

Projet V6.0.0



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](#).

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

Date de rendu : **02 juin 2024 à 23h00**
Date de présentation : **05 juin 2024 à 13h30**
Travail : **en trinôme**

1 Évaluation

Les barèmes sont indiqués, à titre indicatif, entre parenthèses et en pourcentages. Un bonus pourra être octroyé à titre individuel.

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 livraison (5 %)

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 et Nom3 étant vos noms et Prénom1, Prénom2 et Prénom3 vos prénoms) : Nom1 Prénom1 – Nom2 Prénom2 – Nom3 Prénom3 ;
- 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 Présentation orale (12,5 %)

Vous effectuerez une présentation orale sous forme de démonstration de votre projet respectant les consignes suivantes :

- une durée maximale de **15 minutes** devant un jury ;
- à la **date de présentation** (selon l'ordre de passage que vous sera communiqué par votre enseignant responsable) ;
- sur la réalisation de votre **projet**, à laquelle des questions de cours viendront s'ajouter.

4 Sujet

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

Le sujet porte sur la réalisation et l'adaptation du TD TD3 : Java, cas pratique.

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

Vous devez concevoir les diagrammes UML de **cas d'utilisation**, de **classes** et **au moins un autre** diagramme d'un autre type de diagramme au choix (diagramme de séquence, diagramme d'états-transitions, diagramme d'activité, etc.) (20 %).

Vous devez utiliser le plus possible d'abstraction et de particularités du langage **Java** (5 %) ainsi que de **structures de données** (2,5 %), notamment ceux vus dans cet enseignement. En particulier, votre application doit comporter des **classes abstraites**, des **interfaces**, des **collections** avec des **itérateurs** et de la **généricité**.

Vous devez apporter un soin tout particulier à la présentation du **code source**, respect d'une **convention de nommage**, **indentation**, **commentaires** (5 %) et à l'**architecture** des paquetages ainsi que des autres répertoires (2,5 %).

Votre application doit être intégralement **fonctionnelle** (20 %), **évolutive**, **modulaire**, **robuste**, **fiable**, professionnelle (5 %) et **perfectionnée** (10 %), avec de **nouvelles fonctionnalités**, une **gestion de version** (avec des solutions comme **GitHub**), de **l'intégration continue** (avec des solutions comme **Travis CI**, **GitLab** ou **Jenkins**) et/ou une véritable **interface graphique** (avec des solutions comme **JavaFX** ou **Swing**).

5 Livrables

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

- le **code source** (voir Sujet) ;
- diagrammes UML (voir Sujet) ;
- le **projet au format Eclipse** (voir Livraison) ;

- le fichier « **lisez-moi** » (2,5 %) ;
- le **manuel d'utilisation** (présentant plusieurs scénarios d'utilisation pas à pas), vidéo ou non (5 %) ;
- la documentation complète générée par la **Javadoc** de l'application (5 %).

6 Conseils

Voici quelques conseils :

- organisez et pilotez votre projet avec des **méthodes agiles** ;
- gérez la répartition de réalisation des fonctionnalités entre les membres du groupe (en se répartissant les différents modules par exemple) ;
- pour ceux qui sont à l'aise, vous pouvez mettre en place quelques fonctionnalités intéressantes supplémentaires. À faire **uniquement** après avoir terminé tous les points essentiels notés ci-dessus et après avoir optimisé et approfondi les fonctionnalités demandées ;
- testez rigoureusement votre application.

Voici quelques conseils sur la présentation orale :

- testez toujours le matériel avant une présentation orale ;
- habillez-vous d'une tenue correcte en respect avec l'exercice ;
- ne vous cachez pas derrière quelqu'un d'autre, et ne renvoyez pas la faute à autrui ;
- ayez une voix qui porte (ce qui ne signifie pas forcément forte) ;
- regardez l'assistance ;
- employez une approche positive mais réelle (valorisante mais sans mensonge) ;
- assurez-vous que ce qui est montré est bien vu.

Voici les compétences relationnelles communément recherchées lors d'une présentation orale :

- supprimer les parasites ;
- avoir une bonne gestuelle ;
- se mouvoir correctement ;
- gérer l'utilisation de son regard.