

NOM		Consigne : Mettez une croix dans la case correspondante et complétez les cases nom, num et évaluation				
Num		Évaluation initiale (-,+/-,+,++) :		Évaluation avec Prof		
		--	-	+/-	+	++
Piliers et principes de la POO	Je sais ce qu'est une abstraction	la POO est pour moi une abstraction	Objet créé à partir d'une classe	Instance (objet) créée à partir d'un modèle (classe)	je n'ai pas à me soucier des détails d'implémentation, du stockage des données, des algorithmes	je n'ai pas non plus besoin de penser dans un langage de POO en particulier
	Je comprends l'encapsulation	oui, et la décapsulation aussi	private, public	private, public, package, protected j'utilise des accesseurs et des mutateurs	j'utilise des mutateurs et des accesseurs uniquement quand c'est utile et pertinent ; je sais protéger une référence (clonage par exemple)	l'encapsulation ce n'est pas uniquement private, public, package ou protected : c'est un principe : cf adaptateur
	L'héritage	je ne vois pas	extends	classes abstraites, redéfinition	interfaces, méthodes abstraites	DP template method
	Polymorphisme	je ne sais pas donner un exemple de polymorphisme en POO	c'est redéfinir une méthode	permet de manipuler des objets dont on ne connaît pas le type réel ; comportement ≠ en fonction du type réel	je peux donner 3 exemples différents de polymorphisme en POO	je peux même paramétrer des classes de manière générique
	Principes de la POO	par principe je n'utilise pas les principes	je connais leur nom (il y en a 4 ou 5 je crois)	je les connais, je peux les décrire avec un exemple, je peux en parler	j'arrive à faire le lien entre les principes et mon code ; je vois quand un principe n'est pas respecté	j'arrive à anticiper la mise en œuvre d'un principe quand je dois concevoir
Réalisation	Réalisation des TP	je n'ai pas développé	java reste compliqué	j'ai commencé MVC	je me sens à l'aise, j'ai mis en place correctement MVC	j'ai ajouté des fonctionnalités non demandées (DP par exemples, travail non compris dans le sujet)
	Niveau de développement estimé	je n'ai pas développé	laborieux	je peux coder un algo qu'on me donne	je respecte les principes de l'objet dans mes développements	je code sans problème, rapidement, je commente mon code, je trouve seul les algos
	Maîtrise de l'IDE	comment on importe un projet déjà ?	se limite à compiler	utilisation des fonctions de bases d'IDE : refactoring, génération de code, documentation	j'utilise le débogueur	j'utilise le débogueur et je crée des variables spy/conditions d'arrêt
Conception	Conception de solutions	je ne conçois pas en POO	je comprends la lecture d'une solution à un problème	je comprends les interactions entre objets; je sais où coder quoi en respectant les principes; j'ai parfois encore besoin d'aide pour certains pb.	j'arrive à concevoir et réaliser une réponse en objet à un problème simple ; j'arrive à détecter les erreurs ou faiblesses de conception...	... et je peux proposer des solutions pour les corriger
	Bases des patterns	je n'utilise pas de patterns	je comprends les principes des patterns	je sais reconnaître un pattern dans le code ou un problème qui le concerne	je peux mettre en œuvre un DP étudié	... en l'adaptant si besoin Je peux justifier mon choix en m'appuyant sur les principes de la POO
	Vocabulaire	Quel vocabulaire ?	je connais quelques termes de conception (parmi les principes, piliers)	je connais tous les termes des principes et des piliers de la POO	je peux donner une définition précises de ces termes. je les utilise à bon escient	je peux discuter des termes, j'en comprends le sens et je peux donner des exemples. Je les utilise naturellement quand j'ai besoin de décrire une conception ou un problème