

Portfolio projets de Joris Placette

Retrouvez la version en ligne et à jour à <https://jorisplacette.fr>

Table des matières

Salle de Réalité virtuelle publique.....	2
Phoenix Mobility.....	2
Concours Innocup : FreeDwarfs.....	3
LabyrinthFPS.....	4
Caroline's WonderWorld	4
Super D-Mineur	5
VRiments.....	5
Jeu de la vie de Conway.....	5
Jeu de UNO multijoueur	6
Blog sur l'impression 3D	6
Entreprenariat.....	7
Hackathon New Space.....	7
Interface arduino-python	8

Salle de Réalité virtuelle publique

Date: 2018 - 2019



[Pitch du projet \(2 min\)](#)

[Lire le PDF](#)

Je porte ce projet au sein de mon université depuis décembre 2018, le verdict sera rendu fin avril. Ce projet consiste à installer du matériel de réalité virtuelle de pointe dans une salle de la bibliothèque universitaire Joseph Fourier. L'accès se fera gratuitement et sur réservation.

Phoenix Mobility



Date: Décembre 2018

[Lire l'article sur Le Dauphine](#)

[Ouvrir le site](#)

J'ai rejoint l'équipe de Phoenix Mobilité lors du Startup Weekend de Grenoble en 2018. Le projet a pour ambition de permettre la conversion des voitures citadines thermiques en électrique en 48h. Les co-fondateurs du projet ont une certaine expérience dans le domaine et le premier prototype est en cours de fabrication à Grenoble. Ma participation à ce projet a consisté en un ciblage du besoin sur le marché, la création d'une landing page et l'étude des coûts de conversion des citadines. J'ai hâte de voir le prototype évoluer pour me pencher sur la création de l'informatique embarquée. Découvrez le projet sur le site internet de Phoenix Mobility.

Concours Innocup : FreeDwarfs



Date: Fevrier 2019

[After-Movie du concours \(3min\)](#)

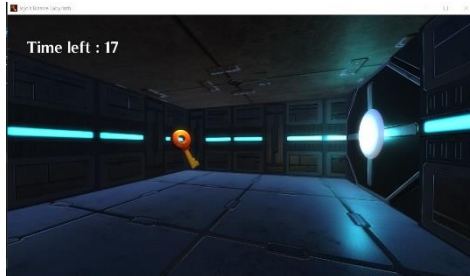
[Vidéo du projet \(3min\)](#)

[Voir sur Github](#)

Troisième place au concours d'innovation Innocup (National). Notre projet étant la création d'une plate-forme Web permettant d'**organiser et de financer les logiciels libres** tout en répondant plus précisément aux besoins des utilisateurs. C'est génial d'être sur le podium de

cette compétition nationale, mais la première place bien méritée a été gratifiée d'une semaine à Silicon Valley. On dirait que nous allons trouver un billet pour la Californie un autre jour! Je suis heureux d'avoir pu partager cette expérience avec mes amis.

LabyrinthFPS



Date: Mars 2019

[Voir sur Github](#)

[Télécharger un exécutable Win64](#)

Mon premier jeu finalisé **développé avec Unity en C#**.

Il s'agit d'un jeu de labyrinthe et de vitesse. Votre but dans ce jeu est de terminer les 4 niveaux le plus rapidement possible et de battre le meilleur temps personnel de Jojo. Vous pouvez finir le jeu en quelques minutes, voir en quelques dizaines de secondes si vous êtes assez agiles !

Pour moi c'est toujours un vrai plaisir d'utiliser le moteur de jeu Unity.

Caroline's WonderWorld

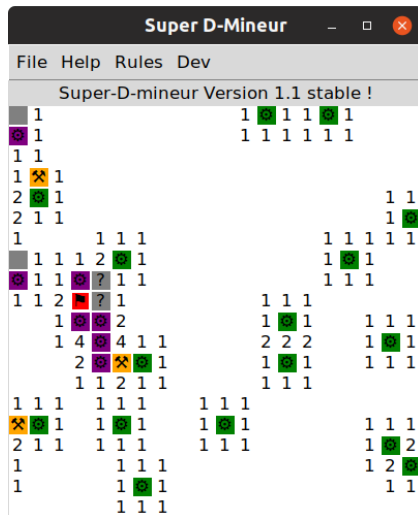


Date: Mars 2019

[Voir sur Github](#)

Caroline's WonderWorld est un jeu d'aventure que j'ai développé avec Unity pour PC, Mac, Linux. C'est aussi et surtout une petite fierté pour moi d'avoir mené à bout ce projet. Dans ce jeu vous devez aider Caroline, une institutrice à retrouver ses élèves afin de pouvoir donner cours à l'école. L'atmosphère poétique de ce jeu n'attend que vous !

Super D-Mineur



Date: Novembre 2018

[Voir sur Github](#)

Jeu du démineur codé en python3 Développé en une journée en classe avec un ami. L'interface est réalisée avec TK.

VRiments

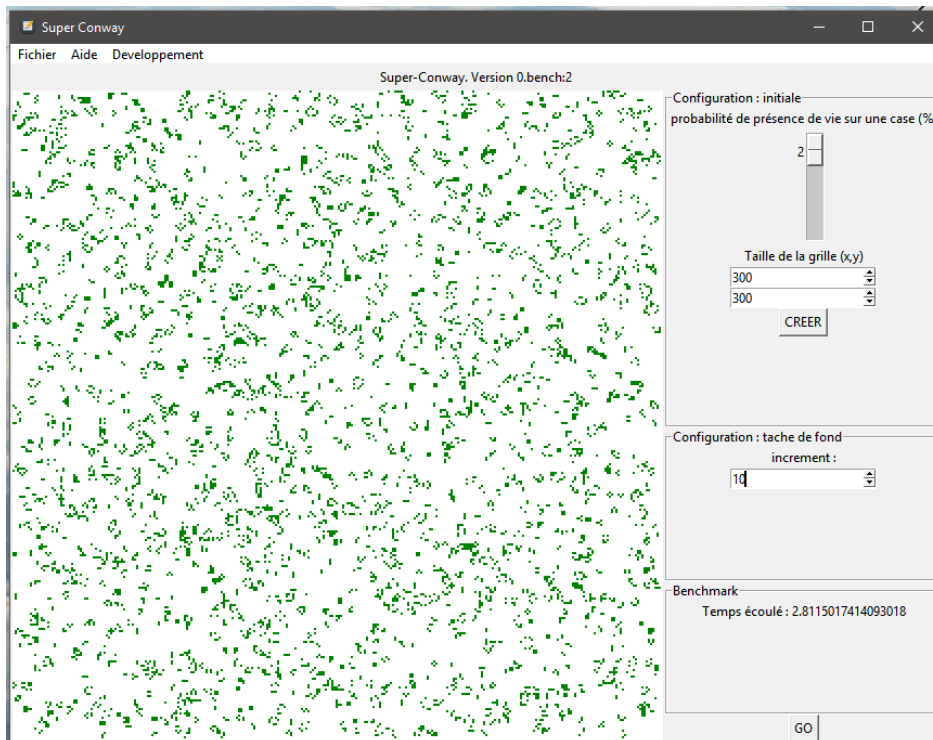


Date: En cours de developpement

[Bientôt sur Github](#)

Jeux en réalité virtuelle crée avec Unity et Steam VR plugin pour Unity. Inclus des phases multi-joueurs (1 avec casque VR, 1 avec écran et manette de jeu). Inclus des jeux basés sur la physique, en d'autres termes : du tennis de table.

Jeu de la vie de Conway



Date: Juillet 2017

[Voir sur Github](#)

Projet personnel réalisé pour des tests d'optimisation et bancs d'essai.
En comparaison avec le C notamment.

Jeu de UNO multijoueur

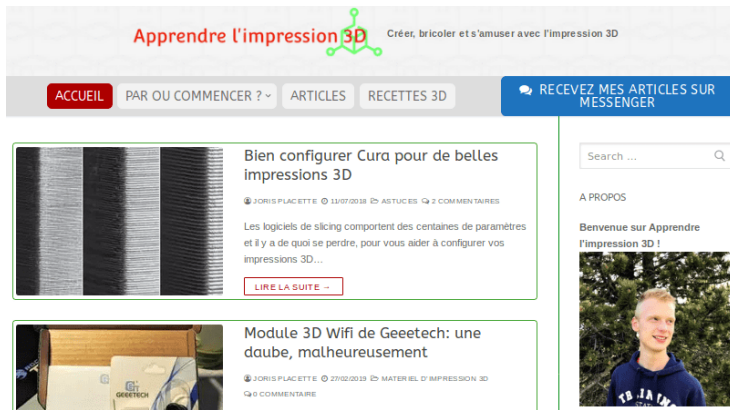


Date: Decembre 2018

[Voir sur Github](#)

eu de UNO multijoueur JProgrammé orienté objet , avec la bibliothèque Socket pour le netcode. L'application est également multi-threadée. Bien que le concept du jeu soit simple, cette application a mis à l'épreuve notre persévérance car nous avons tout codé *from scratch* en python. Au final, j'ai beaucoup appris sur le travail en équipe et acquis de nouvelles connaissances techniques.

Blog sur l'impression 3D



Depuis Août 2018

[Ouvrir le site](#)

Cela faisait longtemps que je voulais partager une de mes passions sur un blog personnel. J'ai fait le premier pas il y a quelques mois et je suis fier du résultat. J'ai construit une petite communauté sur Facebook et j'interagis avec des lecteurs passionnés et très compétents. Cette idée n'était pas très prometteuse à la base, puis elle est devenue un rituel et une passion supplémentaire pour moi. Le plus top ? C'est aussi devenu une source de revenus !

Entrepreneariat



Depuis Août 2018

[Ouvrir le site](#)

Entreprise que j'ai créée pour populariser l'impression 3D, 3DGrenoble est finalement devenue ma micro-entreprise style de vie. 3DGrenoble remplit mes weekends disponibles durant lesquels je vends des imprimantes 3D livrées avec mes services dans toute l'agglomération grenobloise.

Hackathon New Space



Date: Fevrier 2019

[After-Movie du concours \(3min\)](#)

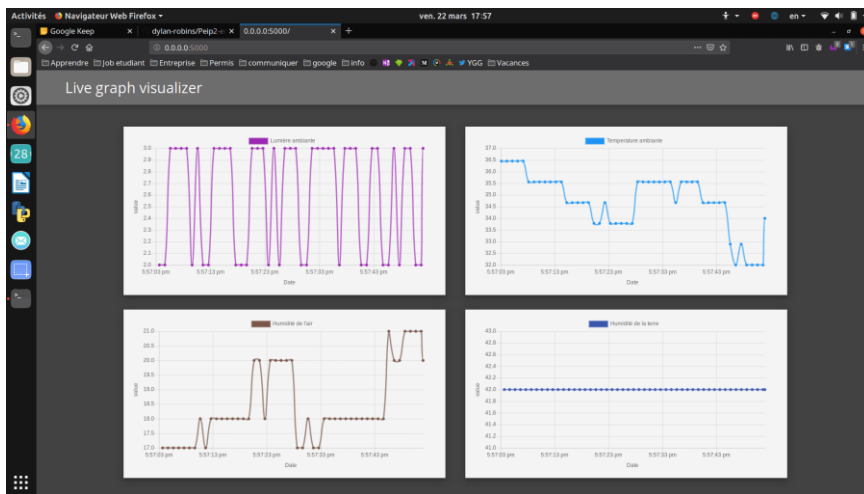
[Page de l'évènement](#)

[Voir sur Github](#)

J'ai participé avec un ami au Hackathon du Centre Spatial Universitaire de Grenoble. **Nous avons remporté la première place** grâce à notre présentation pour une surveillance en temps réel de la déforestation illégale dans l'Équateur, à l'aide des données existantes.

Mon cerveau a bouillonné d'idées pendant encore quelques jours après la fin du concours ! En réalité l'expérience était tellement sympa que j'ai fait une demande de stage au CSUG, et j'ai finalement été embauché !

Interface Arduino-python



Date: Fevrier 2019

[Voir sur Github](#)

En cours nous avons conçu un pot de jardinage intelligent qui surveille et active :

- L'éclairage ambiant
- La température
- L'humidité air et terre
- L'arrosage

Ayant fini avec quelques semaines d'avance, avec un ami de mon groupe nous avons décidé de connecter la carte Arduino et de permettre de surveiller les grandeurs mesurées sur une page web. Le résultat est très sympa visuellement grâce à quelques librairies JavaScript ! Le tout repose sur une liaison série (avec Handshake) et échange de données au format JSON.

Mis à jour : mai 2019