

Prosit aller 2 - Bloc Génie logiciel

Rôles et informations

Date : 29/01/2025

Début : 13h58

Fin : 14h20

Durée : 22min

Tuteur : Mohammed

Animateur : Simon

Secrétaire : Martin W

Scribe : Hugo

Gestionnaire : Vincent

Mots - clés

- Design patern
- Singleton
- Réutilisabilité
- qualité logiciel
- pratique de développement
- concept de référence
- Architecture logiciel
- Optimiser
- Mutualiser
- Coût de développement
- Elements of Reusable Object-Oriented

- Observateur

Contexte

2F roaming cherche à optimiser son développement grâce au design au “design patern”

Problématique

Comment Mathilde va surmonter tout les problèmes d’architecture logiciel ?

Contraintes

- Budget
- Temps

Livrable

- CER

Généralisation

- Méthode de dev
- Design patern

Hypothèse / Piste de Solutions

- Lire le livre
- Versionning
- Etudier des Design Patern
 - Structurer ton code
- CQRS, Event sourcing
- Principe Solid
- Automatisation des tests

- Log
 - testion d'erreur
- Etudier le clean code
- Mettre en place des conventions de nommage / commentaires

Plan d'action

- Etudier
 - Singleton
 - Stratégie
 - Observateur
- Lire la documentation
 - Livre
- Appliquer les bonnes pratiques
 - convention de nommage
 - Polymorphisme
- Comparaison des différents Frameworks
- 7 principaux patrons (Design Patern)
- Les 4 principes de la modularité