

Projet V4.4.0



Cette œuvre est mise à disposition selon les termes de la [licence Creative Commons Attribution – Pas d'Utilisation Commerciale – Partage à l'Identique 3.0 non transposé](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/).

Document en ligne : www.mickael-martin-nevot.com

Date de rendu : **20 juin 2021 à minuit**

Travail : **en binôme**

1 Assistance

Vous pouvez contacter l'enseignant en cas de besoin en formalisant et en ciblant précisément votre demande. Pour ce faire, vous devez respecter les règles de communication et d'envoi (ci-dessous).

2 Communication et envoi

2.1 Généralités

En joignant vos coordonnées (*e-mail* et téléphone portable notamment) à un message ou à votre livraison, vous pourrez être joint en cas de problème.

2.2 Communication

Chaque communication devra être faite :

- à l'adresse électronique : mmartin.nevot@gmail.com ;
- en faisant figurer [G4][Java] en début de sujet.

2.3 Livraison

Votre livrable devra être :

- nommé de la manière suivante (Nom1, Nom2 étant vos noms et Prénom1, Prénom2 vos prénoms) : Nom1 Prénom1 – Nom2 Prénom2 ;
- compressé dans une seule archive au format ZIP **n'excédant pas 10 Mo** ;
- remis, avant la date de rendu, sur **Novae Cloud Echanges Documents G4** (<https://www.novae.info/edn/>) à l'adresse suivante : Rendus Novae / Travail à rendre / Marseille / Mickaël Martin Nevot / Java.

3 Sujet

Vous devez **implémenter** une application en **Java** qui doit utiliser les concepts vus lors de cet enseignement.

Le sujet devra être basé sur la spécification minimale décrite dans le TD3 : Java, cas pratique mais pourra avoir un thème différent. Pensez à une réalisation qui vous tienne à cœur : simulation d'un jeu vidéo connu, gestion d'un parc d'attraction, d'un zoo, d'une entreprise de restauration, élevage (animal réel ou virtuel), etc. mais veillez tout de même à respecter scrupuleusement les consignes de ce document.

La partie « graphique » de votre application peut être minimaliste (affichage en ligne de commande par exemple).

Vous devez utiliser le plus possible de particularités de la programmation orientée objet et du langage **Java**. En particulier, votre application doit comporter des **classes abstraites**, des **interfaces**, des **collections**.

Vous devez apporter un soin tout particulier à la présentation du **code source** (**indentation**, respect d'une **convention de nommage**, **commentaires**, etc.) et à l'**architecture** des répertoires.

Votre application doit être **évolutive**, **modulaire** et professionnelle (**robuste**, **fiable** et intégralement **fonctionnelle**).

4 Livrables

Vous devez envoyer les éléments suivants de l'application avant la date de rendu :

- le **sujet** (validé) de l'application ;
- le **code source** ;
- le **projet Eclipse** (si vous utilisez Eclipse dans le cadre du projet) ;
- le fichier « **lisez-moi** » ;
- le **manuel d'utilisation** (présentant plusieurs scénarios d'utilisation pas à pas) ;
- la documentation complète générée par la **Javadoc** de l'application.

5 Conseils

Voici quelques conseils :

- gérez la répartition de réalisation des fonctionnalités entre les membres du groupe (en se répartissant les différents modules par exemple) ;
- testez rigoureusement votre application.