

portfolio.


iut

G A S P A R D  
C A T R Y

2023-2024

IUTA-BUT 1

# Table des matières :

- 
- Introduction.
  - Semestre 1 : S1-C.
    - SAE
      - 1.01 | Implémentation
      - 1.02 | Comparaisons d'algorithmes
      - 1.03 | Installation d'un poste
      - 1.04 | Introduction aux BDD
      - 1.05-06 | Recueil des besoins / Découverte de l'environnement économique
    - Autres.
      - R1.10 | Notice Debian
  - Semestre 2 : S2-E
    - SAE
      - 2.01-02 | Développement d'une application et exploration algorithmique
      - 2.03 | Installation de services réseaux
      - 2.04 | Exploitation d'une base de données

# Introduction.

Dans ce portfolio, vous trouverez une compilation de mes réalisations et projets effectués au cours de ma première année en BUT Informatique. La table des matières précédente vise à offrir une vue d'ensemble structurée de mes travaux, organisée selon les semestres et les différentes unités.

Chaque semestre est divisé en deux sections principales : les projets réalisés dans le cadre des SAE (Situations d'Apprentissage en Entreprise) et les autres activités ou projets annexes. Les SAE représentent les projets concrets réalisés en "situation professionnelle simulée", tandis que la section "Autres" englobe les activités supplémentaires qui ont enrichi mon parcours académique.

Cette table des matières permettra aux lecteurs de naviguer facilement à travers mes réalisations et de comprendre les compétences et connaissances que j'ai acquises au fil de mon parcours. Chaque projet est identifié par un code unique, suivi d'une brève description pour fournir un aperçu de son contenu.

Je vous invite à explorer ces différents projets avec moi et à découvrir les défis que j'ai relevés et les solutions que j'ai apportées tout au long de cette première année dans l'IUT A de Villeneuve-d'Ascq.

# Semestre 1.

## SAE1.01 | Implémentation

### Présentation :

Le projet Saé 1.01 visait à développer un générateur de site web statique en iJava, qui transforme des fichiers texte décrivant des produits en pages HTML. L'objectif est de créer une page d'accueil et plusieurs pages de produits, toutes interconnectées pour une navigation fluide. Le projet se décompose en plusieurs livrables, chacun ajoutant des fonctionnalités jusqu'à ce que le générateur puisse traiter un nombre indéfini de produits et les trier selon différents critères. Ce projet mobilise des compétences en programmation iJava, manipulation de fichiers, génération dynamique de contenu HTML et conception de structure de données.

### Compétences techniques et savoir-faire informatiques visées par le projet :

1. Programmation en iJava.
2. Manipulation de fichiers et gestion des entrées/sorties.
3. Génération dynamique de contenu HTML.
4. Conception et manipulation de structures de données.
5. Implémentation d'algorithmes de tri (ex. : tri à bulles).

### Livrables liés à l'informatique :

GitLab : [Sae 1.01](#)



*capture d'écran de la page d'accueil en local*

### Savoir faire informatique requis :

1. Organisation d'un programme modulaire.
2. Compréhension des bases de l'algorithmie et du HTML.

### Savoir-faire et être autres qu'informatique :

1. Organisation et gestion du temps.
2. Apprendre à lire de la documentation.

## SAE1.01 | Implémentation

### Mon Bilan Personnel rédigé :

#### Mes points forts :

1. J'ai acquis une bonne maîtrise de la programmation en iJava, notamment la manipulation de fichiers et la génération dynamique de contenu HTML.
2. J'ai réussi à implémenter efficacement les fonctionnalités de navigation et de tri pour le site web généré.
3. J'ai appris à mieux comprendre le HTML



#### Mes difficultés dans la mise en œuvre du projet :

1. La gestion des exceptions et la manipulation des erreurs de fichiers ont été des défis importants.
2. L'organisation du code pour éviter les redondances et maintenir une structure claire a nécessité plusieurs itérations.

#### Mes points à améliorer :

1. Améliorer ma compréhension et mon utilisation des structures de données complexes.
2. Développer mes compétences en gestion de projets pour mieux planifier et suivre les différentes étapes du développement.

#### Conclusion :

Mon degré d'implication dans ce projet a été élevé, ce qui m'a permis de gagner en autonomie et en compétence technique. Bien que j'aurais pu mieux m'organiser. Si c'était à refaire, je consacrerai plus de temps à la phase de planification pour éviter certains retards. Par la suite, je vise à améliorer mes compétences en HTML et algorithmie. Cette Saé m'a confirmé mon intérêt pour le développement web et la programmation, et a affiné mon projet personnel de carrière dans ce domaine.

## S1-C | SAE1.02 | Comparaisons d'algorithmes

### Présentation :

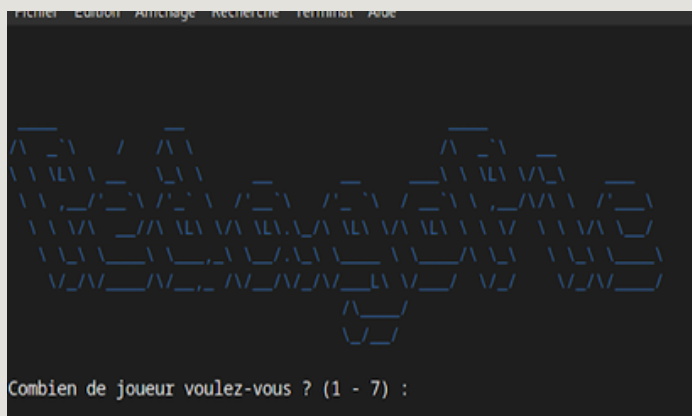
Le projet SAE 1.02 vise à développer des logiciels ludo-pédagogiques en iJava, destinés aux élèves de primaire. L'objectif est de créer un logiciel complet qui combine des aspects techniques et créatifs pour rendre l'apprentissage amusant et efficace. Les étudiants travaillent en binômes pour concevoir et développer un logiciel capable de fonctionner en mode texte, avec une option pour un mode graphique. Le projet inclut plusieurs étapes, comme la rédaction d'un descriptif, le développement du logiciel, et des tests rigoureux pour garantir la qualité du code. Des livrables sont attendus tout au long du semestre, avec une évaluation basée sur la qualité du code, la modularité, et la créativité des solutions proposées. Le projet met l'accent sur l'optimisation des applications informatiques et la capacité à analyser et résoudre des problèmes algorithmiques complexes.

### Description du jeu :

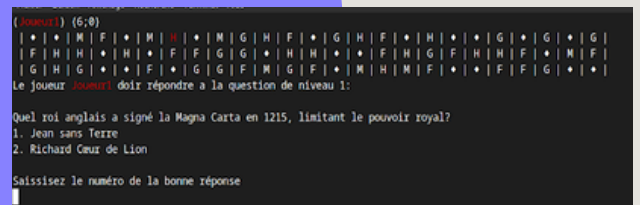
"Pédagopic" est un jeu de plateau pouvant être joué par 1 à 7 joueurs. Ce jeu de plateau propose une expérience unique avec plusieurs niveaux de difficulté. Une fois que les joueurs atteignent un nouveau niveau, ils ne peuvent plus redescendre, créant ainsi un défi croissant tout au long du jeu. Le but ultime de "PédagoPic" est d'atteindre le dernier niveau en répondant correctement à toutes les questions éducatives. Les joueurs apprennent en progressant, renforçant ainsi leurs connaissances tout en s'amusant.

### Livrables liés à l'informatique :

GitLab : [Sae 1.02](#)



capture d'écran de l'interface ASCII dans le terminale



capture d'écran pendant le jeu à 1 joueur

### Savoir-faire requis :

1. Création de fichiers .csv.
2. Savoir utiliser des couleurs sur du texte en iJava.
3. Savoir charger un fichier csv dans un programme java.
4. Manipuler les données.

## S1-C | SAE1.02 | Comparaisons d'algorithmes

### Savoir-faire et être autres qu'informatique :

1. Communiquer
2. S'organiser
3. Lire la documentation et s'en imprégner.

### Mon Bilan Personnel rédigé :

#### Mes points forts :

1. Mon adaptabilité aux nouveaux outils comme Visual Code Studio et GitLab
2. L'organisation et la mise en place de la hiérarchie des fichiers.

#### Mes difficultés dans la mise en œuvre du projet :

Il n'y a pas eu de problème, juste quelques erreurs à corriger mais c'est surtout des erreurs dans le programme et non pas dans le travail en commun. Une simple discussion sur un problème que l'on a rencontré nous a servi à résoudre celui-ci.

#### Mes points à améliorer :

1. M'imposer un peu plus pour prendre les rênes du projet.
2. Mon organisation personnelle

#### Conclusion :

Le projet Pédagogic a été une expérience enrichissante et formatrice. En développant un jeu de plateau éducatif en iJava, nous avons pu allier technique et créativité pour offrir un outil pédagogique ludique. Travailler en binôme avec Louis a été très constructif : nous avons réparti les tâches en fonction de nos compétences respectives et collaboré efficacement grâce à GitLab. Les quelques erreurs techniques rencontrées ont été surmontées par une bonne communication et une résolution de problèmes collective. Ce projet m'a permis d'acquérir des compétences techniques dont la gestion de fichiers CSV, l'utilisation de couleurs dans les interfaces textuelles, et la manipulation de données en iJava. De plus, cette expérience a renforcé ma capacité à travailler en équipe et à communiquer efficacement.



## S1-C | SAE1.03 | Installation d'un poste

### Présentation :

L'objectif principal de ce projet est d'apprendre et de comprendre le processus d'installation d'un système d'exploitation sur une machine virtuelle en utilisant Oracle VM VirtualBox. Nous devons installer Debian, configurer les utilisateurs et les droits, gérer les paquets logiciels, et explorer les fonctionnalités avancées telles que la gestion des partitions et le dual boot avec Ubuntu. Ce projet mobilise des compétences en gestion de systèmes Unix, configuration de machines virtuelles, utilisation de gestionnaires de paquets et compréhension des systèmes de fichiers et des partitions.

### Compétences techniques et savoir-faire informatiques visées par le projet :

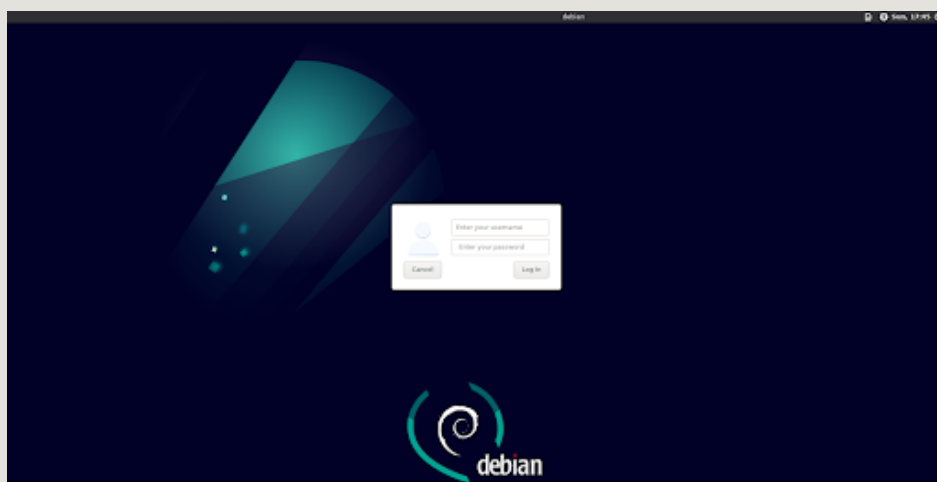
1. Installation et configuration de systèmes d'exploitation sur une machine virtuelle.
2. Gestion des utilisateurs et des droits sous Unix.
3. Utilisation et gestion des paquets logiciels avec un gestionnaire de paquets.
4. Configuration et gestion des partitions de disque.
5. Mise en place et gestion d'un dual boot avec deux systèmes d'exploitation.

### Savoir-faire requis :

1. Gestion des systèmes d'exploitation Unix
2. Configuration et gestion des machines virtuelles

### Savoir-faire et êtres autres qu'informatique :

1. Autonomie dans la recherche et l'application des connaissances nécessaires.
2. Capacité à résoudre des problèmes techniques de manière méthodique.



*capture d'écran de l'interface de connexion Debian*

## S1-C | SAE1.03 | Installation d'un poste

### Mon Bilan Personnel rédigé :

#### Mes points forts :

1. J'ai acquis des compétences solides en installation et configuration de systèmes d'exploitation sur des machines virtuelles.
2. J'ai réussi à gérer les utilisateurs et les droits sous Unix, ainsi qu'à utiliser efficacement un gestionnaire de paquets.
3. J'ai pu configurer des partitions de disque et mettre en place un dual boot avec Debian et Ubuntu sans assistance majeure.

#### Mes difficultés dans la mise en œuvre du projet :

1. Comprendre les différentes options de partitionnement et choisir les plus adaptées pour le dual boot (J'ai vraiment eu du mal sur ce point).
2. Configurer les droits sudo.

#### Mes points à améliorer :

1. Approfondir mes connaissances en gestion avancée des partitions et systèmes de fichiers.
2. Améliorer mes compétences en dépannage et résolution de problèmes complexes sous Unix.

#### Conclusion :

J'ai pu travailler de manière autonome. Si c'était à refaire, je m'assurerais de mieux me renseigner et demander de l'aide pour les étapes complexes comme la configuration du dual boot. Je me fixe comme objectif d'approfondir mes compétences en administration système et en sécurité informatique même si ce n'est pas vraiment ce que j'aime faire en informatique. Cette SAE m'a donné une meilleure compréhension de ce qu'était l'administration de machine.

## S1-C | SAE1.04 | Introduction aux BDD

### Présentation :

Ce projet vise à modéliser et créer la base de données d'une pharmacie à l'aide de Microsoft Access. Le projet inclut la conception du Modèle Conceptuel de Données (MCD), la construction des tables, le remplissage des données, ainsi que la réalisation de diverses requêtes. Le but est de démontrer les compétences acquises en manipulation de bases de données et en gestion des informations pharmaceutiques.

### Résumé du projet en 10 lignes

Ce projet, réalisé en binôme avec Louis Bedu, consiste à développer une base de données complète pour une pharmacie en utilisant Microsoft Access. Le processus commence par la création d'un Modèle Conceptuel de Données (MCD), suivi par la construction des tables nécessaires et le peuplement de ces tables avec des données pertinentes. Nous avons ensuite élaboré et exécuté plusieurs requêtes pour extraire et analyser les données. Ce projet mobilise des compétences en modélisation de données, gestion de bases de données, et élaboration de requêtes. L'objectif final est de fournir une solution de gestion efficace et 'optimisée' pour la pharmacie, facilitant ainsi la gestion des stocks, des ventes et des prescriptions.

### Compétences techniques et savoir-faire informatiques visées par le projet :

1. Modélisation des données à travers la création de MCD.
2. Construction et gestion de tables dans Microsoft Access.
3. Remplissage et gestion des données dans une base de données.
4. Rédaction et exécution de requêtes SQL pour l'analyse des données.
5. Utilisation d'Access pour la présentation et la visualisation des résultats.

### Livrables différents du domaine de l'informatique :

Documents : doc  
diapo

### Savoir-faire requis :

1. Modélisation de données.
2. Gestion des bases de données .

### Savoir-faire et êtres autres qu'informatique :

1. Capacité à travailler en équipe pour la modélisation et la gestion de la base de données.
2. Sens de l'organisation pour mener à bien les différentes étapes du projet et respecter les délais.
3. Capacité à communiquer et à présenter les résultats de manière claire et compréhensible.

### Mon Bilan Personnel rédigé :

#### Mes points forts :

J'ai acquis des compétences solides en modélisation de données et en utilisation de Microsoft Access pour la création et la gestion de bases de données. J'ai également développé une bonne maîtrise des requêtes SQL.

#### Mes réussites dans ce projet :

J'ai réussi à concevoir un MCD complet et à créer une base de données fonctionnelle. Les requêtes que j'ai rédigées ont permis de répondre efficacement aux besoins de la pharmacie.

#### Mes difficultés dans la mise en œuvre du projet :

J'ai rencontré des difficultés dans la normalisation des données et dans la rédaction de requêtes complexes.

#### Mes points à améliorer :

Je souhaite améliorer ma compréhension des concepts avancés de normalisation et perfectionner mes compétences en rédaction de requêtes SQL complexes.

#### Conclusion :

Je me suis impliqué activement dans ce projet et j'ai travaillé de manière autonome tout en respectant les délais. Si c'était à refaire, je consacrerai plus de temps à la planification initiale et à la normalisation des données. Pour le BUT 2, je me fixe comme objectif d'approfondir mes connaissances en bases de données relationnelles et en SQL. Ce projet m'a aidé à mieux comprendre l'importance de la modélisation et de la gestion efficace des données dans un environnement professionnel.

## Présentation :



L'objectif principal de notre projet était de réaliser une étude approfondie d'une entreprise, en l'occurrence Riot Games que nous avons choisi pour cette analyse. Pour atteindre cet objectif, nous avons mené des recherches en ligne, compilé des informations sur Riot Games, créé des personas représentant les employés potentiels, élaboré un questionnaire fictif sur les besoins en mobilité, et développé un site web en lien avec les résultats du questionnaire.

Les ressources que nous avons mobilisées comprenaient les informations en ligne sur Riot Games, nos compétences collectives en recherche sur le web, notre créativité pour élaborer des personas pertinentes, et l'utilisation d'outils comme Google Forms pour le questionnaire. Sur le plan technique, nous avons utilisé nos compétences en codage (CSS et HTML) pour concevoir le site web, en plus de replit et GitLab pour le partage et la gestion du code source, facilitant ainsi la collaboration au sein de l'équipe.

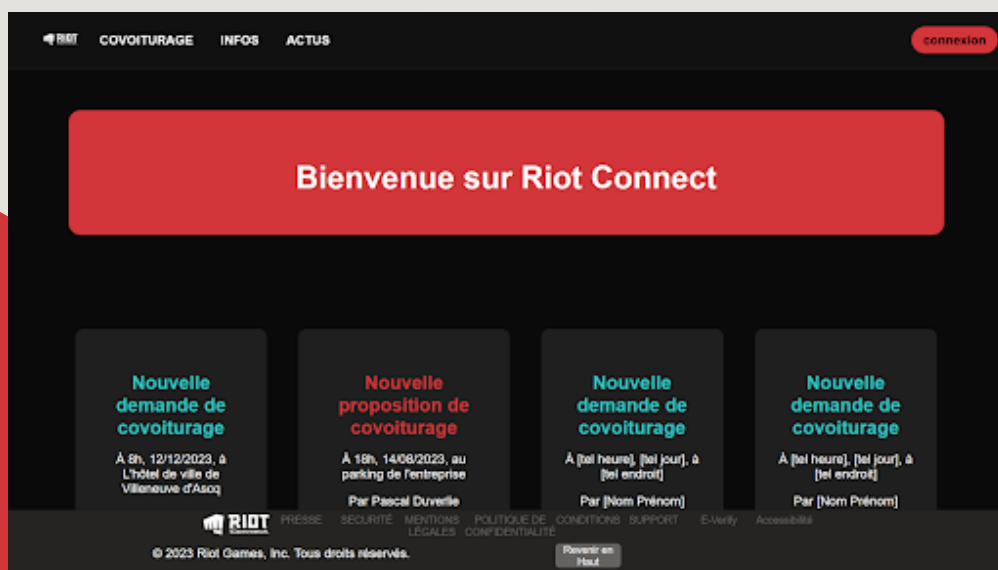
## Compétences techniques et savoir-faire informatiques visées par le projet :

1. Comprendre et utiliser le HTML.
2. Utilisation du CSS.



## Livrables liés à l'informatique :

GitLab : [Riot Connect](#)



capture d'écran de la page d'accueil de notre site web.

## Livrables différents du domaine de l'informatique :

Questionnaire : [Riot Connect](#)

## S1-C | SAE1.05-06 | Recueil des besoins / Découverte de l'environnement économique

**Questionnaire sur les besoins en mobilité pour les employés de Riot Games**

Ce questionnaire vise à recueillir des informations essentielles sur la mobilité des employés de Riot Games, y compris leurs besoins en déplacement professionnel, leurs préférences en matière de transport, et leurs suggestions pour améliorer leur expérience de mobilité.

Quel est votre rôle au sein de l'entreprise Riot Games ?

- ☐ Développeur de jeux
- ☐ Artiste
- ☐ Support technique
- ☐ Autre...

À quelle fréquence avez-vous besoin de vous déplacer pour le travail ?

- ☐ Rarement

*capture d'écran de l'entête du questionnaire.*

### Savoir-Être Requis :

1. Collaboration efficace en équipe.
2. Communication en cas de problèmes.
3. Capacité à s'organiser.
4. Répartition équitable du travail.
5. Prise d'initiatives.

### Savoir-faire Requis :

1. Création de questionnaires significatifs.
2. Invention de personas réalistes.
3. Gestion des problèmes et des erreurs informatiques.
4. Rappel aux membres du groupe de leurs responsabilités.
5. Capacité à remettre en cause et réévaluer le projet.

### Mon Bilan Personnel rédigé :

Dans le cadre de ce projet, mes points forts résidaient dans ma discipline, mon implication constante, et les initiatives que j'ai prises pour faire avancer le projet. Malgré des absences fréquentes pour des raisons personnelles ou des cours en autonomie, j'ai maintenu ma présence en distanciel et accompli ma part de travail, voire plus.

Les principales difficultés ont émergé dans la gestion des membres du groupe, avec des défis pour encourager la contribution de chacun. Comprendre les directives divergentes du SAE a été complexe, amplifié par des professeurs aux consignes parfois floues. L'organisation du SAE semblait moins structurée que celle de notre groupe.

Les compétences à améliorer se concentrent sur mes connaissances en HTML et en CSS afin de réaliser un site plus abouti. L'interaction avec l'équipe a été complexe, mais nous avons réussi à nous mettre d'accord pour la soutenance, bien que la collaboration sur le site ait été plus individualisée.

En conclusion, malgré les défis, mon implication constante, la répartition des tâches, bien que parfois laborieuse, et notre détermination ont abouti à un projet dont je suis finalement fière.

### Présentation :



Le projet avait pour objectif la création d'une notice en anglais décrivant les étapes pour se connecter à une machine virtuelle Linux Debian. Les aspects clés incluaient l'adaptation aux besoins spécifiques, la réalisation de manipulations de base telles que la connexion à Internet, la configuration de Firefox, et la déconnexion. Caché derrière ces actions, l'objectif était de démontrer la compréhension du système d'exploitation, la capacité à le moduler selon les préférences, et l'organisation dans la réalisation du projet à deux. Le projet visait également à évaluer le niveau de vocabulaire en anglais lié à l'informatique.

### Ressources et Connaissances Mobilisées:

Les ressources utilisées comprenaient les documents en ligne sur Moodle relatifs aux machines virtuelles et aux systèmes d'exploitation, ainsi que les connaissances acquises pendant les cours de systèmes. Le vocabulaire en anglais lié à l'informatique était également une ressource clé.

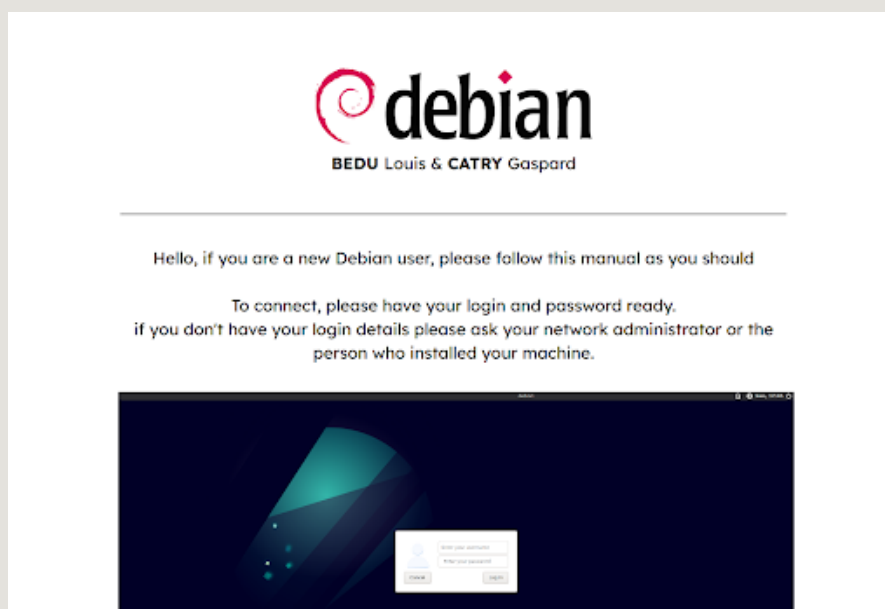
### Ressources et Connaissances Mobilisées:

Les ressources utilisées comprenaient les documents en ligne sur Moodle relatifs aux machines virtuelles et aux systèmes d'exploitation, ainsi que les connaissances acquises pendant les cours de systèmes. Le vocabulaire en anglais lié à l'informatique était également une ressource clé.

### Compétences Techniques Visées:

1. Savoir créer un PDF.
2. Savoir configurer une machine virtuelle.
3. Savoir ajuster un système d'exploitation pour répondre à des préférences spécifiques..

**Lien vers la Notice:** [Notice - Machine Virtuelle Debian \(Google Drive\)](#)



capture d'écran de l'entête du pdf.

### **Conclusion :**

Le projet de création d'une notice en anglais pour configurer une machine virtuelle Debian a permis de démontrer notre compréhension du système d'exploitation, notre capacité à moduler la configuration selon les besoins spécifiques, et notre organisation dans le travail en équipe. En mobilisant des ressources en ligne et les connaissances acquises en cours, nous avons pu réaliser ce projet avec succès. La notice rédigée offre un guide clair et adapté pour les débutants, tout en mettant en évidence notre maîtrise technique et notre compétence en anglais informatique.



# **Semestre 2.**

### Présentation :

Ce projet vise à développer une plateforme permettant de planifier des itinéraires de voyage en utilisant divers moyens de transport (train, avion, bus) tout en optimisant selon différents critères (coût, temps, émissions de CO2). Nous avons travaillé en équipe pour modéliser le problème sous forme de graphes et implémenter des algorithmes de recherche d'itinéraires optimaux.

### Compétences techniques et savoir-faire informatiques visées par le projet :

1. Modélisation de problèmes sous forme de graphes
2. Utilisation et implémentation d'algorithmes de recherche d'itinéraires (Dijkstra)
3. Développement en Java et gestion de projets avec Git
4. Analyse et optimisation multi-critères
5. Collaboration et gestion de projet en équipe



### Livrables liés à l'informatique :

GitLab: [Woze](#)



*logo de notre plateforme*

### Livrables différents du domaine de l'informatique :

GitLab: [Woze](#) (voir les rapports de poo et de graphe)

### Savoir-être requis :

1. Travail en équipe
2. Gestion du temps et respect des délais

### Savoir-faire et êtres autres qu'informatique :

1. Rédaction de rapports techniques
2. Présentation et communication de résultats
3. Répartir les tâches

### Mon Bilan Personnel rédigé :

#### Mes points forts :

1. Maîtrise des algorithmes de recherche d'itinéraires
2. Développement en Java et utilisation de Git pour la gestion de version
3. Répartition du travail

#### Mes difficultés dans la mise en œuvre du projet :

1. Compréhension initiale des concepts de graphes appliqués aux itinéraires de transport
2. Gestion du temps pour équilibrer les différentes sections du projet, par ailleurs la Version 3 qui n'est pas encore finalisée

#### Mes réussites dans ce projet :

1. Réalisation de la modélisation et de l'implémentation de la Version 1
2. Collaboration efficace avec les membres de l'équipe pour produire des solutions fonctionnelles
3. Mon organisation et la répartition des tâches

#### Mes points à améliorer :

1. Optimisation multi-critères complexe pour la Version 3
2. Meilleure gestion du temps pour éviter de travailler tard pour certaines phases du projet

#### Conclusion :

Mon degré d'implication dans ce projet a été vraiment élevé, avec une contribution active à la modélisation, à l'implémentation et à la rédaction des rapports. J'ai développé une bonne autonomie, notamment en matière d'apprentissage des algorithmes de graphes et de gestion des versions du code. J'ai également collaboré efficacement avec Gordon et Gabriel, en partageant des idées et en travaillant ensemble pour résoudre les problèmes rencontrés. Si c'était à refaire j'aimerais arriver à comprendre le sujet plus rapidement. Pour le BUT 2, je me fixe comme objectifs d'améliorer mes compétences en gestion de projet. Pour y parvenir, je participerai à des projets supplémentaires comme je le fait actuellement avec des amis de l'IUT. Cette SAE a eu une influence positive sur mon projet personnel, me permettant de découvrir des domaines spécifiques que je souhaite approfondir davantage, tout en soulignant l'importance de la collaboration en équipe dans des projets complexes.

### Présentation :

Le projet SAE vise à résoudre des problèmes en mettant en place des serveurs pour répondre aux besoins de communication entre applications informatiques. L'objectif est également d'apprendre à rédiger un rapport en utilisant le langage Markdown et les commandes pandoc pour permettre de le lire sous format pdf . Nous avons eu environ 12 heures pour rédiger ce manuel, ce qui nous a amenés à découvrir et utiliser Markdown, ainsi que l'outil Pandoc pour convertir nos documents. La lecture et la compréhension de la documentation en ligne, notamment de Debian et Gitea, ont été essentielles. Nous avons également dû répartir les tâches pour être plus efficaces. Enfin, nous avons appris à installer un réseau en mettant en œuvre les connaissances acquises au cours du premier semestre.

### Compétences techniques et savoir-faire informatiques visées par le projet :

Utilisation de Markdown: Apprentissage et utilisation du langage Markdown pour la rédaction de rapports.

Utilisation de Pandoc: Maîtrise de l'outil Pandoc pour la conversion de documents Markdown en formats PDF ou HTML.

Installation et configuration de serveurs: Acquérir des compétences dans l'installation et la configuration de serveurs pour répondre aux besoins de communication entre applications informatiques.

Lecture et compréhension de la documentation: Capacité à lire et comprendre la documentation en ligne, notamment celle de Debian et Gitea, pour résoudre des problèmes techniques.

Travail collaboratif: Collaboration au sein d'une équipe pour répartir les tâches de manière efficace et réaliser un projet dans les délais impartis.

### Livrables liés à l'informatique :

GitLab : [sae2.03](#)

### Livrables différents du domaine de l'informatique :

Documents : [doc](#)

### Savoir-Être Requis:

1. Capacité à écouter.
2. Organisation et prise d'initiatives, avec une touche de créativité.

### Savoir-faire autres qu'informatique :

1. Compétence minimale en anglais nécessaire.
2. Capacité à créer une notice logique et compréhensible, adaptée à un utilisateur débutant.

### Mon Bilan Personnel rédigé :

#### Mes points forts :

1. Répondre aux question
2. Faire un markdown
- 3.coordonnées les informations entre les membres de l'équipe.

#### Mes difficultés dans la mise en œuvre du projet :

1. Comprendre ce qu'il fallait faire.
2. La lecture de la documentation.

#### Mes points à améliorer :

1. La lecture de la documentation.
2. Ma concentration.

#### Conclusion :

Ce projet de SAE 2.03 nous a permis de développer nos compétences techniques et transversales dans le domaine de l'informatique, ainsi que nos savoir-être et savoir-faire. En utilisant des outils tels que Markdown et Pandoc, nous avons appris à rédiger des rapports techniques de manière efficace et à les convertir dans différents formats. La lecture et la compréhension de la documentation en ligne, notamment de Debian et Gitea, nous ont également été bénéfiques pour résoudre des problèmes techniques.

Travailler en équipe nous a permis de répartir les tâches de manière efficace et de réaliser le projet dans les délais impartis. Nous avons fait preuve d'autonomie, d'adaptabilité et d'un bon esprit d'équipe tout au long du projet.

Si c'était à refaire, j'accorderais plus d'attention à l'utilisation du CSS pour personnaliser nos documents HTML et améliorer leur présentation. Mes points forts dans ce projet incluent mon adaptabilité, mon écoute, ainsi que ma maîtrise du Markdown et du CSS pour l'adaptation au HTML générer automatiquement. Mes principales difficultés résidaient dans l'utilisation correcte des commandes Pandoc et dans l'habileté à utiliser le CSS, que je souhaite améliorer à l'avenir.

## S2-E | SAE2.04 | Exploitation d'une base de données

### Présentation :

Ce projet initial vise à se concentrer sur l'exploitation d'une base de données dans le cadre de Parcoursup et du fact-checking.

### Résumé du projet :

La projet consiste à importer, ventiler, analyser et requêter les données de Parcoursup. Il nécessite des compétences en SQL, en analyse statistique, en présentation des résultats et en interprétation de données. L'objectif est d'organiser les données publiques dans une base de données, de vérifier les faits et d'apporter des réponses documentées aux questions posées.

### Compétences techniques et savoir-faire informatiques visées par le projet :

1. Maîtrise des requêtes SQL pour l'extraction et l'analyse de données.
2. Capacité à normaliser et à ventiler les données importées.
3. Utilisation d'outils de présentation pour documenter les résultats.
4. Analyse critique des données et vérification des faits.

### Livrables liés à l'informatique :

GitLab: [sae2.04](#)

### Savoir-être requis :

1. Capacité à travailler en binôme pour partager et discuter des résultats.
2. Sens de l'organisation pour respecter le calendrier et les consignes.

### Mon Bilan Personnel rédigé :

#### Mes points forts :

J'ai consolidé mes compétences en SQL et en analyse de données. J'ai également amélioré ma capacité à présenter des résultats de manière claire et concise.

#### Mes difficultés dans la mise en œuvre du projet :

J'ai rencontré quelques difficultés dans la normalisation des données et dans l'interprétation de certains résultats.

### **Mes réussites dans ce projet :**

J'ai réussi à importer et à ventiler efficacement les données de Parcoursup, ainsi qu'à répondre de manière documentée aux questions posées.

### **Mes points à améliorer :**

Je souhaite améliorer ma capacité à normaliser les données de manière plus efficace et à fournir des réponses plus approfondies aux questions posées.

### **Conclusion:**

Je me suis investi dans ce projet et j'ai travaillé en étroite collaboration avec mon binôme ( Gabriel Mille ). Si c'était à refaire, je consacrerai plus de temps à la normalisation des données dès le départ. Pour le BUT 2, je me fixe comme objectif de perfectionner mes compétences en analyse de données et en interprétation de résultats. Cette nouvelle orientation de la SAé m'a permis de mieux comprendre l'importance de la vérification des faits dans l'analyse de données.