Retours d'expériences

Informations

Nom, Prénom : AUBIER, Clément

Age: 18 ans

Statut : étudiant 1e année en informatique



Table des matières

Informations	1
Table des matières	1
Algorithmique	1
Odomo	1
IA Biosphère 7	2
Installation de poste	3
Web	4
Site 2IVF	4
Création d'une BD	4
Gestion & Communication	5
Rapport d'analyse	5

Algorithmique

Odomo

Objectif: S'approprier un code préexistant

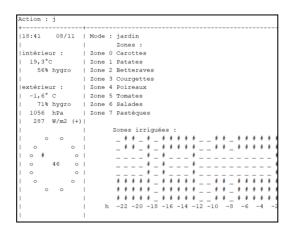
Date: nov. 2022

Délais: 3 semaines

Équipe : seul

Contexte : académique

Langage: Java

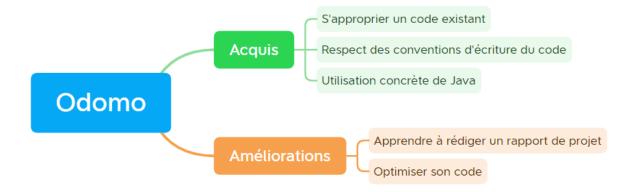


Outil:

NetBeans (IDE Java)

Durant ce projet, j'ai été invité à m'approprier, corriger et compléter un code déjà préexistant. Cela m'a permis de comprendre l'importance de la JavaDoc, afin que mon code soit compréhensible aisément par autrui. J'ai aussi pu apprendre et mettre en pratique les conventions de rédaction des tests unitaires, tous aussi importants pour l'intégrité du code.

La notion de matrice a été abordée à de nombreuses reprises dans ce programme, me permettant ainsi de mieux assimiler l'utilité des tableaux 2D. Enfin, j'ai eu l'occasion d'implémenter une fonctionnalité toute nouvelle dans la programme, à partir de presque rien. Aussi, cela a sollicité ma logique, ma créativité et le soin apporté au code. En somme, ce fut un projet très instructif, en plus d'être mon premier programme Java.



IA Biosphère 7

Objectif : Penser la stratégie d'une IA

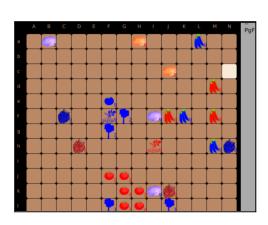
Date: déc. 2022

Délais: 2 mois

Équipe: 2

Contexte : académique

Langage: Java



Outils:

- NetBeans (IDE Java)
- Git (Gestionnaire de versions)

Biosphere 7 est un jeu de plateau stratégique se jouant à 2. Le but est d'obtenir le plus de points en plantant judicieusement des arbres. J'ai eu l'occasion de coder les règles ainsi qu'une IA pour ce jeu.

Installation de poste

Objectif: S'approprier Linux

Date: déc. 2022

Délais: 1 mois

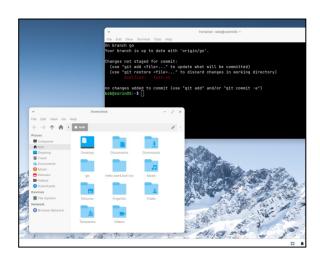
Équipe: 3

Contexte : académique

Langage: Bash

Outils:

- VMware (logiciel de virtualisation)
- Prompt Linux



Ce projet consistait à configurer une machine virtuelle de manière à ce qu'elle soit utilisable par un futur développeur. Cela inclut donc l'installation de la machine, la création des utilisateurs avec différents privilèges, l'installation de VS Code, le paramétrage de Git...

Web

Site 2IVF

Objectif: Créer son premier site web

Date: déc. 2022

Délais: 1 mois

Équipe: 2

Contexte: académique

Langage: HTML/CSS

Outils:

- VS Code (IDE)
- W3C (Standards web)
- Balsamiq (Maquette)



2IVF est un site internet fictif proposant des analyses PESTEL et des présentations d'entreprises du secteur technologique. Cela a notamment impliqué de réfléchir au design du site au préalable via une maquette.

Création d'une BD

Objectif: Créer sa première BD

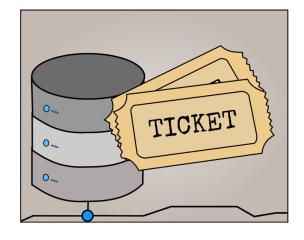
Date: janv. 2023

Délais: 3 semaines

Équipe: 2

Contexte : académique

Langage: SQL



Outils:

- Microsoft SQL Server(SGBD)
- XMind(MindMap design)
- WinDesign (Conception MCD)

BILLETCONCERT.FR est une start-up fictive vendant des billets en ligne. Il a fallu créer et tester la base de données permettant de stocker l'agenda des festivals et concerts. Ensuite, une carte mentale a permis de mettre en avant le rôle de la qualité des données dans une BD.

Gestion & Communication

Rapport d'analyse

Objectif: Analyser l'environnement d'une

entreprise

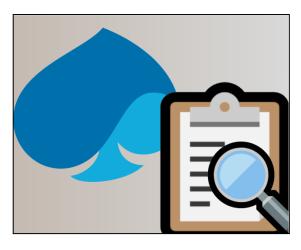
Date: sept. 2022

Délais: 2 mois

Équipe: 5

Contexte : académique

Langage: Aucun



Outil:

• Google Docs (Traitement de texte)

J'ai dû présenter une entreprise du secteur numérique française : Capgemini. Ensuite, une analyse de son macro et micro-environnement a permis de déterminer les forces et faiblesses de l'entreprise sur le plan stratégique.