

INFOF-307 - GÉNIE LOGICIEL ET GESTION DE PROJETS

- INTRODUCTION -

Pluquet Frédéric

Assistants: A. Cnudde, A. Laval, Y. Molinghen, A. Reynouard

2021-2022

ULB

CONTACT

Pluquet Frédéric

fpluquet@ulb.be

BUTS DE L'UNITÉ D'ENSEIGNEMENT (UE)

- Apprendre une méthodologie de développement complète (XP)
- Apprendre les techniques du génie logiciel
- Mettre le tout en pratique dans un projet conséquent et en équipe

STRUCTURE DE L'UE

- Partie théorique
 - Théorie + exemples
- Partie pratique
 - Exercices pendant 3 semaines sur les pratiques d'XP
 - Projet pendant 8 semaines en groupe
- Défense orale du projet durant la session

PLAN *A PRIORI*

Sem.	Date	Partie théorique	TPs	Projet
21	08/2/2022	Introduction	Exercices sur les pratiques	
22	15/2/2022	Introduction XP	Exercices sur les pratiques	
23	22/2/2022	Gestion de projet		Itération 1
24	01/3/2022	Pas de cours - Pas de TP		
25	08/3/2022	Gestion de projet	Exercices sur les pratiques	Itération 1
26	15/3/2022	<i>Code review</i>		Fin 1 : Démo, Début It. 2
27	22/3/2022	<i>Pas de cours</i>	<i>Pas de TP</i>	
28	29/3/2022	Gestion d'équipe		Discussion code It. 1
29	05/4/2022	Pas de cours - Pas de TP		
30	12/4/2022			
31	19/4/2022	<i>Code review</i>		Fin 2 : Démo, Début It. 3
32	26/4/2022	Design patterns		Discussion code It. 2
33	03/5/2022	<i>Code review</i>		Fin 3 : Démo, Début It. 4
34	10/5/2022	Génie Logiciel		Discussion code It. 3
35	17/5/2022	Génie Logiciel		Remise finale (16/5/2022)

QUANTITÉ DE TRAVAIL

	5 crédits <i>Quota : 60h</i>	10 crédits <i>Quota : 120h</i>
Cours théorique <i>12 semaines</i>	2h/sem <i>soit 25h/an</i>	
Exercices <i>3 semaines</i>	2h à 3h/sem <i>soit 7h/an</i>	
Projet <i>8 semaines</i>	3h30/sem $60 - 25 - 7 = 28h/an$	11h/sem $120 - 25 - 7 = 88h/an$

ÉVALUATION

- Défense orale
 - Questions générales ou pointues sur le projet
 - Le code, l'architecture, votre participation, votre organisation, ...
 - La matière théorique est un support pour les questions
 - Elle doit être assimilée et peut être questionnée si besoin est

SECONDE SESSION

- **Pas de seconde session pour les projets !**
- Examen de rattrapage de seconde session :
 - 80% de la note de première session
 - 20% pour un examen oral théorique

PARTIE THÉORIQUE : SOMMAIRE

- XP: eXtreme Programming
 - Gestion de projet
 - Gestion d'équipe
 - Gestion de la qualité du code
 - Génie logiciel : OO poussé, Design patterns, ...

PARTIE THÉORIQUE

- Il y aura beaucoup de liens avec le réel
 - Projets de recherche, académiques et externes
 - Liens avec le code de vos projets
 - Les analyses live du code sont à appliquer dans vos propres projets
- Vos remarques et questions

DES QUESTIONS ?