IUT de Paris - Rives de Seine
Université Paris Cité

Témoignages - “Nuit de l’info”

-rHackLet

Édition 2024

~

Raafet BOUKESSASSA

Esteban CARDAILLAC RODRIGUEZ

Clémence CARCANADE

Vi David PHAN

Antoine GAUTREAU

Sommaire :

Table des matières

Sommaire : 2
I - Contexte : 3
II - Vos questions : 3
III - Nos réponses : 3
A - Esteban 4
B - Clémence 5
C - Vi David 6
D - Raafet 7
E - Antoine 8

I - Contexte :

Notre équipe, les ”**-rHackLet**”, a remporté deux défis lors de la nuit de l’info en 2024 :

- La 1ère place du défi ”La cyber c’est super!” proposé par ”Devillé group”
- La 3ème place du défi ”L'IA pourrait-elle prendre le contrôle du jeu ?” proposé par le “Crédit Agricole Technologies et Services (CA-TS)”

Cliquez ici pour voir les résultats officiels !

II - Vos questions :

1 - Pourriez-vous présenter/décrire votre application ?

- ”La cyber c’est super!”
- ”L'IA pourrait-elle prendre le contrôle du jeu ?”

2 - Quel a été votre rôle dans la réalisation de cette application / ce jeu ?

3 - Comment avez-vous abordé les différents défis ?

4 - Quelle(s) difficulté(s) avez-vous rencontré ?

5 - Quels ont été les principaux facteurs de vos victoires ?

6 - Qu’est-ce que cette compétition vous a-t-elle apporté ?

III - Nos réponses :

Vous pourrez retrouver nos réponses sur les pages suivantes, 1 page = 1 témoignage.

A - Esteban

1 - Pourriez-vous présenter/décrire votre application ?

”La cyber c’est super!” :

Conçue pour former les utilisateurs aux principes de la cybersécurité grâce à des quiz interactifs. Un chatbot explique les réponses, identifie les erreurs et attribue un score permettant de suivre la progression sur différents thèmes.

L'application s'appuie sur un chatbot entraîné avec des données issues du site officiel du gouvernement. Pour chaque thème, une vidéo explicative est disponible avant le test (elle reste facultative).

2 - Quel a été votre rôle dans la réalisation de cette application / ce jeu ?

J’ai travaillé sur le back-end c'est à dire la logique du projet plus particulièrement le développement des différentes IA en créant/utilisant des chatbots pour discuter avec l’utilisateur : poser des questions, analyser, corriger et noter ça réponse pour le guider.

3 - Comment avez-vous abordé les différents défis ?

Nous nous sommes réparti les tâches. J’ai travaillé sur le projet "La cyber, c’est super", en me concentrant sur le back-end et le développement des différentes IA, un domaine que je maîtrise bien.

4 - Quelle(s) difficulté(s) avez-vous rencontré ?

La principale difficulté a été de suivre de bonnes pratiques de développement. Cela prend du temps, mais évite les bugs et permet finalement de gagner du temps à long terme. C’est un défi à double tranchant.

5 - Quels ont été les principaux facteurs de vos victoires ?

Nous avons choisi des défis qui nous correspondaient et abordé des thèmes qui nous passionnaient, comme la cybersécurité et l’intelligence artificielle. Ce qui nous a permis de travailler à fond.

6 - Qu’est-ce que cette compétition vous a-t-elle apporté ?

Cette compétition m’a permis d’apprendre de nouvelles technologies. J’ai dû trouver des solutions efficaces pour obtenir le résultat attendu en une seule nuit.

B - Clémence

1 - Pourriez-vous présenter/décrire votre application ?

”La cyber c’est super!” :

Un quiz ludique et instructif sur la cybersécurité, animé par un chatbot qui tire ses sources directement du site gouvernemental https://www.cybermalveillance.gouv.fr/.

”L'IA pourrait-elle prendre le contrôle du jeu ?” (Allias le Konami Code) :

Un jeu vidéo de combat rétro avec une morale écologique, opposant deux protagonistes aux idéologies contraires : Captain Water, défenseur de l’environnement, et Monsieur Carbone, incarnant la cause capitaliste. Le joueur incarne Captain Water, tandis que l’IA contrôle Monsieur Carbone. Une fois vaincu, l’adversaire se transforme en une tombe qui poursuit le joueur, illustrant les conséquences durables de notre impact écologique.

2 - Quel a été votre rôle dans la réalisation de cette application / ce jeu ?

J’ai travaillé sur le défi de KonamiCode, plus particulièrement sur le design et le front-end. J’ai donc réalisé les décors et les personnages, mais aussi la mise en page du jeu dans le site web.

3 - Comment avez-vous abordé les différents défis ?

Nous avons abordé les défis en adaptant nos projets aux thématiques mises en avant lors de la Nuit de l’Info. Cette approche nous a permis de proposer des idées innovantes et cohérentes avec les objectifs de l’événement.

4 - Quelle(s) difficulté(s) avez-vous rencontré ?

Nous avons principalement rencontré des difficultés liées à des bugs imprévus, notamment en ce qui concerne la gestion des déplacements et des dégâts des joueurs. De plus, la fatigue accumulée au fil de l’événement a rendu la concentration et la résolution des problèmes plus difficiles.

5 - Quels ont été les principaux facteurs de vos victoires ?

La chance :p

6 - Qu’est-ce que cette compétition vous a-t-elle apporté ?

Une expérience valorisante à mettre en valeur (le CV t’as capté) et surtout un bon moment avec les copains.

C - Vi David

1 - Pourriez-vous présenter/décrire votre application ?

”La cyber c’est super!” :

Une très belle application de sensibilisation dont j’ai pu participer sur le choix des vidéos tout en donnant mon avis.

2 - Quel a été votre rôle dans la réalisation de cette application / ce jeu ?

Mon rôle principal était de gérer le site principal de cette Nuit de l'Info, mais je n’hésitais pas à aller aider mes camarades dès que je remarquais qu’ils rencontraient des difficultés.

3 - Comment avez-vous abordé les différents défis ?

J'ai toujours été déterminé à aller de l'avant, à ne jamais laisser les obstacles m'arrêter. Ma volonté est mon moteur, et rien ne m’a fait changer de direction. Chaque défi a été abordé avec une attitude réfléchie.

4 - Quelle(s) difficulté(s) avez-vous rencontré ?

La principale difficulté que j'ai rencontrée a été la gestion du stress face à l'incertitude. L'imprévu a perturbé mes plans, mais j'ai appris à rester flexible et à m'adapter rapidement aux nouvelles situations.

5 - Quels ont été les principaux facteurs de vos victoires ?

Les principaux facteurs de mes victoires ont été ma persévérance et ma capacité à rester concentré sur mes objectifs, même dans les moments difficiles. Chaque petit progrès m’a permis de garder l’élan nécessaire pour avancer.

6 - Qu’est-ce que cette compétition vous a-t-elle apporté ?

J’en ressors avec beaucoup de fierté.

D - Raafet

1 - Pourriez-vous présenter/décrire votre application ?

”La cyber c’est super!” :

Un chatbot, formé et sensibilisé grâce aux documents et recommandations de l'ANSSI ainsi que du site gouvernemental « cybermalveillance.gouv.fr ». Il se présente avec des questions à choix multiples, ouvertes et des vidéos dans le but de sensibiliser les collaborateurs à la sécurité informatique au sein de l’entreprise.

”L'IA pourrait-elle prendre le contrôle du jeu ?” (Allias le Konami Code) :

Un jeu vidéo dans lequel on prend le rôle de Captain Water et on se bat contre M. Carbone. Il s'agit d'un jeu basé sur des combinaisons de touches où l'on affronte une IA pour gagner. Le jeu représente le combat pour protéger l'écologie. Même après avoir vaincu M. Carbone, sa « tombe » continue de nous poursuivre pour illustrer les conséquences persistantes de la pollution.

2 - Quel a été votre rôle dans la réalisation de cette application / ce jeu ?

Pour le défi cybersécurité, j’ai pris en charge la définition et la mise en place d’une sensibilisation à la cybersécurité efficace, en m’appuyant sur mon expérience acquise durant mon alternance. J’ai également apporté mon aide à Esteban sur la logique backend lorsque cela était nécessaire, ainsi que sur certains aspects du front-end.

Concernant le deuxième défi, je me suis occupé du développement du jeu vidéo, tant sur le back-end que sur le front-end, en intégrant les concepts et les idées imaginés par Clémence.

3 - Comment avez-vous abordé les différents défis ?

Nous avons pris le temps d’effectuer des recherches sur le sujet pendant 2 à 3 heures, afin de bien comprendre les thèmes et de réfléchir aux solutions.

4 - Quelle(s) difficulté(s) avez-vous rencontrée(s) ?

La fatigue, le manque de temps, des imprévus et certains dérangements.

5 - Quels ont été les principaux facteurs de vos victoires ?

L’esprit de ne jamais abandonner ou s’arrêter, en prenant de petites pauses de quelques minutes mais sans jamais lâcher prise, afin d’être le meilleur encore cette année.

6 - Qu’est-ce que cette compétition vous a-t-elle apporté ?

Elle m’a permis de développer mon esprit compétitif, de gagner de l’argent, et de relever des défis, ce qui me plaît particulièrement dans un contexte de concurrence.

E - Antoine

1 - Pourriez-vous présenter/décrire votre application ?

”La cyber c’est super!” :

L’application est un chatbot qui permet de sensibiliser les gens à la cybersécurité via un quizz présentant des questions à choix multiples et ouvertes. Des vidéos sont présentes afin d’éduquer les utilisateurs sur le sujet.

”L'IA pourrait-elle prendre le contrôle du jeu ?” (Allias le Konami Code) :

Un jeu de combat original avec une touche rétro qui rappellera à certains les anciens jeux de combats.

2 - Quel a été votre rôle dans la réalisation de cette application / ce jeu ?

De mon côté, j’ai aussi travaillé avec Esteban sur le backend et plus particulièrement sur les routes (la liaison entre l’affichage et le serveur) afin que les requêtes soient bien réceptionnées et traitées. Sur le Konami Code j’ai pu le déployer pour qu’il soit accessible en ligne.

3 - Comment avez-vous abordé les différents défis ?

Nous n’en sommes pas à notre première année victorieuse, alors nous sommes venus motivés gagner des prix pour la troisième fois d’affilés.

4 - Quelle(s) difficulté(s) avez-vous rencontré ?

Nous avons rencontré quelques difficultés techniques sur la liaison entre le chatbot et le site web. Il a aussi fallu prioriser les défis et les tâches afin de pouvoir délivrer des produits opérationnels.

5 - Quels ont été les principaux facteurs de vos victoires ?

Nous sommes une équipe soudée avec pleins de très bons éléments sur différents aspects techniques. Selon moi, nous devons nos victoires à notre diversification, concentration et esprit d’équipe.

6 - Qu’est-ce que cette compétition vous a-t-elle apporté ?

Nous sommes heureux d’avoir remporté ces défis, cela nous a rendu très fier. J’en sors personnellement ultra-motivé pour créer pleins de belles applications très utiles (et éventuellement lucratif).