

# Projet informatique

Manon Ansart, Quentin Chassel et Meldrick Reimmer

ESIREM, 2024

## 1 Intervenant

Les enseignants suivants interviendront dans ce module :

- Manon Ansart (Manon.Ansart@u-bourgogne.fr), responsable du module et chargée de TP
- Meldrick Reimmer (Meldrick.Reimmer@u-bourgogne.fr), chargé de TD
- Quentin Chassel (quentin.chassel@u-bourgogne.fr), chargé de TP

## 2 Objectif d'apprentissage

- Découvrir le langage Python et développer un programme en Python
- Utiliser des éléments de programmation objet
- Produire un code compréhensible et agréable à lire pour ses coéquipiers
- Connaître le versioning de base (add, commits, push, pull)
- Mettre en place un système de versioning dans un projet de programmation à plusieurs en utilisant les bonnes pratiques
- Mener un projet de bout en bout en mettant en place des bonnes pratiques de gestion de projet (découpage en tâche, répartition des tâches, planification)

Pour atteindre ces objectifs d'apprentissage vous allez réaliser un projet informatique de votre choix, en binôme.

## 3 Organisation du module

Ce module s'organise autour de :

- 12 TD
- 7 TP

Déroulement :

- TD1 (06/03) : présentation du module, introduction à Python
- TD2 (13/03) : introduction à Python
- TD3 (21/03) :
  - Constitution des binomes (même groupe de TP) et choix des sujets
  - Formation git et gestion de projet
- Temps restant ( 9 TD + 8 TP = 34h) : développement

## 4 Point d'étapes

1. Plannification : à envoyer à la fin du TD4 ou au plus tard le 08/05
  - Découpage
  - Estimation du temps
  - Répartition
  - Outils au choix (Trello, papier, etc)
2. Rendu intermédiaire [IE1 : 15/05, IE2 : 16/05]
3. Evaluation finale [IE1 : 19/06, IE2 : 18/06]

Les grilles d'évaluation sont mises à disposition. Lisez-les et pensez à conserver des preuves pour les différents points, notamment en gestion de projet.