquement, maintenance...) et en second, il devra les déplacer ou les pousser en attaque.

Le joueur ne serait autorisé qu'à trois déplacements par tour avant que ce ne soit à l'IA de jouer.

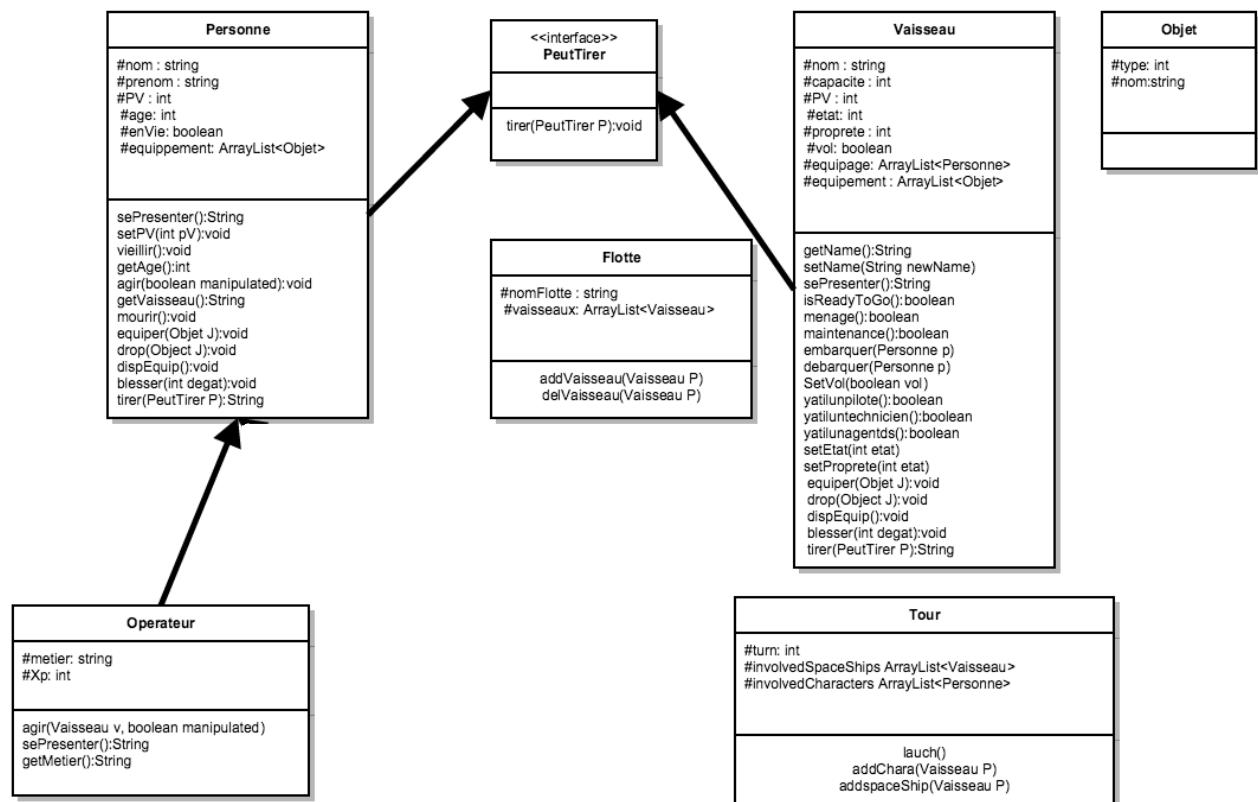
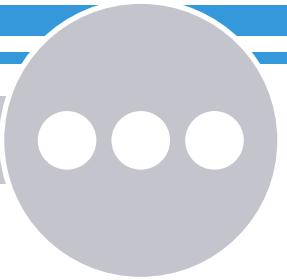


Schéma UML brouillon du jeu, Janvier 2015



## YouNION, MINI JEU

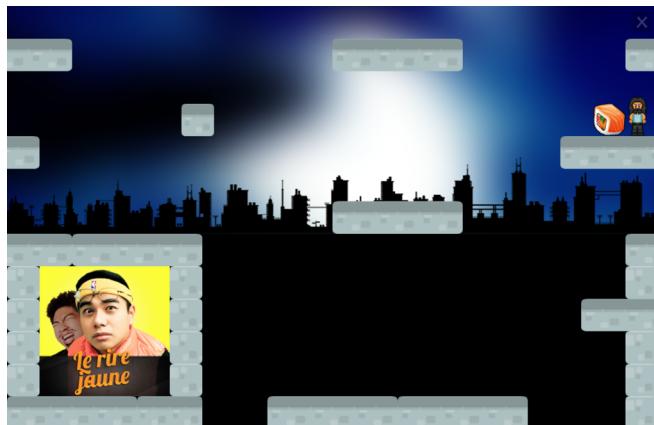
En première année, nous devions développer par binôme un site-vitrine présentant une agence de communication fictive. Ce site devait comporter une animation d'entrée en flash, une apparition progressive des éléments du site, ainsi qu'un jeu en JavaScript sur canvas.

Mon camarade et moi nous étions présenté comme étant une agence de communication dédiée aux You-tubeurs.

La thématique du site web portera sur ces derniers.

Crées avec très peu de connaissances en CSS3 à l'époque, la majorité des animations du site sont réalisées en jQuery.

Le mini-jeu consiste à récupérer l'objet fétiche de chaque Youtubeur sans tomber dans le précipice.



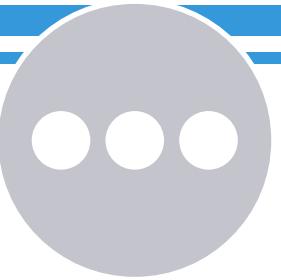
Le mini-jeu de plateforme



younion.mmaamar.com, YouNion, Projet étudiant 2014



Animation flash lancée au chargement du site.



## WHAT'S UP YOUTUBE ?

« What's Up Youtube ? » était un duo d'étudiants se proposant d'effectuer des critiques sur les derniers podcasts et courts-métrages francophones publiés sur YouTube.

Chaque semaine, 4 critiques devaient paraître sur notre site et nous devions réunir un nombre minimum de followers sur Twitter tout en maintenant le fil d'actualité actif.

Il s'agissait d'un projet étudiant qui dura du 29 janvier au 31 mars 2014.

Sur cette courte période les critiques furent bien accueillis et nous avons reçu plusieurs feedback positifs de la part de ces mêmes Youtubeurs.

Fil d'actualité, Twitter