

Jeu Pong

Cahier des charges:

A partir d'un code qui affiche une balle :

- Mettre en pause le jeu
- Créer 2 raquettes-utiliser une classe
- Collision entre raquette et balle
- Gestion du score
- Images des raquettes, de la balle et du fond
- Menu
- Mode 4 balles
- Obstacles

Logiciel utilisé:

- Développer en Processing

Grâce à ce projet j'ai découvert comment:

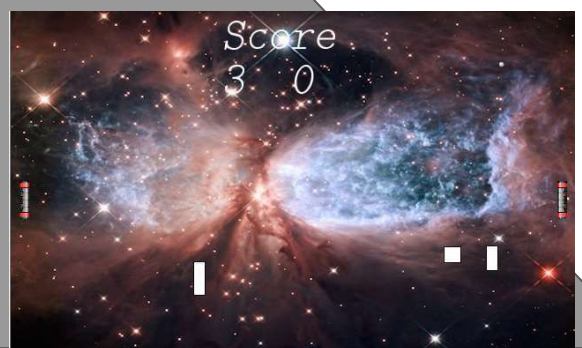
- Utiliser une classe
- Implémenter des images
- Attribuer des actions à des touches
- Réaliser un menu

Livrables:

Le menu:



Le jeu:



Site web

Cahier des charges:

A partir de l'entreprise que nous avons créé précédemment :

- Créer une maquette
- Créer 2 fiches personas
- Un site web responsive contenant:
 - Page d'accueil
 - Page présentation de l'entreprise
 - Page analyse PESTEL
 - Page de contact avec formulaire
 - Mentions légales

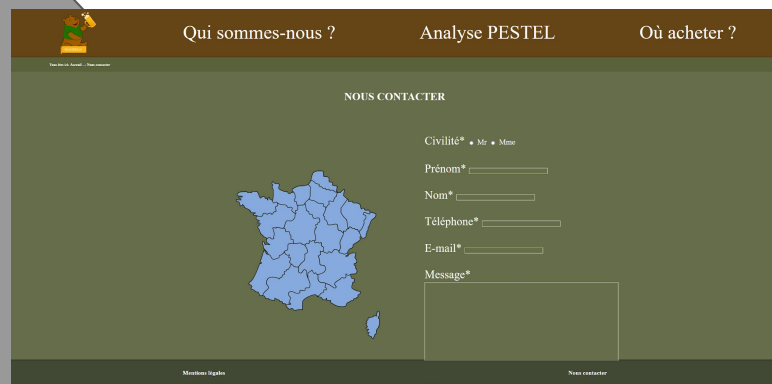
Grâce à ce projet j'ai découvert comment:

- Créer un site web en fonction des différentes contraintes imposées
- Créer des formulaires en HTML/CSS
- Rendre responsive un site web

Logiciel utilisé:

- Développer en HTML/CSS

Livrables:



Page de contact avec formulaire

Machine virtuel

Cahier des charges:

Créer une machine virtuel :

- Installer un système d'exploitation Linux et un bureau XFCE
- Installer une version nightly de rust
- Installer une IDE
- Configurer git comme gestionnaire de source
- Modifier le prompt bash pour indiquer des informations sur l'état du dépôt git du répertoire courant
- Paramétrer deux utilisateurs ayant des droits différents

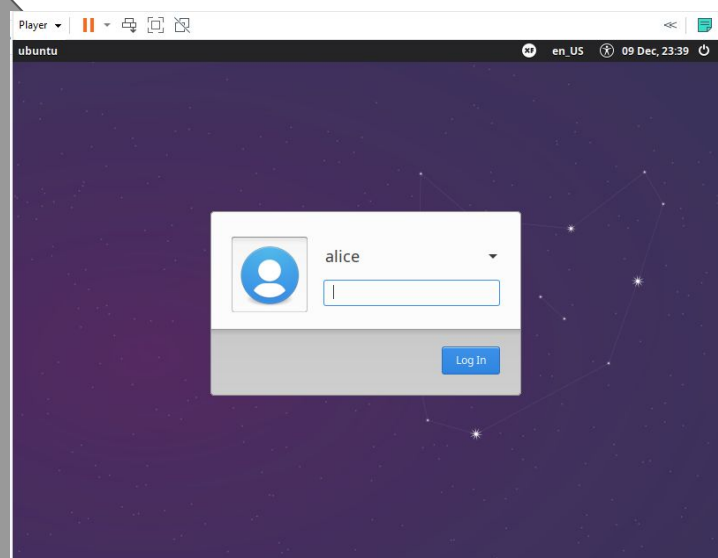
Logiciel utilisé:

- VMWare pour la création de la machine virtuelle

Grâce à ce projet j'ai découvert comment:

- Créer une machine virtuelle en respectant des conditions imposées
- Créer 2 profils possèdent des droit d'utilisation différents
- Configurer un prompt bash
- Installer un système d'exploitation

Livrables:



Profil de la machine virtuelle

Jeu pour la Journée Porte Ouverte

Cahier des charges:

Concevoir un atelier basé sur Processing:

- Durée de 20 minutes
- Introduire l'outil Processing et des éléments d'algorithmique et de programmation
- Adapté aux lycéens
- Permettre une progression
- Fournir un sujet contenant des consignes et des explications sur le code
- Fournir le code de base et la correction

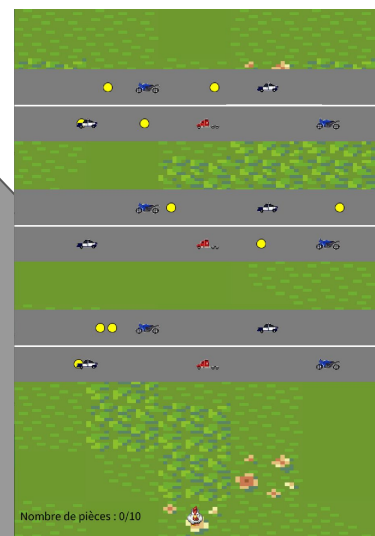
Logiciel utilisé:

- Développer en Processing

Grâce à ce projet j'ai découvert comment:

- Adapter un code à des personnes ayant très peu de notions
- Coder un jeu depuis une idée
- Réaliser un document précis et claire
- Permettre une progression

Livrables:



Version corrigée du jeu

Création Entreprise

Cahier des charges:

Créer une entreprise:

- Dresser un tableau du secteur d'activité
- Créer le contexte de l'entreprise
- Procéder à une analyse PESTEL
- Dresser le tableau SWOT
- Définir une stratégie globale pour l'entreprise
- Réaliser un tableau prévisionnel des prix
- Réaliser une version du document adapté à une lecture écran
- Justifier l'utilisation typographique du document

Logiciel utilisé:

- Réaliser avec words

Grâce à ce projet j'ai découvert comment:

- Fonctionnement d'une entreprise
- Réaliser un tableau PESTEL et SWOT
- Dresser une stratégie globale
- Étudier un marché
- Réaliser un contexte

Livrables:

Forces & Faiblesses (SWOT)

Forces	Faiblesses
<ul style="list-style-type: none">• Produit innovant• Produit phare• Campagne Publicitaires• Équipe jeune et dynamique• Vente multi-plateformes	<ul style="list-style-type: none">• Le goût• Capital financier• Peu d'expérience• Débute sur le marché• Budget faible
Opportunités	Menaces
<ul style="list-style-type: none">• Partenariat avec des entreprises• Événement possible• Promotions	<ul style="list-style-type: none">• Grande concurrence• Normes• Attentes publicitaires non atteintes• Faire faillite

SWOT

Création d'une base de donnée

Cahier des charges:

A partir d'une demande d'un client
produire une base de donnée servant à
une application :

- Recenser les différentes fonctionnalités de l'application
- Concevoir un schéma entités-associations de la base de donnée
- Créer un MLR de la base
- Écrire un script de remplissage de la base
- Réaliser une maquette de l'application

Logiciel utilisé:

- Création d'un MLR sous Win'Design
- Création d'une base de donnée sous SQL Serveur

Grâce à ce projet j'ai découvert comment:

- Recenser des fonctionnalités d'application par catégorie
- Imaginer une base de donnée à partir d'une demande client
- Remplir une base de donnée
- Produire une maquette d'une application

Livrables:

Grave and Cie

Liste des vins

☐ Appellation viticole

☐ Millésime

☐ Classement 1855

☐ Château

☐ Réapprovisionnement

Date d'achat au

Appellation	Type	Domaine viticole	Château	Millésime	Classement 1855	Stock	Dernière commande

Maquette page d'accueil