

# Présentation de la SAÉ

## 1 Présentation générale

Cette SAÉ (Situation d'apprentissage d'évaluation) est associée à la compétence 1 :

Développer des applications informatiques simples

Cette SAÉ est principalement liée à la ressource *R1.01 Initiation au développement* mais peut aussi faire appel aux autres ressources de la formation.

Elle consiste en la réalisation par groupe de 3 ou 4 étudiants d'un programme répondant à un cahier des charges précis (voir le fichier S1.01 - Cahier des charges.pdf). Il s'agit d'un petit jeu textuel réalisé en FreePascal.

## 2 Apprentissages critiques

Cette SAÉ a pour objectif de vous permettre de mettre en pratique et d'être évalué sur les 4 apprentissages critiques de la compétence 1 (les apprentissages critiques 1 et 3 étant les deux apprentissages principaux).

### AC1 : Implémenter des conceptions simples

Vous devez montrer que vous êtes capable de développer une application simple à partir d'une conception utilisant des éléments algorithmiques élémentaires (conditionnelles, boucles...).

### AC2 : Élaborer des conceptions simples

Vous devez montrer que vous êtes capable de mettre en place des structures algorithmiques simples en choisissant parmi les éléments algorithmiques élémentaires vues dans la ressource R1.01 afin de répondre à un cahier des charges précis.

### AC3 : Faire des essais et évaluer leurs résultats en regard des spécifications

Vous devez montrer que vous êtes capable de mettre en place un protocole de tests afin d'assurer le bon fonctionnement de votre application et le respect du cahier des charges.

### AC4 : Développer des interfaces utilisateur

Vous devez montrer que vous êtes capable de mettre en place une interface utilisateur simple en réfléchissant à son ergonomie.

## 3 Planning

Pour cette SAÉ, vous disposez de :

- 4h de TD de présentation du sujet et de la bibliothèque d'IHM
- 2h de TP de présentation de Git Hub
- 12 de projet en autonomie

Le rendu final devra être effectué au plus tard

**le Dimanche 30 novembre 2025 à 23h59.**