

Projet agile-alone

Les méthodes agiles permettent d'organiser la réalisation d'un projet et coordonner les membres de l'équipe. Votre mission est de :

- concevoir et construire de façon agile une application java construite autour de votre classe fétiche
- Vous utiliserez à votre convenance la technologie de votre choix. Éléments logistiques :
- s'organiser en groupes de 4 étudiants et adopter un nom de guerre attractif
 - formuler les exigences dans un backlog, inspirées par des recherches libres et d'éventuelles informations complémentaires fournies
 - valider avec votre enseignant le choix des user stories à implémenter (backlog de sprint)
 - construire itérativement la solution, tout en appliquant les pratiques apprises en cours (tests unitaires, contrôle de versions, refactoring, travail en binôme, patterns, etc.)
 - couvrir le code nécessaire par des tests unitaires intégrés

Le travail original sera effectué par groupes de 4 étudiants. Vous intégrerez également les autres consignes données par votre enseignant pendant le déroulement du projet. Ce dernier sera rendu sous forme d'un rapport PDF de maximum 15 pages, à envoyer par email (avec une copie papier à déposer au secrétariat) une semaine avant la soutenance. Ce rapport comprendra :

- une synthèse d'une seule page résumant rôles et contributions, hypothèses et contexte de travail, originalité de la solution, valeur ajoutée perçue, joies et peines
- des annexes légèrement commentés : diagrammes de cas d'utilisation (max 6), de classe (max 15), d'activités et d'états jugés nécessaires, arborescence de fragments d'interface homme-machine, copies d'écrans, *backlog* des sprints et *burndown charts*.

La soutenance est collective, mais les notes restent individuelles. La contribution et les connaissances de chacun seront évaluées individuellement pendant le déroulement du projet et lors de la soutenance.

Bon vent

mz