

# Projets de Licence

---

## L3 Informatique

### **VoteMeta - Création d'un site de scrutins - Programmation Web - 2024**

VoteMeta est un site permettant de voter et d'organiser des scrutins en ligne. Ce projet implique l'utilisation de plusieurs langages de programmation tels que HTML, PHP et JavaScript avec du Frontend et du Backend.

### **Évasion de la Grotte - Programmation Concurrentes et des Interfaces Interactives - 2024**

Ce projet est un jeu développé exclusivement en Java dans le cadre de la Programmation Concurrentes et des Interfaces Interactives. Le joueur incarne un groupe de mineurs piégés dans une grotte qui doit trouver un moyen de s'échapper. Le jeu combine des éléments de survie, de la gestion des ressources et d'exploration.

### **Jeu de sauts - Programmation Concurrentes et des Interfaces Interactives - 2024**

Créer un jeu où l'on clique sur un cercle ce qui le fait sauter de sorte à suivre une ligne brisée sans la toucher. Nécessite de coder en Java en suivant un modèle MVC et de gérer le jeu, le modèle ainsi que l'utilisation de bibliothèques Java comme JavaSwing et d'une réaction aux clics.

### **Projet d'Algorithmie - Algorithmique - 2024**

Ce projet consistait à coder, en C, de multiples fonctions/procédures manipulant des structures tel que les listes chaînées et les arbres, répondant à différentes spécifications et contraintes.

## L2 Informatique

### **des Momies et des Pyramides - Introduction à l'Informatique Graphique et la Science de Données - 2023**

Ce projet est un jeu développé sur Processing (Java) en Informatique Graphique. Le but de ce projet était de réaliser deux modèles 3D : une momie et une pyramide. La pyramide était divisée en plusieurs étages représentés par des labyrinthes, avec une momie se déplaçant aléatoirement dans ces labyrinthes. Dans ce projet j'ai pu explorer l'Informatique Graphique et tous les aspects du développement 3D.

### **Le Désert Interdit - Programmation Objet et Génie Logiciel - 2023**

Le projet "Le Désert Interdit" consistait à construire une version informatique et un peu simplifiée du jeu *Le Désert Interdit* de Matt Leacock. Ce projet c'est fait entièrement en Java. Il mélangeait programmation objet, introduction aux interfaces graphiques et à la gestion des événements interactifs.

### **Création d'un classificateur de patients - Introduction à la Science de Données 2 - 2023**

Création d'un classificateur de patients – Introduction à la Science de Données 2 – 2023 Créer un classificateur en Python permettant de classer les patients malades et sains d'une base de données en faisant appel à des bibliothèques Python.

### **Création d'un jeu de mouton et de berger – Introduction à la Programmation Objet – 2022**

Créer un jeu en Java avec une interface graphique où l'on doit élever des moutons sans que le loup les mange.

# **L1 Portail Mathématiques-Informatique**

## **Création d'un classificateur d'images – Introduction à la Science de Données – 2022**

Ce projet s'est déroulé dans le cadre d'une introduction à la science des données. L'objectif de ce projet était, à partir d'un jeu de données que j'ai choisi, de pouvoir séparer ces données en différentes classes. Dans mon cas, le jeu de données se composait de balles de football et de basketball. J'ai dû prétraiter les données, les visualiser, analyser les résultats et choisir un classificateur adapté à mon jeu de données. Ce projet s'est déroulé en Python.

## **Création d'une simulation de lapins et de renards – Programmation Impérative – 2022**

Créer une simulation où on représente des lapins qui se reproduisent et des renards les mangent dans une plaine de façon à ce qu'aucune des espèces ne disparaisse.

## **Création de filtres de photos en C++ - Introduction à la programmation impérative – 2021**

L'objectif de ce projet était d'implémenter des algorithmes de traitement d'images sur des images au format texte (PBM, PGM et PPM) en langage C++.