Notes de cours de Génie Logiciel

Yann Miguel

7 septembre 2020

Table des matières

1	Introduction		
	1.1	Problèmes	
	1.2	Vocabulaire	
	1.3	Unités	
2	Info	ormations importantes	ç

1 Introduction

1.1 Problèmes

L'objectif du génie logiciel est de répondre à deux problèmes principaux des projets en entreprise :

- 1. Comment apsser du cahier des charges au code.
- 2. Comment maintenir le logiciel une fois commercialisé.

En effet, il faut du temps de réflexion pour passer du cahier des charges, décrivant comment le logiciel doit fonctionner, à un logiciel qui correspond à ce cahier, et qui maintenable afin de ne pas avoir à complètement le recoder à chaque changement de système ou chaque mise à jour des machines du client.

1.2 Vocabulaire

- Le volume, cela correspond au nombre de lignes de code source du logiciel.
- L'effort, cela correspond au nombre d'ingénieurs mobilisé sur une unité de temps pour résoudre le problème.
- Le délai, cela correspond au délai imposé par le client ou par l'entreprise pour compléter le projet et le logiciel.
- La durée de vie, cela correspond à la durée de temps pendant laquelle le logiciel sera maintenu par les codeurs.

1.3 Unités

HA = Hommes par An. KLS = KiloLineSource(millier de lignes de code source).

2 Informations importantes

Il y aura un examen final sans documents qui vaudra 60% de la note finale.

Il y aura deux projets en équipe valant en tout 40% de la note finale.

Donc, NF = 0.6 * ET + 0.4 * Projets.

La note de projet sera calculée ainsi : max(0.3*projet1+0.7*projet2, projet2), ce qui veut dire que le premier projet peux ne pas compter si il abaisse trop la note finale.

Les équipes pour le projet seront normalement composées de 5 élèves.

Les polys de cours et les infos importantes sont présentes sur la page Amétice du cours.