

Autoformation

Informations générales

Durée : 4 ans

Mode de validation

L#expérience : si à la fin je suis capable de réaliser les tâches voulues, c'est que c'est bon.

Contexte pédagogique, modalités d'apprentissage

N'importe où et quand, du moment que j'ai la motivation et un cour sous la main.

Mais le plus souvent, chez moi, avec l'aide d'internet. Ou de livres. Avec de quoi tester en direct les notions apprises pour les mémoriser par l#expérience.

Contraintes

La rigueur c'est à nous de l#acquérir, et parfois le manque de cadre peut se révéler pénalisant. De même que, si on a le choix du cours, on ne sait pas forcément lequel est le plus opportun.

Connaissances théoriques

Langage C

Je sais désormais me servir d'un certains nombre d'outils en langage C. C'est un langage vaste dont je mesure mon manque de connaissance. Mais j'ai appris à chercher les informations utiles, et à me servir de nouveaux outils au besoin.

Je peux coder beaucoup de programmes dans ce langage. Notamment en fenêtré grâce à la bibliothèque SDL.

Langage Java

Tout aussi vaste que le C, j'ai acquis les bases. Je sais aussi programmer des fenêtres avec la bibliothèque standard. Je possède les outils pour m'intégrer dans un nouveau projet. Je sais lire la documentation d'un projet. Et ai appris l'autonomie.

Activités réalisées

TP Mario Sokoban

C'est un projet de programmation d'un jeu du type Sokoban. Ce jeu nécessitais de savoir se servir des fenêtres en langage C avec la SDL.

Projet NameRender

Projet personnel de logiciel qui générais des noms inventés prononçable et "beaux". Le concept de beauté étant différent chez chacun, des options ont été implémentées pour affiner la génération de telle sorte que chacun y trouve son compte

Compétences transversales

Mon point de vue

Pourquoi et dans quel objectif ai-je fait cette formation ?

Je voulais savoir me servir d'un ordinateur non pas comme un ignorant. Je voulais lever le "voile magique" du "oh ! Ça fonctionne !" et pouvoir participer au développement de cet outil.

Qu'est-ce que j'ai aimé ? Qu'est-ce qui m'a paru difficile ?

J'ai aimé la difficulté justement. Le fait que les choses ne coulent pas de source, que la programmation est réellement un langage à part entière. Un langage créateur. Un langage pour décrire les choses et leur fonctionnement. Même dans la vie de tous les jours ce langage aide à mieux s'imaginer les choses.

Ai-je rencontré des difficultés particulières ? Si oui, lesquelles ? Qu'ai-je mis en œuvre pour les résoudre ?

Il est dur de voir les possibilités offertes par les langages avant de les avoir testées, ou d'avoir vu quelqu'un les utiliser. Ou même de prendre du recul et de créer des modèles plus performant. La seule chose à faire et de pratiquer et de s'améliorer en constant comment faire mieux grâce à nos erreurs. C'est ce que j'ai fait.

Quelles ont été mes relations pendant cette formation (avec les formateurs, animateurs, les autres "stagiaires", etc) ?

Rien de spécial. J'ai surtout lu les cours.

Ai-je pris des initiatives. Si oui, lesquelles ?

Oh beaucoup ! S'impliquer aide à retenir et se motiver. J'ai tenté de détourner les notions dans d'autres contextes pour mieux les comprendre. J'ai réalisé plusieurs projets personnels pour tester "sur le terrain".

Qu'ai-je découvert ? Qu'est ce qui m'a étonné dans cette activité ?

J'ai découvert le monde de l'informatique et le mélange entre créativité et réelle réflexion. J'ai été étonné de voir à quel point certaines notions peuvent sembler couler de source, et pourtant, ne pas les saisir réellement et rapidement.

Qu'ai-je appris de moi lors de cette expérience ? En quoi cette expérience peut-elle influencer mon projet professionnel ?

Que j'ai mes limites intellectuelles pour assimiler les notions, et que pour y palier je devais pratiquer régulièrement. C'est totalement ce que je souhaite faire comme métier : coder. Être programmeur.