

**Département informatique**

## **PORTFOLIO BUT1**

**Louis DORMAEL**

**Année 2022-2023**

## **SOMMAIRE**

**SAE 1.05 / 1.06 - Plateforme de covoiturage en ligne — PAGE 3 à 5**

**SAE 1.02 - Jeu Ludopédagogique — PAGE 5 à 7**

**SAE 1.03/2.03 - Installation d'une machine virtuelle — PAGE 7 à 9**

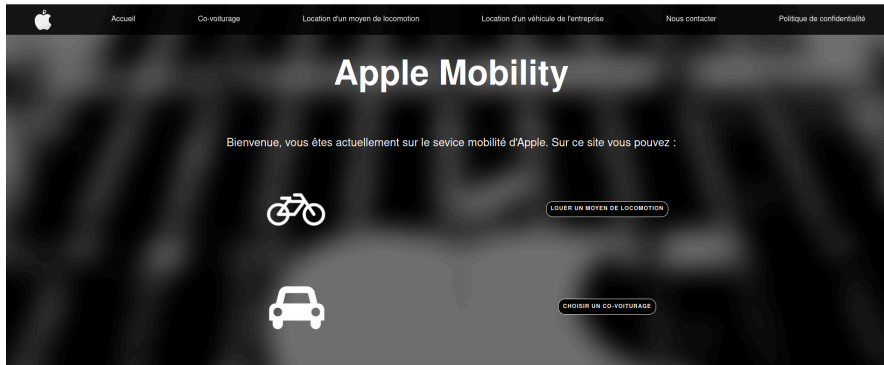
**SAE 1.04 / 2.04 - Introduction aux bases de données — PAGE 9 à 11**

**SAE 2.05/2.06 - ESCAPE GAME EN ÉQUIPE — PAGE 12 à 14**

# SAE 1.05 / 1.06 - Plateforme de covoiturage en ligne

## 1. Présentation du projet

- ☐ Visuel attractif avec une légende obligatoire, agréable à l'œil et en rapport avec le projet



Page d'accueil du site Internet.

- ☐ **Résumé du projet ou objectif principal en 10 lignes :  
(Objectifs, ressources et connaissances) mobilisées et requises**

Le but de cette SAE était de répondre aux besoins d'un client, pour ma part APPLE, qui voulait un site Internet réservé aux employés de l'entreprise afin d'installer un système de covoiturage pour aller au travail. Il a fallu donc respecter la direction artistique de l'entreprise pour réaliser le site internet, mettre en place le covoiturage mais aussi d'autres moyens de locomotion mis en place par l'entreprise ou par les autres employés. Pour cela, l'utilisation du langage HTML ainsi que le CSS était nécessaire.

- ☐ **Compétences techniques et savoir-faire informatiques visées par le projet : (3 à 5 compétences minimum)**

- Il a fallu connaître le langage HTML
- Il a fallu connaître le langage CSS
- il a fallu réussir à ordonner le site Internet et à le rendre le plus ergonomique possible

- ☐ **Livrables liés à l'informatique :**

Les différents fichiers pour le lancement du site :  
[https://gitlab.univ-lille.fr/louis.dormael.etu/portfolio/-/tree/main/SAE%201.05%20%5C%201.06%20-%20Plateforme%20de%20covoiturage%20en%20ligne/WP\\_F06](https://gitlab.univ-lille.fr/louis.dormael.etu/portfolio/-/tree/main/SAE%201.05%20%5C%201.06%20-%20Plateforme%20de%20covoiturage%20en%20ligne/WP_F06)

- ☐ **Livrables différents du domaine de l'informatique :**

Aucun autre livrable

☐ **Savoir-être requis : ( 2 savoir-être minimum)**

- Travail d'équipe
- Créativité

☐ **Savoir-faire autres qu'informatique :**

- Savoir respecter une direction artistique donnée
- Savoir remplir les demandes du client

## **2. Mon Bilan Personnel rédigé**

☐ **Mes points forts :** (= les compétences que j'ai acquises ) Mes réussites dans ce projet

- Réussir les formulaires en HTML
- Mettre en place l'ergonomie du site

☐ **Mes difficultés dans la mise en œuvre du projet :**

- Respecter les besoins clients

☐ **Mes points à améliorer :** (les compétences que je ne maîtrise pas encore)

- Utilisation du CSS

☐ **Conclusion :**

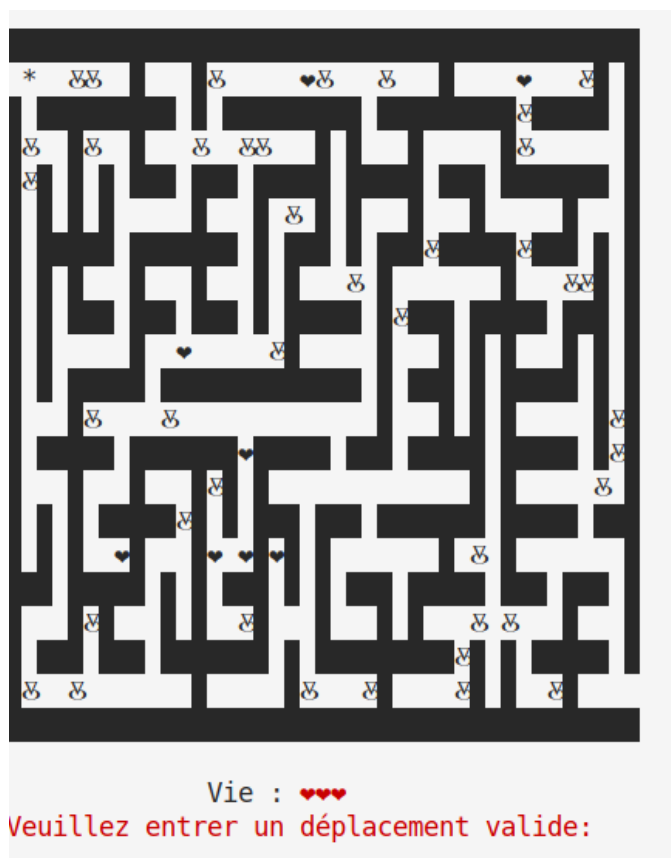
Mon degré d'implication, mon degré d'autonomie, mon interaction avec les autres membres de l'équipe ? Si c'était à refaire, qu'est-ce que je changerais ? Quels objectifs puis-je me donner pour le BUT 2 ? Quels moyens mettre en œuvre pour les atteindre ? Est-ce que cette Saé a eu une influence sur mon projet personnel ?

Je me suis bien impliqué dans cette SAE, j'ai été autonome la plupart du temps car un des membres de notre groupe nous donnait les tâches à faire. Puis je lui faisais vérifier ce que j'avais fait. Si c'était à refaire, je changerai ma méthode de travail car je faisais passer l'ergonomie avant la qualité du code. Pour le BUT 2, je n'ai pas spécialement d'objectif la dessus. Cela n'a pas beaucoup influencé mon projet personnel.

## SAE 1.02 - Jeu Ludo Pédagogique

### 1. Présentation du projet

- ☐ Visuel attractif avec une légende obligatoire, agréable à l'œil et en rapport avec le projet



Affichage du jeu en pleine partie dans un terminal

- ☐ Résumé du projet ou objectif principal en 10 lignes :  
(Objectifs, ressources et connaissances) mobilisées et requises

Le but de cette SAE était de réaliser un jeu pédagogique avec le langage de programmation "iJava". On travaillait en équipe de deux afin de réaliser ce projet. Notre jeu, appelé Grammatical Labyrinth, est un jeu où on se trouve dans un labyrinthe dont on doit s'échapper. Malheureusement des ennemis se trouvent sur notre route et le seul moyen de les vaincre et de répondre correctement à une question de grammaire. Il y a plusieurs niveaux de difficultés mais dans tous les cas cela reste accessible pour des enfants de CE1. Les consignes sont claires et précises et on s'y retrouve facilement dans l'interface du jeu.

- ☐ Compétences techniques et savoir-faire informatiques visées par le projet : (3 à 5 compétences minimum)

- Il a fallu la connaissance du langage de programmation “iJava” pour réaliser le projet
- Il a fallu savoir organiser son code et le rendre le plus lisible possible
- Il a fallu savoir utiliser les différentes commandes dans le terminal

☐ **Livrables liés à l’informatique :**

Squelette du projet final :  
<https://gitlab.univ-lille.fr/louis.dormael.etu/portfolio/-/tree/main/SAE%201.02%20-%20JEUX%20LUDOPE%20DAGOGIQUE/GrammaticaLabyrinthe>

☐ **Livrables différents du domaine de l’informatique :**

**Aucun autres livrables**

☐ **Savoir -être requis : ( 2 savoir-être minimum)**

- **Organisation**
- **Travail en équipe**

☐ **Savoir-faire autres qu’informatique :**

- savoir proposer des idées
- savoir s’adapter aux circonstances

## **2. Mon Bilan Personnel rédigé**

☐ **Mes points forts : (= les compétences que j’ai acquises ) Mes réussites dans ce projet**

- **Comprendre les consignes**
- **S’organiser en équipe**
- **S’adapter aux circonstances**

☐ **Mes difficultés dans la mise en œuvre du projet :**

- **Organiser son code**
- **Gérer les erreurs**
- **Ne pas prendre de retard**

- ❑ **Mes points à améliorer :** (les compétences que je ne maîtrise pas encore)

- Rendre un projet complètement fonctionnel

- ❑ **Conclusion :**

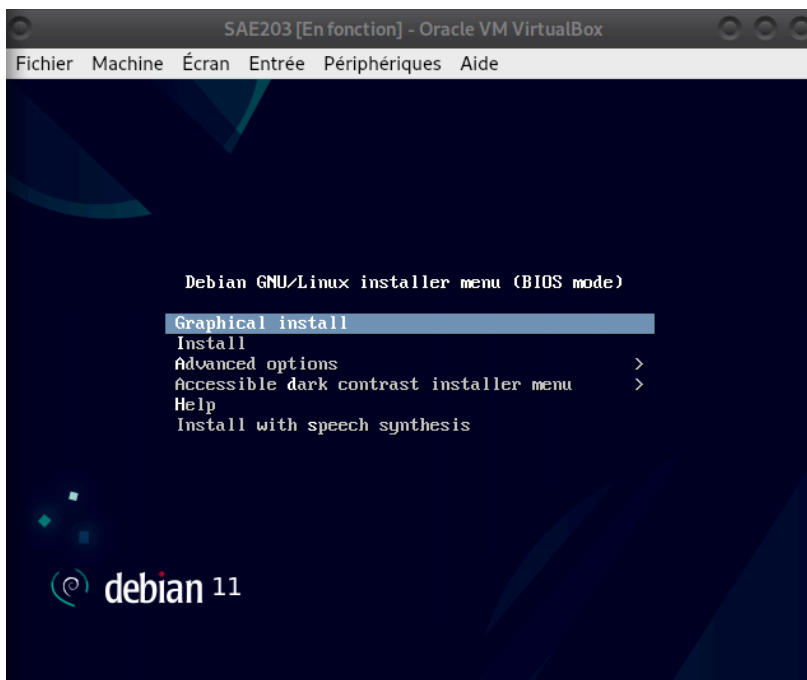
Mon degré d'implication, mon degré d'autonomie, mon interaction avec les autres membres de l'équipe ? Si c'était à refaire, qu'est-ce que je changerais ? Quels objectifs puis-je me donner pour le BUT 2 ? Quels moyens mettre en œuvre pour les atteindre ? Est-ce que cette SAE a eu une influence sur mon projet personnel ?

Je pense que c'est la SAE où je me suis le plus impliqué car c'est celle que j'ai préféré faire car voir mon projet avancé me motiver. J'ai été autonome quand il le fallait, toujours en faisant valider mes avancées à mon binôme. Si c'était à refaire je changerais un peu ma méthode de travail car je me suis facilement embrouillé. Pour le BUT 2, il faut que j'organise mieux mon code donc pour cela il faut que je le découpe pour en faire des parties plus compréhensibles. Cette SAE a une influence car elle m'a confirmé que c'était ce type de travail que je voulais faire plus tard.

## SAE 1.03/2.03 - Installation d'une machine virtuelle

### 1. Présentation du projet

- ❑ **Visuel attractif avec une légende obligatoire, agréable à l'œil et en rapport avec le projet**



Installation de la machine virtuelle

☐ **Résumé du projet ou objectif principal en 10 lignes :**

**(Objectifs, ressources et connaissances) mobilisées et requises**

Le but de la première SAE était de savoir installer et configurer une machine virtuelle, pour cela on a utilisé Linux et plus précisément Debian qui est un système d'exploitation libre dérivé de Linux. Il a fallu réussir à trouver et installer les logiciels nécessaires à l'utilisation de la machine virtuelle. Le but de la seconde SAE était d'apprendre à automatiser l'installation d'une machine virtuelle avec les ressources nécessaires pour travailler dessus. Son autre but était de créer un dépôt gitea ainsi que de le configurer afin qu'on puisse déposer nos projets dessus. Les compétences visées étaient l'installation et la configuration d'un poste de travail en sécurisant le système d'information avec l'installation de gitea et l'autre compétence était de en offrant une qualité de service optimale avec l'automatisation de l'installation de la machine virtuelle avec les ressources appropriées. On a aussi eu une partie en anglais où on a dû expliquer à quoi servait gitea et aussi faire une démo de l'utilisation de la machine virtuelle.

☐ **Compétences techniques et savoir-faire informatiques visées par le projet : (3 à 5 compétences minimum)**

- Il a fallu apprendre à maîtriser le programme d'installation de DEBIAN
- Il a fallu savoir utiliser les logiciels nécessaires

☐ **Livrables liés à l'informatique :**

Pas de livrables liés à l'informatique

☐ **Livrables différents du domaine de l'informatique :**

Compte Rendu de la SAE 2.03 :  
<https://gitlab.univ-lille.fr/louis.dormael.etu/portfolio/-/tree/main/SAE%201.03%20%5C%202.03%20-%20Installation%20machine%20virtuelle/Rapport%20final>

☐ **Savoir-être requis : ( 2 savoir-être minimum)**

- Autonomie (SAE 1.03)
- Curiosité (SAE 1.03/2.03)

☐ **Savoir-faire autres qu'informatique :**

- savoir rédiger des rapports compréhensibles

## **2. Mon Bilan Personnel rédigé**

☐ **Mes points forts :** (= les compétences que j'ai acquises ) Mes réussites dans ce projet

- Installer une machine virtuelle



- Comprendre différents logiciels pour l'utilisation
- Savoir choisir les bons logiciels

❑ **Mes difficultés dans la mise en œuvre du projet :**

- Compréhension du sujet
- Réussir à installer les logiciels
- Utiliser les différents outils disponibles

❑ **Mes points à améliorer :** (les compétences que je ne maîtrise pas encore)

- Utiliser le Markdown

❑ **Conclusion :**

Mon degré d'implication, mon degré d'autonomie, mon interaction avec les autres membres de l'équipe ? Si c'était à refaire, qu'est-ce que je changerais ? Quels objectifs puis-je me donner pour le BUT 2 ? Quels moyens mettre en œuvre pour les atteindre ? Est-ce que cette Saé a eu une influence sur mon projet personnel ?

Je me suis très peu impliqué dans ces SAE car c'est deux matières où j'ai vraiment du mal avec. Si c'était à refaire, je me pencherais plus sur l'utilisation du Markdown afin d'apporter plus d'aide. Pour le BUT 2, je vais m'améliorer en Markdown afin de mieux le maîtriser. Cette SAE n'a pas eu d'influence sur mon projet personnel.

## SAE 1.04 / 2.04 - Introduction aux bases de données

### 1. Présentation du projet

❑ **Visuel attractif avec une légende obligatoire, agréable à l'œil et en rapport avec le projet**

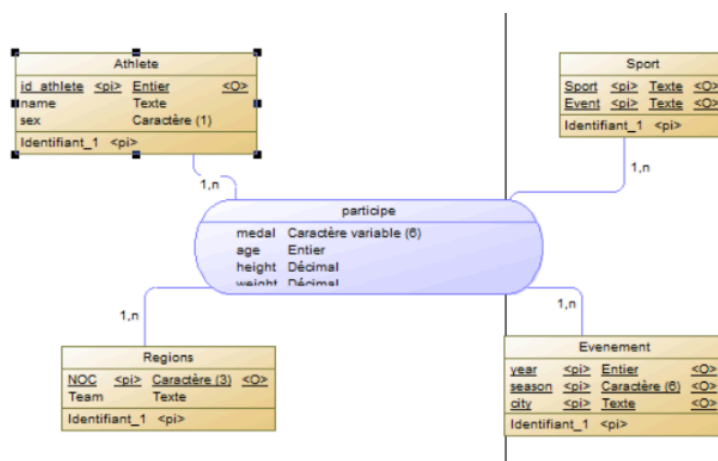


Schéma (MCD) des tables pour la SAE 2.04

☐ **Résumé du projet ou objectif principal en 10 lignes :**

**(Objectifs, ressources et connaissances) mobilisées et requises**

Le but de la première SAE était de simuler être une entreprise et alors de créer une base de données qui serait utile quotidiennement à l'entreprise. Pour cela, nous avons dû construire un schéma (appelés MCD) des tables nécessaires à l'utilisation de la base de données ainsi qu'à la mise en place sur le logiciel ACCESS. Pour la deuxième SAE, on avait des données sur les Jeux Olympiques et le but était d'organiser ces données dans des tables afin de pouvoir y accéder plus facilement. Pour cela, on a utilisé un logiciel appelé PostGres qui nous a permis d'importer les données puis de les ventiler dans les différentes tables. Il a fallu aussi faire quelques recherches après que nous ayons organisé les données.

☐ **Compétences techniques et savoir-faire informatiques visées par le projet : (3 à 5 compétences minimum)**

- Il a fallu connaître le langage du SQL
- Il a fallu connaître les bases de ACCESS
- Il a fallu se servir de POSTGRES
- Il a fallu réussir à faire des requêtes pour trouver des données

☐ **Livrables liés à l'informatique :**

Fichiers permettant l'importation des données et des requêtes :  
[https://gitlab.univ-lille.fr/louis.dormael.etu/portfolio/-/tree/main/SAE%201.04%20%5C%202.04%20-%20BDD/Rendu\\_SAE2.04\\_BD](https://gitlab.univ-lille.fr/louis.dormael.etu/portfolio/-/tree/main/SAE%201.04%20%5C%202.04%20-%20BDD/Rendu_SAE2.04_BD)

☐ **Livrables différents du domaine de l'informatique :**

Rapport de la SAE :  
[https://gitlab.univ-lille.fr/louis.dormael.etu/portfolio/-/blob/main/SAE%201.04%20%5C%202.04%20-%20BDD/Rendu\\_SAE2.04\\_BD/Rapport%20BDD.pdf](https://gitlab.univ-lille.fr/louis.dormael.etu/portfolio/-/blob/main/SAE%201.04%20%5C%202.04%20-%20BDD/Rendu_SAE2.04_BD/Rapport%20BDD.pdf)

☐ **Savoir-être requis : ( 2 savoir-être minimum)**

- Organisation
- Travail d'équipe

☐ **Savoir-faire autres qu'informatique :**

- Savoir gérer des données
- Savoir faire des schémas

## 2. Mon Bilan Personnel rédigé

☐ **Mes points forts :** (= les compétences que j'ai acquises ) Mes réussites dans ce projet

- Utiliser PostGres
- Respecter les contraintes

☐ **Mes difficultés dans la mise en œuvre du projet :**

- Compréhension d'ACCESS
- Organiser les données

☐ **Mes points à améliorer :** (les compétences que je ne maîtrise pas encore)

Pas de point à vraiment améliorer

☐ **Conclusion :**

Mon degré d'implication, mon degré d'autonomie, mon interaction avec les autres membres de l'équipe ? Si c'était à refaire, qu'est-ce que je changerais ? Quels objectifs puis-je me donner pour le BUT 2 ? Quels moyens mettre en œuvre pour les atteindre ? Est-ce que cette Saé a eu une influence sur mon projet personnel ?

Je me suis bien appliqué dans la SAE car j'aimais bien le sujet, j'ai été autonome quand il le fallait mais je communiqué la plupart du temps avec mon binôme, Si c'était à refaire je ne pense pas que je changerai de chose. Cette SAE n'a pas eu d'influence sur mes projets personnels.

## SAE 2.05/2.06 - ESCAPE GAME EN ÉQUIPE



### 1. Présentation du projet

- ☐ Visuel attractif avec une légende obligatoire, agréable à l'œil et en rapport avec le projet

Affiche d'informations sur l'escape Game

### Résumé du projet ou objectif principal en 10 lignes : (Objectifs, ressources et connaissances) mobilisées et requises

Le but de cette SAE était principalement de réaliser un escape game sur un thème que l'on a vu sur notre première année de BUT. Pour cela, il a fallu qu'on travaille en équipe car c'était aussi un des objectifs de cette SAE. Il a fallu alors qu'on s'organise pour savoir ce que chacun fait. On a donc fait un résumé des compétences de chacun pour assigner la meilleure tâche pour chacun et ainsi avancer le plus rapidement possible. On a dû utiliser de nouveaux logiciels pour permettre une meilleure organisation au sein de l'équipe.

- ☐ **Compétences techniques et savoir-faire informatiques visées par le projet : (3 à 5 compétences minimum)**
  - Il a fallu la connaissance du langage de programmation "iJava" pour réaliser des énigmes.
  - Il a fallu apprendre à utiliser de nouveaux logiciels pour l'organisation.
- ☐ **Livrables liés à l'informatique :**

Pas de livrables liés à l'informatique

☐ **Livrables différents du domaine de l'informatique :**

Documents sur les différentes étapes de conception :

<https://gitlab.univ-lille.fr/louis.dormael.etu/portfolio/-/tree/main/SAE%202.05%20-%20ESCAPE%20GAME%20EN%20EQUIPE>

☐ **Savoir-être requis : ( 2 savoir-être minimum)**

- Organisation
- Travail en équipe
- Gestion du temps

☐ **Savoir-faire autres qu'informatique :**

- savoir trouver des solutions
- savoir proposer des idées
- savoir écouter les autres
- savoir gérer des projets

## **2. Mon Bilan Personnel rédigé**

☐ **Mes points forts :** (= les compétences que j'ai acquises ) Mes réussites dans ce projet

- Capacité à travailler en équipe
- Ecouter les solutions des autres

☐ **Mes difficultés dans la mise en œuvre du projet :**

- Trouver des bonnes idées d'énigmes

☐ **Mes points à améliorer :** (les compétences que je ne maîtrise pas encore)

- Visuel de l'escape Game

□ **Conclusion :**

Mon degré d'implication, mon degré d'autonomie, mon interaction avec les autres membres de l'équipe ? Si c'était à refaire, qu'est-ce que je changerais ? Quels objectifs puis-je me donner pour le BUT 2 ? Quels moyens mettre en œuvre pour les atteindre ? Est-ce que cette SAE a eu une influence sur mon projet personnel ?

Pour cette SAE, je trouve que je me suis bien impliqué dans le projet du début jusqu'à la fin, j'ai assez travaillé en autonomie mais je demandais confirmation aux autres à chaque étape réalisées. Si c'était à refaire je changerais le thème abordé pour quelque chose de plus global. Cette SAE a confirmé que je voulais faire du travail d'équipe à l'avenir