

PORTFOLIO BUT2

Victor DHORME

SOMMAIRE

SAE3.02 - Chasse au monstre.....Page 3 à 4

SAE - 4.1A.01.1 - Développement d'une API REST.....Page 5 à 6

SAE - 4.1A.01.2 - Développement d'un jeu 'Shoot them up'
en JavaScript fullstack.....Page 7 à 8

SAE3.02 - Chasse au monstre



Description :

C'est un jeu qui se joue au tour par tour. Le jeu se joue à deux joueurs, le monstre et le chasseur sachant que le monstre et le chasseur peuvent être joués par de vrais joueurs ou des intelligences artificielles afin de pouvoir jouer au jeu seul. Le but du monstre est d'avancer à travers le labyrinthe jusqu'à trouver la sortie et s'enfuir. Et le but du chasseur est de tirer coup par coup sur une des cases du labyrinthe afin de tuer le monstre avant qu'il en sorte. Si le monstre est sur la case où le chasseur a tiré, le chasseur gagne. Si le monstre n'y est pas, et c'est un obstacle : il est affiché. S'il n'y est pas et ce n'est pas un obstacle et que le monstre est passé par cette case, le numéro du tour où le monstre est passé s'y affiche. Si aucune de ces conditions n'est remplie, rien ne s'affiche dans la case. Le jeu a été développé en Java et la partie graphique en JavaFX.

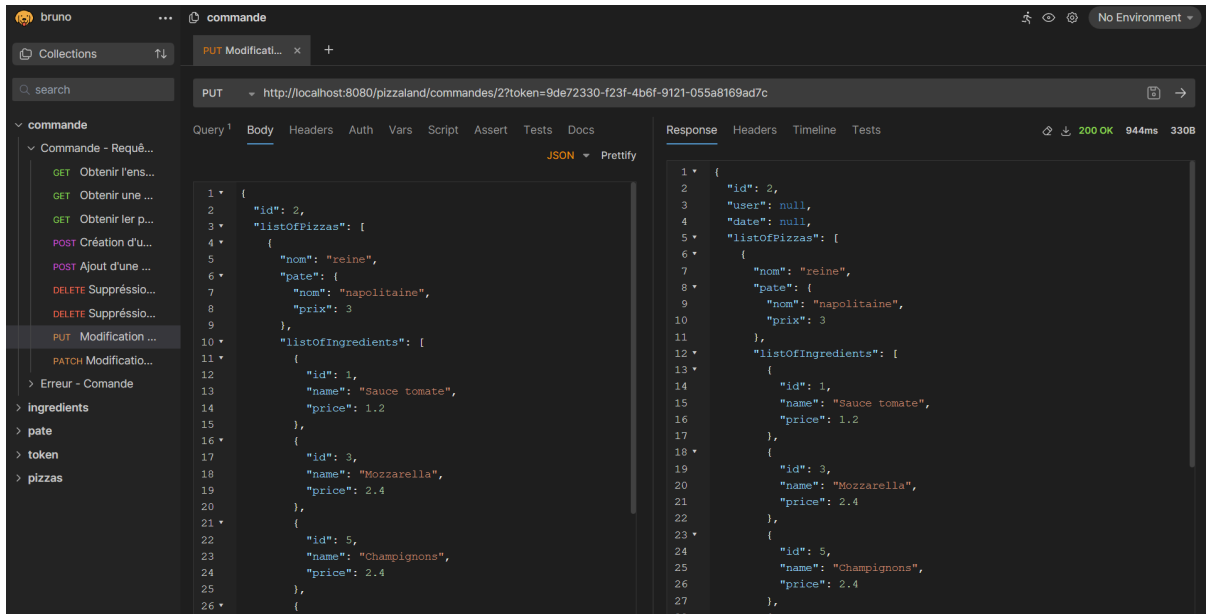
Compétences techniques :

- Utilisation des design pattern MVC et TDD.
- Application des différentes règles et outils de clean code pour écrire un code de qualité et documenté.
- Création d'une architecture d'application répondant a différent besoin (Analyse).
- Utilisation d'algorithmes et structures de données efficaces pour réaliser des tâches.

Savoir-être :

- L'assiduité
- L'organisation
- L'écoute des autres

SAE - 4.1A.01.1 - Développement d'une API REST



Description :

J'ai une API REST en Java, déployée sur Tomcat, pour gérer un système de commande de pizzas. L'IDE utilisé était VSCode et l'IDE de test était Bruno. Cette API stocke des informations sur les ingrédients des pizzas, les pizzas elles-mêmes et les commandes passées. Elle offre des fonctionnalités telles que l'ajout, la modification et la suppression d'ingrédients, de pizzas et de commandes. Elle permet également de récupérer des informations spécifiques sur les pizzas et les commandes, ainsi que de gérer les détails de livraison. L'API assure une communication sécurisée entre les clients et le serveur, en utilisant des méthodes HTTP standard comme GET, POST, PUT et DELETE et sécurisé avec un système d'authentification via token. Elle est conçue pour être extensible et évolutive, facilitant ainsi toute modification ou ajout de fonctionnalités futures.

Compétences techniques :

- Savoir développer une API REST en Java
- Savoir utiliser un IDE de test d'API REST comme "Bruno"
- Création d'une BDD et gérer ces données grâce à Java (JDBC)
 - Mise en place de l'utilisation de Tomcat.
 - Effectuer des requêtes HTTP.

Savoir-être:

- Répartition des tâches en groupe
 - Empathie sur le travail
 - Assertivité
 - Autonomie

SAE - 4.1A.01.2 - Développement d'un jeu 'Shoot them up' en JavaScript fullstack



Description :

Ce projet est un jeu "shoot them up" en JavaScript, conçu pour être joué en multijoueur via un navigateur web. Pour le développement, vous avez utilisé Node.js et l'installateur de paquets npm. De plus, avec mes collègues nous avons opté pour GitLab pour la planification et l'organisation du travail en équipe. Le jeu offre des fonctionnalités multijoueurs en temps réel, permettant aux joueurs de jouer en coopération contre des vagues d'ennemies. Nous avons également réalisé des fichiers tests pour notre projet exécutable sur NodeJS, tandis que GitLab a facilité la gestion des tâches et des versions du projet. Ce projet combine des compétences en développement JavaScript ainsi que la gestion de projet en collaboration.

Compétences techniques :

- Développement web en Javascript
- Mise en place d'un server en utilisant "socket.io"
 - Ecriture de tests en Javascript
- Gestion d'un projet avec issues et milestones sur Gitlab

Savoir-être:

- Polyvalence
- Communication
- Persévérance