

Prosit Retour 1 - BURNOUT

Infos et rôles

- Date : 10/10/2024
- Heure de début : 22min
- Heure de fin : 14H10
- Durée : 14H32
- Promo : A3 FISA INFO

-
- Tuteur : Aurélien LEFEBVRE
 - Animateur : Erwan
 - Secrétaire : Martin
 - Scribe : Thomas
 - Gestionnaire : Louis

Mots-clés

1. POO (Programmation Orientée Objet)
Type de programmation qui organise le code en objets contenant des données (attributs) et des comportements (méthodes).
2. Build
Le processus de compilation, d'assemblage et de génération d'une application ou d'un logiciel, à partir de son code source, pour produire un fichier exécutable ou déployable.
3. Maintenabilité
La capacité d'une application à être facilement modifiée, corrigée ou mise à jour sans introduire de nouvelles erreurs, grâce à un code bien structuré, documenté et modulaire.
4. Déploiement
L'ensemble des opérations permettant de mettre une application ou un logiciel en production pour qu'il soit accessible et utilisable par les utilisateurs finaux.

5. Modularité

La propriété d'un système ou d'une application d'être divisé en modules ou composants indépendants, qui peuvent être développés, testés, remplacés ou réutilisés séparément.

6. Tests unitaires

Des tests automatisés visant à vérifier le bon fonctionnement de composants ou fonctions spécifiques d'une application (les plus petites unités de code), pour garantir leur fiabilité.

7. Classe

Un modèle ou une structure en programmation orientée objet (POO) qui sert à définir les attributs (données) et les méthodes (comportements) d'un type d'objet.

8. Anomalie

Un comportement inattendu ou incorrect d'une application, souvent causé par un bug ou une erreur de programmation.

9. Windows

Un système d'exploitation développé par Microsoft, utilisé pour exécuter des applications sur des ordinateurs personnels, des serveurs ou des appareils embarqués.

10. Développement multiplateforme

La création d'applications capables de fonctionner sur plusieurs systèmes d'exploitation ou environnements, comme Windows, macOS, Linux, ou encore Android et iOS.

11. Méthodes de travail

Les pratiques, processus et méthodologies adoptés par une équipe de développement pour organiser et structurer le travail, comme les méthodes Agile, Scrum, ou encore DevOps.

12. Portabilité

La capacité d'une application ou d'un système à être facilement transféré et exécuté dans différents environnements matériels ou logiciels.

13. Objets

Des instances de classes en programmation orientée objet (POO), qui regroupent des données (attributs) et des comportements (méthodes) pour modéliser un concept du monde réel.

14. Version

Un état spécifique d'une application ou d'un logiciel à un moment donné, souvent associé à un numéro de version pour indiquer les évolutions ou corrections.

15. Régression

Un bug ou une anomalie introduit(e) dans une application suite à une modification du code, provoquant un dysfonctionnement d'une fonctionnalité auparavant fonctionnelle.

16. Environnement

L'ensemble des outils, configurations matérielles et logicielles nécessaires pour développer, tester ou exécuter une application, comme un environnement de développement intégré (IDE) ou un serveur.

Contexte

2F Roaming fait face à des problèmes du à des méthodes de travail qui doivent évoluer

Problématique

Comment améliorer le cycle de vie d'une application grâce à de nouveaux outils de développement ?

Généralisation

- environnement de développement