

## Odomo (Java)

Compétences  
acquises:

Cahier des charges:

L'objectif était de faire une application  
qui contrôlait une station météo.

- Utilisation de java.
- Utilisation d'un code déjà présent.
- Utilisation des tableaux à 2 dimensions.

Livrable:

```
11:17 03/04 Mode : météo

intérieur :
  18,1°C
  46% hygro

extérieur :
  26,9° C
  77% hygro
  996 hPa
  528 W/m2 (+)

          o o
          o o
          o # o
          o 86 o
          o o
          o o o

          Pluviométrie des 24 dernières heures : mm

          - - - - - # - - - - - 3
          - - - - - # - - - - - 3
          - - - - - # - - - - - 3
          - - - - - # - - - - - 3
          - - - - - # - - - - - 1
          - - - - - # - - - - - 3
          - - - - - # - - - - - 3
          - - - - - # - - - - - 3
          h -22 -20 -18 -16 -14 -12 -10 -8 -6 -4 -2 0\ 0
```

Difficultée: ★★★★★

## Biosphere 7 (Java)

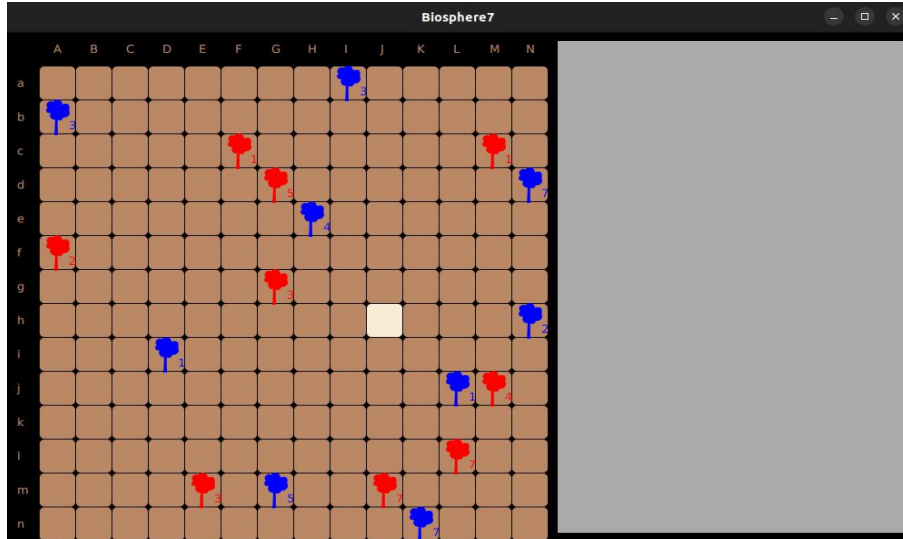
Compétences  
acquises:

Cahier des charges:

L'objectif était d'implémenter les règles  
d'un jeu de plateau. Puis par la suite de  
faire une IA qui joue a ce jeu.

- Utilisation de java.
- Utilisation d'un code déjà présent.
- Coder des tests unitaires.

Livrable:



Difficulté: ★★☆☆★

## Atelier de programmation (Java)

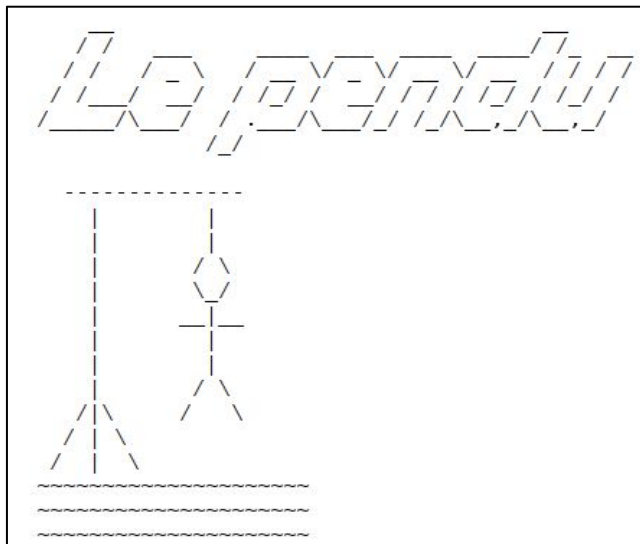
Compétences  
acquises:

Cahier des charges:

Réaliser un atelier de programmation sur  
java pour des lycéens dans le but de faire  
découvrir la formation du BUT.

- Réaliser un code avec des bugs à corriger.
- Réaliser un guide pour des lycéens avec des exercices adaptés à leurs niveaux.

Livrable:



Difficultée: ★★☆☆