

Département informatique

PORTFOLIO BUT2

Louis DORMAEL

Année 2023-2024

SOMMAIRE

SAE 3.02 - Chasse au Monstre — PAGE 3

SAE 4.A.01.1 - Développement REST API - PAGE 4

SAE 4.A.01.2 - Développement d'un jeu en JAVASCRIPT - PAGE 5

SAE 3.02 - Chasse au Monstre



Résumé du projet :

Ce projet est un jeu codé en Java, son principe est simple, il y a un monstre et un chasseur, chaque joueur est représenté par un humain ou une intelligence artificielle (IA). Le terrain est un labyrinthe représenté par des cases, le monstre doit essayer d'accéder à la sortie pour échapper au chasseur. Le chasseur quant à lui, doit essayer de trouver le monstre en tirant sur les cases pour l'éliminer. Ce jeu fonctionne au tour par tour : le monstre se déplace sur une case voisine de là où il se trouve. Le chasseur tire sur une case du labyrinthe, puis le tour revient au monstre. La partie se finit si le monstre atteint la sortie ou si le chasseur tire sur la case où se trouvait le monstre. Une partie du jeu est paramétrable, c'est à dire que l'on peut modifier par exemple : La taille du terrain ; Si c'est humain contre humain, humain contre l'IA, ou IA contre IA ; A quelle distance le monstre peut voir les murs ; Si le monstre connaît la case de sortie ou non.

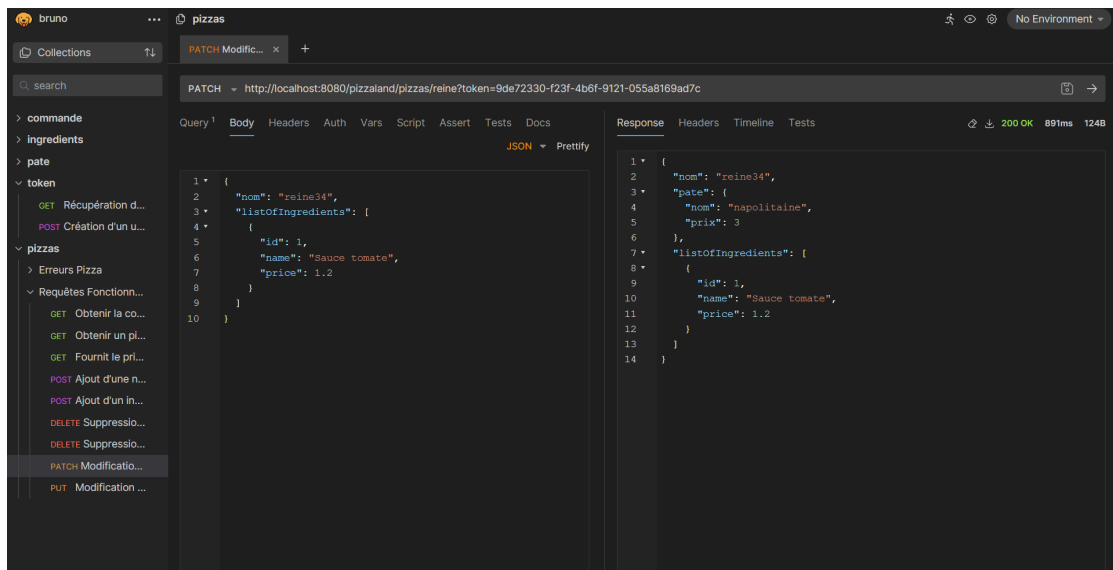
Compétences Techniques acquises :

- La gestion de projet
- La communication en équipe
- Le codage en Clean Code

Savoirs-être acquis:

- L'assiduité puisqu'il a fallu faire plusieurs rendus avec un fichier dans lequel on notait ce qu'on avait fait chaque semaine.
- L'écoute des autres puisqu'on travaillait sur le projet à 4.
- L'organisation

SAE 4.A.01.1 - Développement REST API



Résumé du projet :

Le projet du développement REST API consistait à développer une API utilisant l'architecture REST pour gérer les ingrédients, la préparation et les commandes de pizzas. Le projet était divisé en 3 parties principales : La première partie était une partie base de données, qui nous servait à stocker les différentes données qui sont traitées lorsqu'on effectue une requête sur l'API. La partie suivante était la partie codage en Java. La partie du code était la plus importante parce qu'elle nous servait pour plusieurs choses comme la connexion à la base de données afin d'accéder aux données ou encore pour manipuler les données lorsqu'une requête est effectuée. Enfin, la dernière partie était les requêtes HTTP afin d'obtenir les données. Les requêtes traitées étaient des GET, POST, DELETE, PUT et PATCH avec des paramètres ou non.

Compétences Techniques acquises :

- Utiliser une architecture REST pour développer une API
- Gérer des données d'une base de données dans un code JAVA (JDBC)
- Effectuer des requêtes HTTP

Savoirs-être acquis:

- L'autonomie

- La débrouillardise puisqu'il fallait gérer les erreurs possibles
- La polyvalence puisqu'il fallait gérer 3 aspects différents et les coordonner.

SAE 4.A.01.2 - Développement d'un jeu en JAVASCRIPT



Résumé du projet :

Ce projet avait pour but de réaliser un jeu de type "Shoot'em Up" multijoueur en JavaScript. Pour cela, nous avons dû utiliser une architecture client/serveur pour le côté multijoueur. Le côté client servait à gérer les différentes vues à afficher aux joueurs ou encore à envoyer au serveur les différentes touches du clavier qui sont appuyés par le joueur. Le côté serveur, quant à lui, servait à faire dérouler toute le jeu, c'est-à-dire, les positions des ennemies, des joueurs, des tirs ou encore l'augmentation du score au fur à mesure du jeu ainsi que la difficulté du jeu. Le serveur envoie les nouvelles données au côté client pour qu'il puisse afficher le jeu en temps réel. Comme ce projet était en équipe, pour le réaliser nous avons utilisé la fonctionnalité de gestion projet de GitLab afin de voir notre avancée dans le projet.

Compétences Techniques acquises :

- Utiliser une architecture client/serveur en Javascript
- Utiliser les issues et les Milestones de GitLab
- Utiliser une Single Page App en JS

Savoirs-être acquis:

- La persévérance puisqu'il a fallu recommencer notre projet à presque zéro à deux semaines de la fin car nous l'avons mal commencé.

- L'initiative puisque j'ai dû prendre des décisions qui nous ont permis de mieux structurer notre code.
- La patience