

BUT Informatique 2023-2024
Semestre 2

S2.01 - Développement d'une application



Département Informatique

BARLIC François
BOURCIEZ Maxime
DUMAI Etienne
TDII - TP3
Groupe n°1

<https://github.com/FranzouGame/SAE1.01-LecteurDiaporama>

Table des matières :

I. Ce que nous avons appris	2
II. Ce que nous avons aimé / pas aimé	2
A. Ce que nous avons aimé	2
B. Ce que nous n'avons pas aimé	2
III. Ce qui a été difficile	2
IV. Le temps passé	2
A. Temps passé sur la conception	2
B. Temps passé sur le codage	2
V. Ce qui aurait pu être mieux fait	2
VI. Ce qui pourrait être amélioré	2

I. Ce que nous avons appris

Pour l'instant, nous n'avons pas appris beaucoup de choses étant donné que nous avons appris à concevoir et implémenter des classes en cours, et que nous avons déjà compris. Quant à l'interface, étant donné qu'il ne s'agit que de la mettre en forme, il n'y avait pas grand chose de compliqué (v1/v2/v3).

II. Ce que nous avons aimé / pas aimé

A. Ce que nous avons aimé

Nous avons bien aimé le sujet, et nous sommes plus à la réalisation de la version OO de l'application, ainsi qu'à la mise en place de l'interface (v1/v2)

B. Ce que nous n'avons pas aimé

Rien de spécial (v1/v2). Nous avons trouvé dommage le fait de n'avoir jamais fait en cours l'intégration de classes extérieures dans un modèle MVP.

III. Ce qui a été difficile

Rien de spécial (v1/v2)

IV. Le temps passé

A. Temps passé sur la conception

Diagramme des classes : environ 2 heures (V1/V3)

B. Temps passé sur le codage

Mise en place de la version OO de la v0 : 4 à 5 heures

Création de l'interface : 1.5 heure

Mise en place du modèle MVP : 2h

V. Ce qui aurait pu être mieux fait

/

VI. Ce qui pourrait être amélioré

La communication au sein de l'équipe pour que le travail soit + coordonné (v1/v2)