

Consignes pour la réalisation des projets — BA1 Informatique

Université libre de Bruxelles — Département d'Informatique

Recommandation préliminaire : Il est vivement recommandé de relire ce document, ainsi que l'énoncé concerné, juste avant de remettre chaque projet. L'expérience montre que de nombreux étudiants perdent inutilement des points (parfois la totalité !) simplement parce qu'ils ne respectent pas les consignes.

1 Remarques générales

1. Tout comme les exigences imposées dans la vie professionnelle, les énoncés sont susceptibles d'être mis à jour occasionnellement, en fonction de précisions à apporter, de coquilles à corriger, ou de questions des étudiants. Chaque mise à jour sera signalée aux valves et/ou sur l'Université Virtuelle, il est donc vivement recommandé de les consulter régulièrement.
2. Les projets doivent être dactylographiés. Les projets écrits à la main ne seront pas corrigés.
3. Tout code doit être pertinemment commenté. Veillez par ailleurs à bien soigner sa présentation (indentation, orthographe et grammaire...)
4. En dehors des cas où l'énoncé le spécifie explicitement, l'utilisation de librairies (traitement d'image, manipulation de matrices, librairies mathématiques, conteneur...) n'est pas autorisée.
5. Une fois les projets corrigés, les points sont affichés aux valves et/ou sur l'Université Virtuelle, et les copies sont disponibles au secrétariat étudiants. Les projets sont disponibles pendant un mois et seront archivés passé ce délai.

2 Fraudes

1. En BA1, les projets sont INDIVIDUELS ! Il est bien sûr acceptable d'en discuter entre collègues, mais des copies trop similaires seront considérées comme frauduleuses et ne seront pas évaluées.
2. Il n'est pas possible de faire la différence entre le copieur et le copié. L'étudiant diffusant son projet (envoi par courriel, diffusion sur un forum, session laissée ouverte dans les salles machines...) sera pénalisé de la même manière que l'étudiant s'en inspirant.
3. Le plagiat (récupération de solutions ou contenu trouvés dans des livres ou sur le Web, même légèrement modifiés) est un acte grave, qui sera sanctionné comme il se doit. Pour en savoir plus sur le plagiat, voir <http://www.bib.ulb.ac.be/fr/aide/eviter-le-plagiat/>.

3 Modalités de remise

1. Les projets devront être remis sous un ou deux formats, en fonction des cours : via l'Université Virtuelle (<http://uv.ulb.ac.be>) et/ou sur papier.
2. Les projets seront systématiquement à remettre pour au plus tard 13 heures le jour spécifié par l'énoncé.
3. Les dates et heures de remise sont à comprendre au sens strict. Tout retard sera sanctionné. Un retard de moins de 24 heures sera toléré une fois sur l'ensemble des projets d'un cours, avec une pénalité de 20 % (par exemple, -4 si le projet est sur 20, quelle que soit la note obtenue) pour le projet concerné. Si un étudiant remet pour la deuxième fois en retard, le projet sera annulé. Une remise avec plus de 24 heures de retard annulera également le projet concerné.
4. Les deux versions (électronique et papier) seront à remettre avant la date indiquée à 13 heures. Si une des deux versions est remise en retard, le projet est considéré comme étant en retard.

3.1 Version électronique

1. Les étudiants enverront leur projet via l'Université Virtuelle, dans la section « Tâches ».
2. L'ensemble des fichiers nécessaires à la compilation/l'exécution du projet seront présents (code source, fichier de données, fichier de configuration, etc.). Si nécessaire, une explication sur la façon de compiler/exécuter le projet sera donnée dans les remarques de la tâche.
3. L'ensemble des fichiers seront directement placés dans la tâche, sans être regroupés dans une archive de type Zip, Rar, ou Tar.gz.
4. Si un rapport est demandé dans le projet, il sera envoyé en PDF, ainsi qu'au format original (OpenOffice, Word, \LaTeX , etc.).

3.2 Version papier

1. Elle sera remise au secrétariat étudiants du département d'Informatique (local 2.N8.104 - Bâtiment NO - Campus Plaine), pour au plus tard 13 heures le jour de la remise.
2. Elle contiendra une version imprimée du code source de chacun des fichiers du projet.
3. Chaque feuille reprendra le mnémonique du cours, le nom et le prénom de l'étudiant, son numéro de matricule ainsi que son numéro de groupe de TP et le nom de l'assistant si c'est pertinent.
4. Toutes les feuilles du projet seront reliées en un seul bloc (agrafe, attache trombone, farde en plastique, etc.).
5. Lorsque cela peut s'appliquer, les sources seront imprimées avec un logiciel adéquat, ayant la coloration syntaxique (en noir et blanc ou en couleurs) activée.

4 En résumé

1. Remarques générales :
 - (a) Les énoncés peuvent évoluer
 - (b) Uniquement des projets dactylographiés
 - (c) Commentaires pertinents, présentation soignée
 - (d) Pas de librairies
 - (e) Après l'affichage des points, un mois pour récupérer son projet
2. Fraudes :
 - (a) Projets individuels !
 - (b) Diffuser son code = 0
 - (c) Plagiat = 0
3. Remise :
 - (a) Deux formats : UV et papier
 - (b) Heure de remise : 13 heures
 - (c) 13 heures = 13 heures ! Un retard ($<24h$) = -20 %, deux retards ou un retard $>24h$ = 0
 - (d) Retard d'un format = retard
 - (e) Version électronique :
 - i. Section « Tâches » de l'UV
 - ii. Tout doit s'y trouver !
 - iii. Pas de zip
 - iv. Rapport en PDF et au format source
 - (f) Version papier :
 - i. Au secrétariat
 - ii. Code source de chaque fichier
 - iii. Nom, prénom, matricule et mnémonique sur chaque feuille, ainsi que numéro de groupe de TP et nom de l'assistant si c'est pertinent
 - iv. Pas de feuilles volantes
 - v. Impression avec coloration syntaxique