

Projet : Gestion des commandes dans un centre de livraison

Idée numéro 1

Proposé par Johanna Salewyn dans le groupe de Antonin Kenens

Description:

Ce projet consisterait à créer une interface de gestion des commandes dans un centre de livraison. On pourra à partir de cette interface ajouter des commandes à partir de son lieu d'expédition, de sa destination, des délais de livraison promis, de la taille et du poids du colis. Des numéros de commandes et des codes barres seraient automatiquement créés. Chaque livraison devra être réalisées dans les meilleurs délais à partir du planning des transporteurs qu'il faudrait créer en fonction des besoins, du nombre de camions et de personnel disponible.

L'interface permettra aussi de localiser tous les camions et points d'expéditions, les retards engendrés par les intempéries ou les grèves (entrées par un utilisateur). On pourra aussi estimer la date et l'heure d'arrivée des camions.

Il faudra donc créer une carte interactive de la France avec des villes principales, le temps de voyages entre chaque ville et une mise à jour de l'avancée des camions à chaque étape du parcours.

Cette interface sera accessible via un login et un mot de passe unique à chaque employé. Les informations accessibles dépendront de son niveau de son "niveau d'accréditation".



Idée numéro 7

Système de remplissage automatique des créneaux du foy' pour que les personnes mettent leurs disponibilités et ensuite faire un emploi du temps équilibré avec tout rempli.

Idée numéro 6

logiciel simplifié de traitement d'image (genre avec des filtres) et/ou système de compression

Idée numéro 2

un système permettant de limiter le nombre de voiture en favorisant le covoiturage .en gros tout les utilisateurs rentre le trajet (horaire, départ , arrive,véhicule ou non) et le logiciel va calculer et va remplir de façon intelligentes es voitures (remplir les voiture au max,prendre le moins de voiture possible) et va fournir à chaque personne son trajet(une feuille de route au pilote) en essayant au maximum de maximiser le confort des usager (temps d'attente)

Idée numéro 4

Réaliser une blockchains dont le but est de permettre de connaitre l'origine de chaque produit et d'évité toute possibilité de contre façon .

en plus il faudra avec développer une interface client permettant à un utiliteur lamda de d'accéder facilement au information de son produit et une pour producteur/vendeur pour ajouter rapidement un produit .

chaque objet et producteur/vendeur seraient identifiée sur la blockchaine avec une clef public unique

Gestion d'une agence de location de voitures

Idée numéro 3

Proposé par Erwan Gauduchon

Le but de ce projet est de créer une application qui permet de gérer la réservation de véhicules d'une agence de location de voitures. L'application proposera deux interfaces : une interface client et une interface administrateur.

Dans l'interface client, on pourra demander la réservation d'un véhicule pour une période donnée. Pour faciliter la réservation, il sera possible de trier les véhicules disponibles selon différents critères comme le type (utilitaire, tourisme), la marque, le nombre de places, le prix à la journée. Chaque véhicule devra donc être doté de ces différentes caractéristiques ainsi que d'autres telles que le carburant ou bien le type de boîte. Une fois un véhicule choisi, le client aura la possibilité de prendre une assurance ainsi que diverses options. Ensuite, il devra entrer ses coordonnées pour valider la réservation.

Pour accéder à l'interface administrateur, il sera nécessaire de s'identifier avec un login et un mot de passe. Elle permettra d'avoir accès à tous les véhicules possédés par l'agence et de voir leur état (disponible, réservé). On pourra aussi ajouter des véhicules qui proviennent d'une autre agence ou qui viennent d'être achetés. De plus, on aura accès à un calendrier où l'on pourra voir la liste des véhicules loués chaque jour ainsi que le chiffre d'affaires généré quotidiennement.

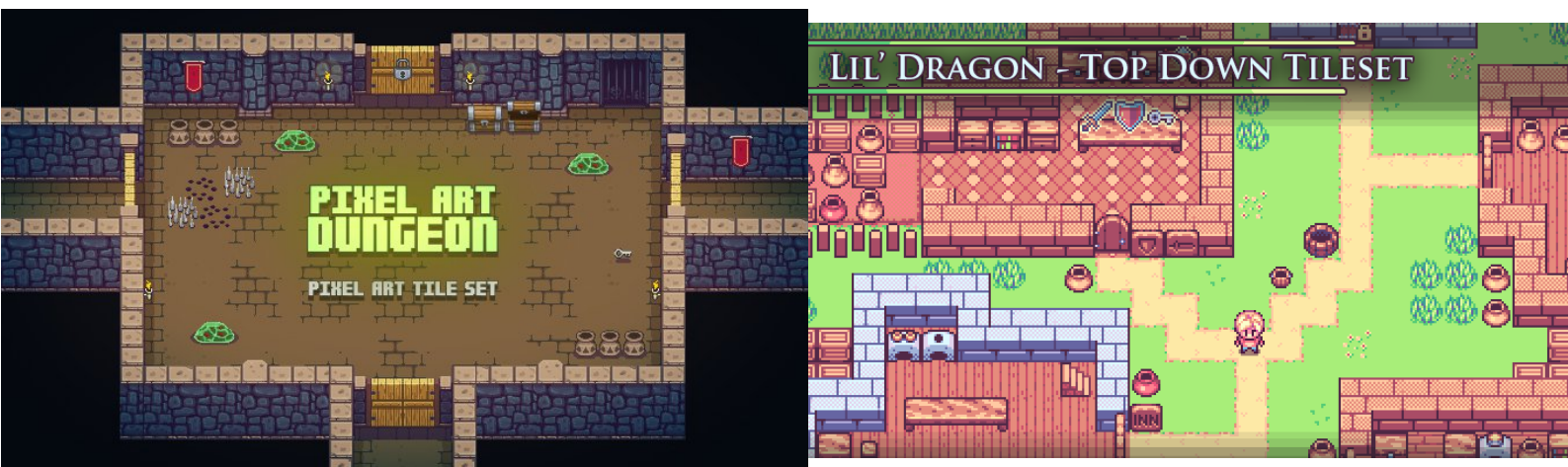


Jeu vidéo

proposé par Loïc Besse dans le groupe de Antonin Kennens

Description:

Mon sujet de projet est de créer un jeu vidéo. On incarnerait un étudiant de l'N7 dont son objectif serait de résoudre un mystère au sein de l'établissement. Le protagoniste pourrait interagir avec d'autres personnages. On y retrouverait des figures emblématiques de l'école telles que certains professeurs connus, ou encore certains environnements comme le B00, le Hall C...etc .Le style graphique serait du pixel art (facile à produire, explicite). Ce sera une vue dites "top-down" (comme Pokemon ou tout jeux "Rogue-Like"). Il y aura la présence d'un menu dans lequel on pourra configurer quelques paramètres de jeux, commencer ou continuer une partie et quitter le jeu. On pourra penser à faire un système de sauvegarde. L'objectif n'est pas de créer un jeux vidéo AAA, mais de créer un univers cohérent dans lequel on y retrouvera des mécaniques vidéoludiques classiques comme: l'interaction avec des "PNJ", des dialogues, un inventaire, un système pause/play, un générique, des cinématiques, des PNJ se déplacement seul...Etc.



Jeux 2D en pixel art en vue top-down