

BONJOUR
ET
BONNE ANNÉE

GL2 - Principes

- Le principe est de développer un logiciel suffisamment complexe pour justifier un travail en équipe et la mise en œuvre des préceptes de Génie Logiciel.
- Les objectifs pédagogiques sont donc d'apprendre à travailler en équipe, de pratiquer les différentes phases de la conception d'un logiciel (analyse des besoins, cahier des charges, modélisation, documentation) et de « vendre » le logiciel développé sous la forme d'une présentation orale devant les commanditaires.

Travail à réaliser

- Le travail consiste à concevoir et à réaliser une application permettant :

Mystère et boule de gomme

Livrable et calendrier

- Un cahier des charges validé par le client
 - Client : Després, Jacoboni
- Un logiciel qui respecte le cahier des charges
- Les cahiers d'analyse et de conception
- Un manuel utilisateur
- Début du projet : Lundi 8 janvier 2024
- Date de soutenance : Mardi 16 avril 2024

Organisation

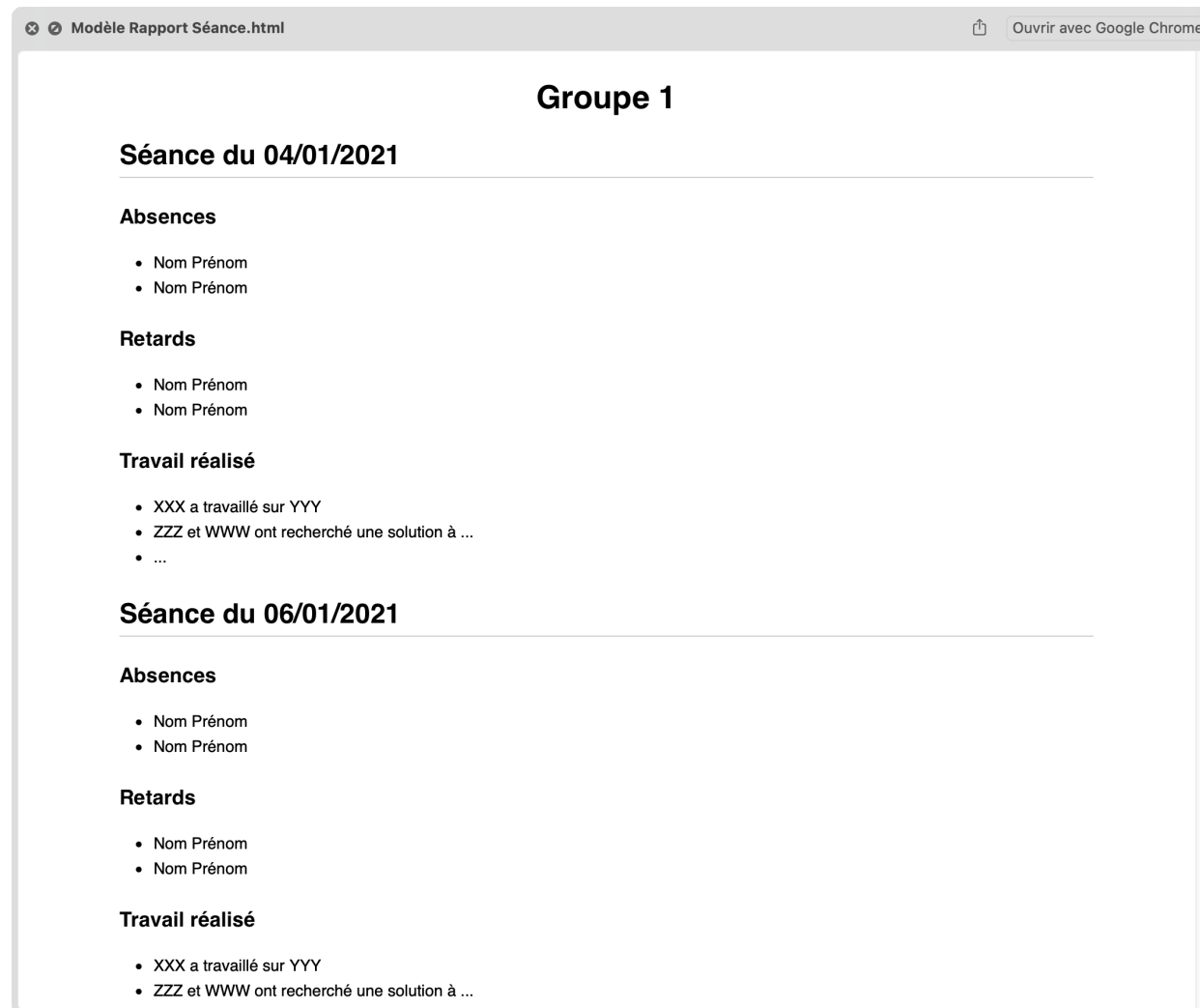
- La composition des équipes est imposée.

- **Avant ce soir**

(mail à Christophe.Despres@univ-lemans.fr **ET** Pierre.Jacoboni@univ-lemans.fr)

- Chaque équipe doit désigner un chef d'équipe **responsable** de l'organisation, et un documentaliste responsable de la documentation. (La rédaction de la documentation est le travail de tous !)
 - Chaque équipe devra analyser collectivement le sujet et identifier un certain nombre de tâches.
 - Pendant le projet chaque étudiant **doit être associé** à une ou plusieurs tâches sous le contrôle du chef d'équipe.
 - A l'issue de chaque séance, le chef d'équipe **devra rédiger** un bilan en complétant le journal des séances. Ce bilan devra être déposé dans l'espace associé au projet. (Cf mail de retour de C.Desprès).
 - Le bilan fera état des tâches réalisées par chacun des membres du groupe, des éventuelles absences et/ou retards, en respectant le format fourni.

Modèle de rapport (Umtice)



The image shows a web browser window with the address bar displaying 'Modèle Rapport Séance.html' and a button to 'Ouvrir avec Google Chrome'. The main content area is titled 'Groupe 1' and contains two identical report sections for sessions on 04/01/2021 and 06/01/2021. Each section includes a title, a horizontal line, and three sub-sections: 'Absences', 'Retards', and 'Travail réalisé', each with a bulleted list of placeholder text.

Groupe 1

Séance du 04/01/2021

Absences

- Nom Prénom
- Nom Prénom

Retards

- Nom Prénom
- Nom Prénom

Travail réalisé

- XXX a travaillé sur YYY
- ZZZ et WWW ont recherché une solution à ...
- ...

Séance du 06/01/2021

Absences

- Nom Prénom
- Nom Prénom

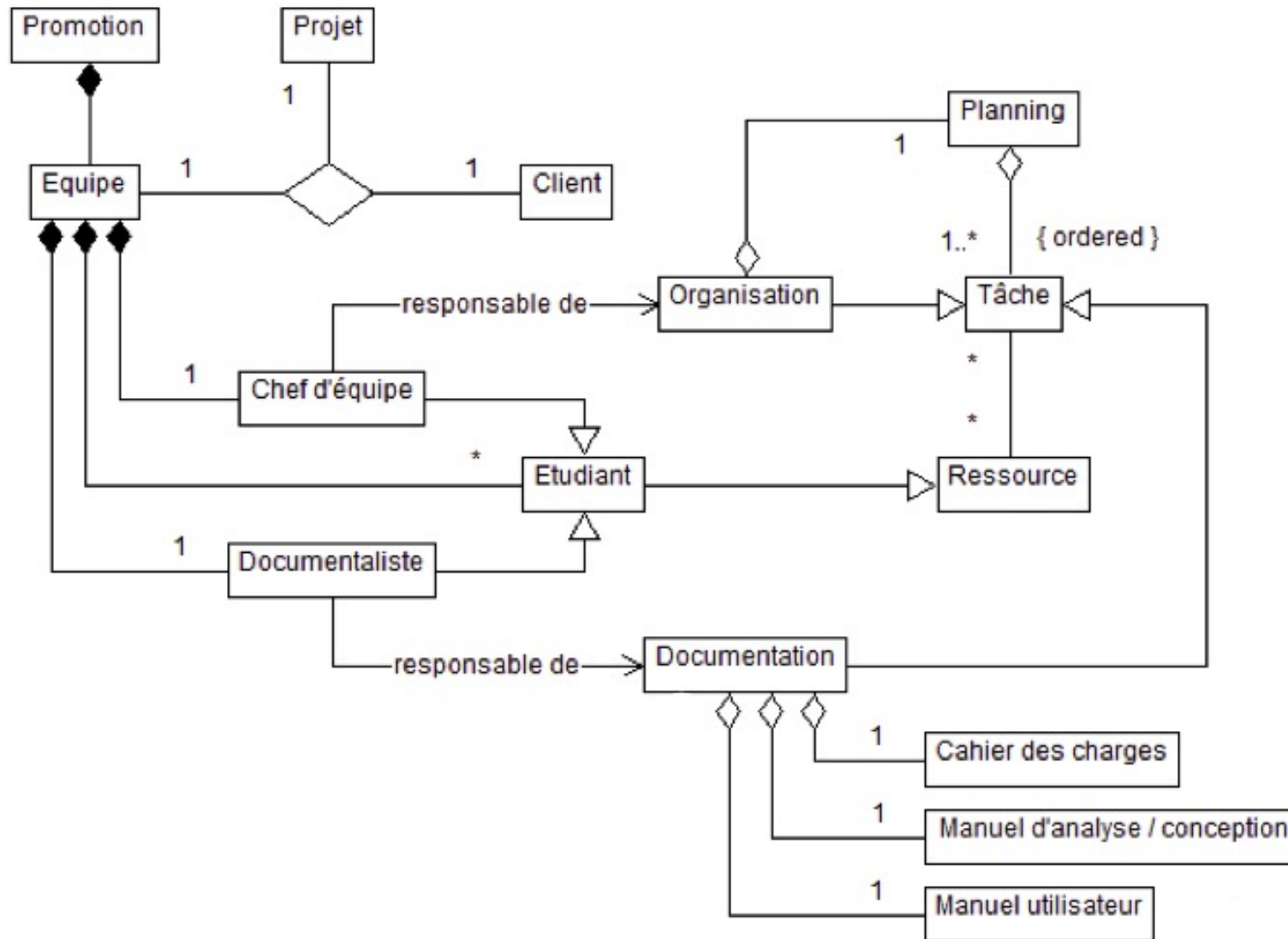
Retards

- Nom Prénom
- Nom Prénom

Travail réalisé

- XXX a travaillé sur YYY
- ZZZ et WWW ont recherché une solution à ...

Petit Schéma récapitulatif



Réalisation

- Le langage cible est **Java**. La persistance des données devra être réalisée en utilisant vos connaissances acquises au premier semestre.
- Le travail sera réalisé en suivant une approche orientée objet, en utilisant la notation UML. Un planning explicite **devra être réalisé et maintenu** sous la forme d'un diagramme de Gantt.
- Vous utiliserez pour ce faire les outils déjà manipulés pendant le cours de GL du premier semestre.
- Vous rendrez un jar permettant de tester votre application avec la commande : **java -jar groupeX.jar**

Évaluation

- Les éléments rentrant en compte dans l'évaluation du travail sont : la qualité du travail livré (logiciel + documentation), le respect des principes de GL, la présentation orale, ainsi que l'assiduité **et le respect des consignes énoncées** précédemment.
- Une partie de la note sera définie par les membres du groupe selon le principe suivant :
 - Chaque groupe reçoit un quota de 11 points par étudiants. *Par exemple, un groupe de 10 étudiants dispose de 110 points. Le groupe est chargé de répartir ces 110 points entre chaque participant **actif** avec les contraintes suivantes :*
 - Il est interdit que tout le monde ait 11 ;
 - Tout le monde doit avoir entre 9 et 13 ; (1/4 et 1/2 points autorisés)
 - Tous les points doivent être utilisés (mais pas plus), la répartition se fait collectivement et à l'amiable. En cas de litige, nous consulter.

Évaluation

- La note finale d'un étudiant est obtenue avec la formule suivante :
 - $(\text{note du groupe par les enseignants}) * (\text{note individuelle par les étudiants}) / 11$
- Exemples :
 - Le groupe a 14, un élève n'a pas bien travaillé, il a 9 en note individuelle, sa note finale sera 11,45.
 - Le groupe a 14, un élève a bien travaillé, il a 11 en note individuelle, sa note finale sera 14.
 - Le groupe a 14, un élève a très bien travaillé, il a 13 en note individuelle, sa note finale sera 16,5.
 - Le groupe a 14, le groupe n'a pas réussi à se mettre d'accord sur les notes individuelles, tout le monde à 8, la note finale sera 10,2.

Fonctionnement

- Les séances dans l'emploi du temps sont **OBLIGATOIRES**
 - Comme un autre enseignement
 - On arrive à l'heure
 - On part pas avant la fin
 - On travaille sur le sujet proposé
 - Si on vous cherche on doit vous trouver si vous êtes pas là on doit le savoir AVANT
 - Contrôle par le chef, par nous,
 - Trop d'absence, travail insuffisant => **Inactif**
 - Sorti du groupe
 - Note finale 0

Fonctionnement

- Les séances dans l'emploi du temps ne seront probablement pas suffisantes
 - Organisation
 - Répartition du travail
 - Intégration
 - Outils de travail collaboratif
- La plupart du développement se fera probablement en dehors des séances.

Les Groupes de travail

Groupes GL2 - 2023-2024

Aucun changement autorisé

ABID	ILYAS	1
AGEORGES	HENZO	
BARBET	LUCAS	
BOULANGER	DAMIEN	
DELETANG	ELIE	
DUREAU	ARTHUR	
PATAULT	KYLIAN	
SAINTY	ANTOINE	
TEISSIER	ANTOINE	

ABART	RAPHAEL	2
ALLAGUI	RABIA	
BARBIER	LUCIE	
BESBES	MOHAMED	
BOURGEOIS	MATHILDE	
DUREAU	LUCAS	
GAUDREE	MATHEO	
GAUTERON	NATHAN	

ALHALLAK	SEDRA	3
BALLEREAU	WANDRILLE	
COUPE	XAVIER	
COURCOL	THIBAUT	
DULUARD	THEO	
EL GHOUMARI	SOUMIA	
FOUQUERAY	VICTOR	
GEORGET	REMY	

CHAMBRELLAN	MATTEO	4
HIBON	CLEMENT	
MASROUR	ANASS	
MAUBERT	ELVIN	
PASTOURET	PATRICK	
REMARS	ELIOTT	
THEARD	CODY	

GOUDET	LUCAS	5
HOUGET	JULIEN	
LAHMAR	MARWAN	
LE LUET	HOA	
PECHON	ERWAN	
POURCEAU	LUCA	
PUREN	MEWEN	

BOUDALLAA	OUSSAMA	6
GALLAIS	MATEO	
MANFALOTI	YAMIS	
MARSURA	TOM	
NTAME BIKUI	EMMANUEL	
RACCOUARD	NATHAN	
SARDON ARRAZ	WILLIAM	
ULAS	YUSUF	

Travail à réaliser

- Le travail consiste à concevoir et à réaliser une application permettant :

Mystère et boule de gomme

La résolution par l'utilisateur

et

l'aide à la résolution par la machine

de puzzles de type

Slitherlink

Hashi

Kakuro

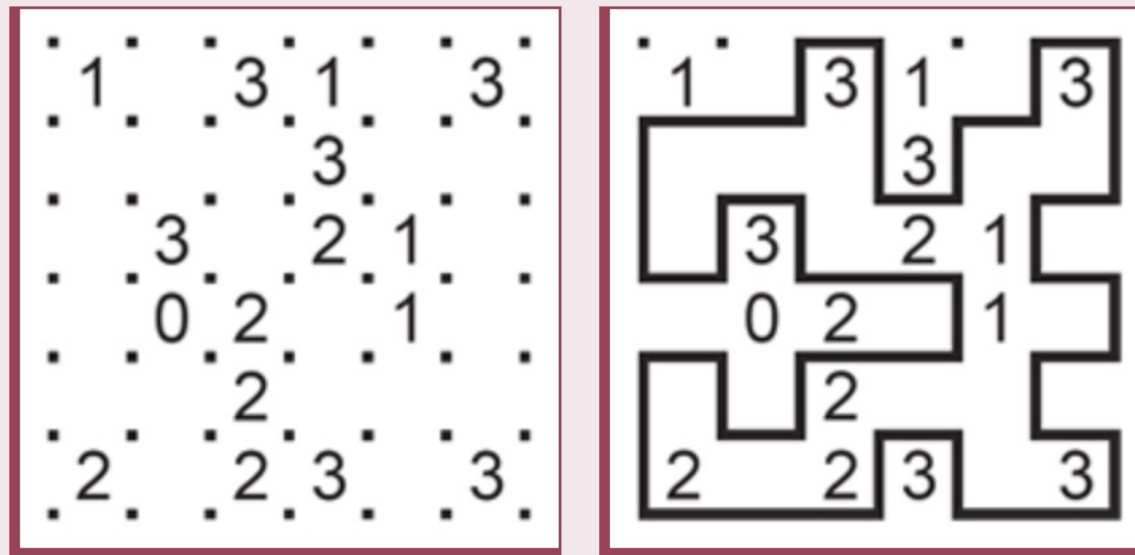
Slitherlink

- Les Règles

Classic Slitherlink

Each puzzle consists of a rectangular lattice of dots with some clues in various places. The object is to link adjacent dots so:

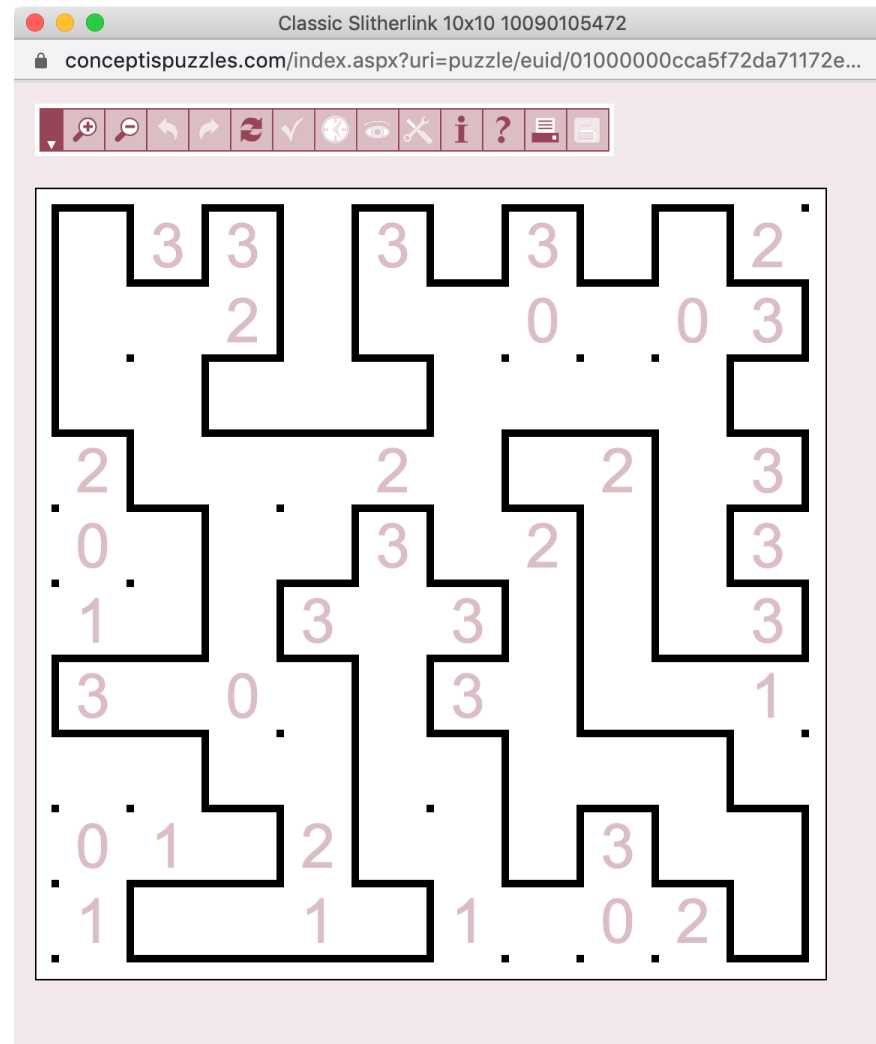
- The value of each clue equals the number of links surrounding it.
- Empty squares may be surrounded by any number of links.
- When completed, the solution forms a single continuous loop with no crossings or branches.



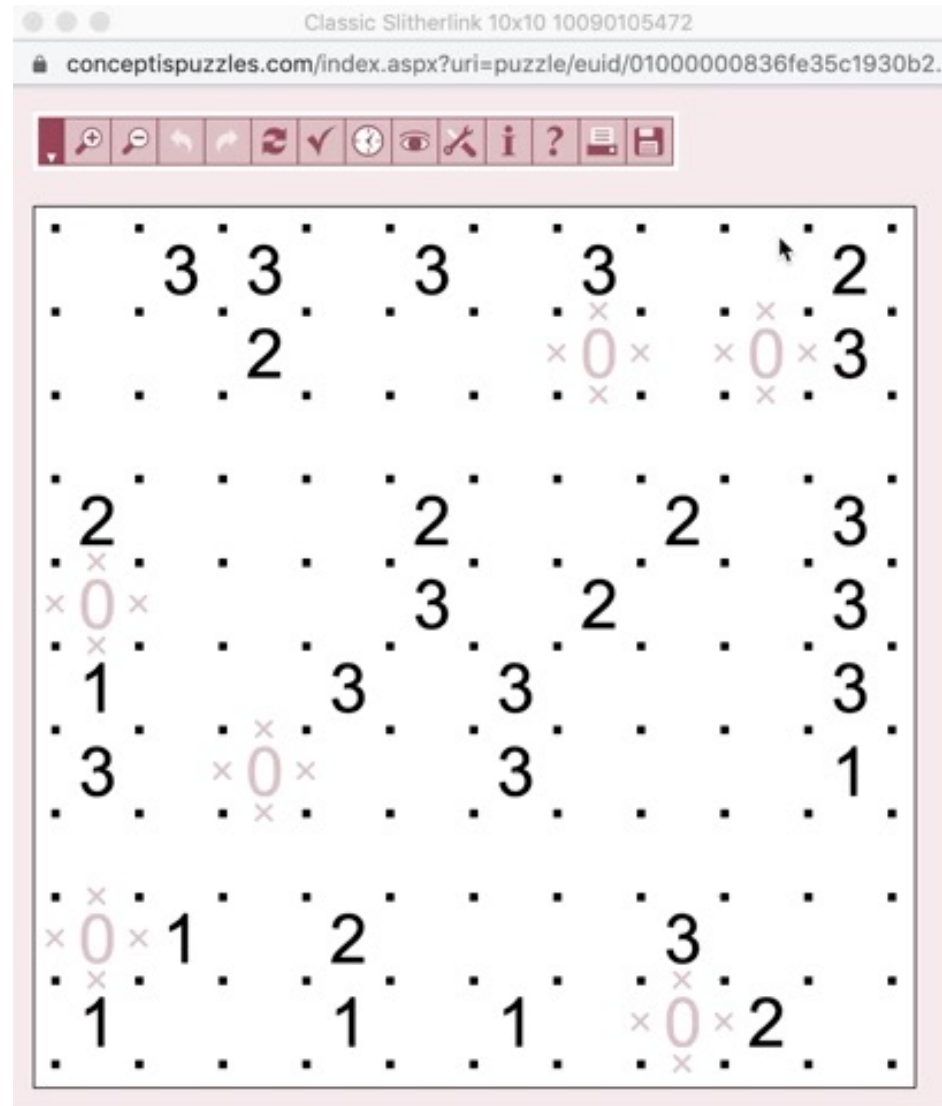
- Les Techniques :

- <https://www.conceptispuzzles.com/index.aspx?uri=puzzle/slitherlink/techniques>

Slitherlink



Slitherlink



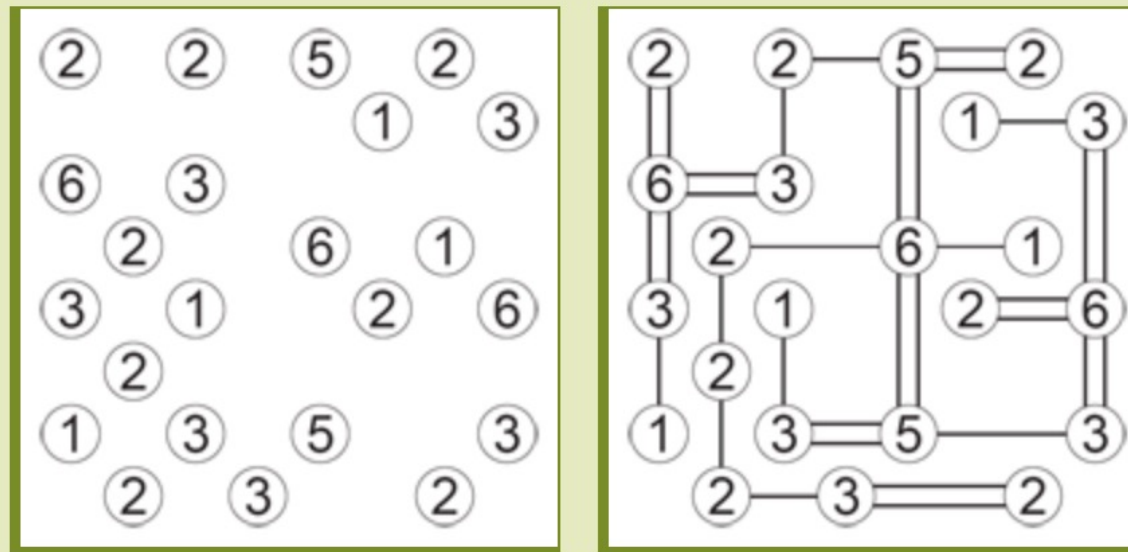
Hashi

- Les Règles

Classic Hashi

Each puzzle is based on a rectangular arrangement of islands where the number in each island tells how many bridges are connected to it. The object is to connect all islands according to the number of bridges so:

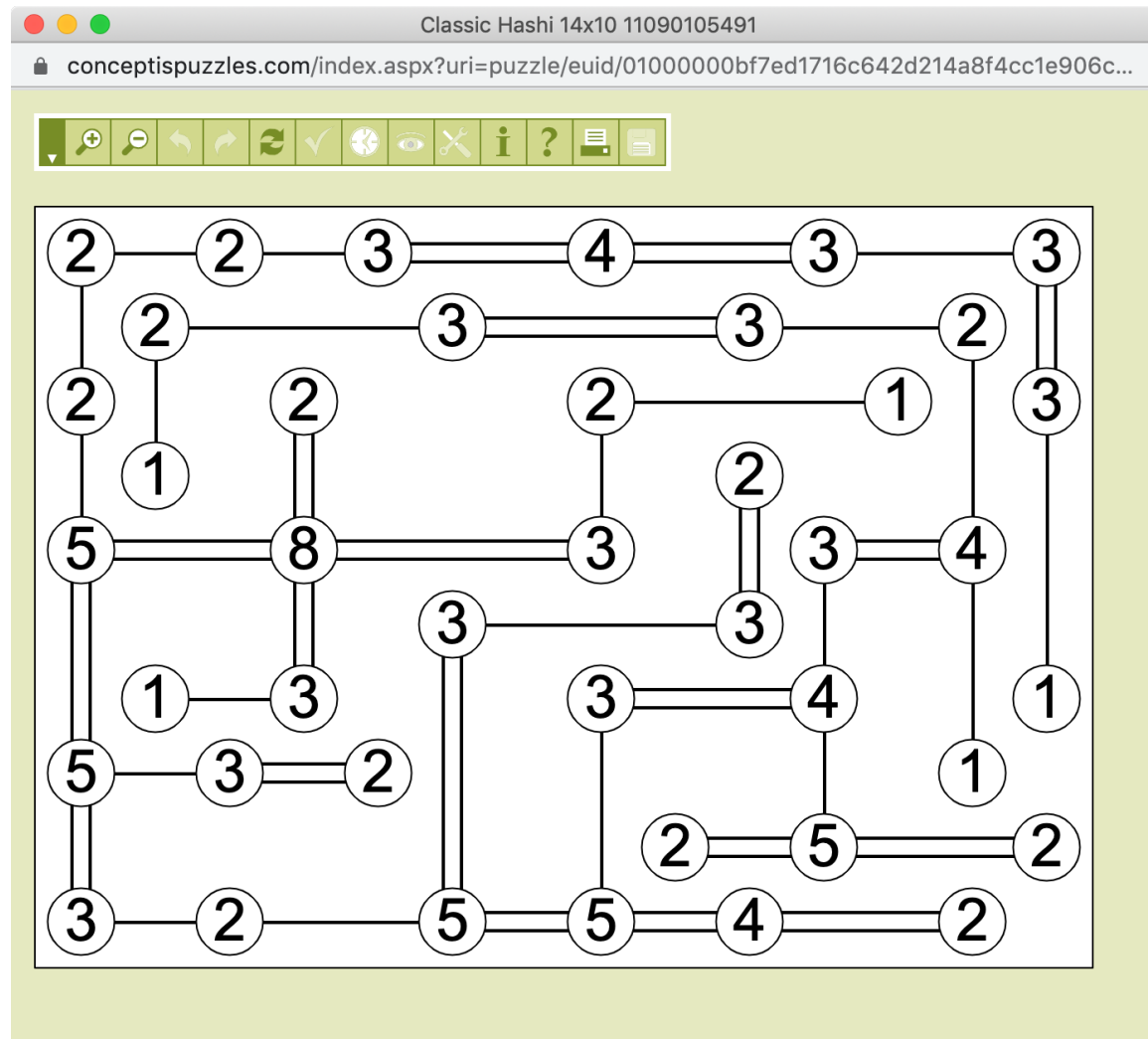
- There are no more than two bridges in the same direction.
- Bridges can only be vertical or horizontal and are not allowed to cross islands or other bridges.
- When completed, all bridges are interconnected enabling passage from any island to another.



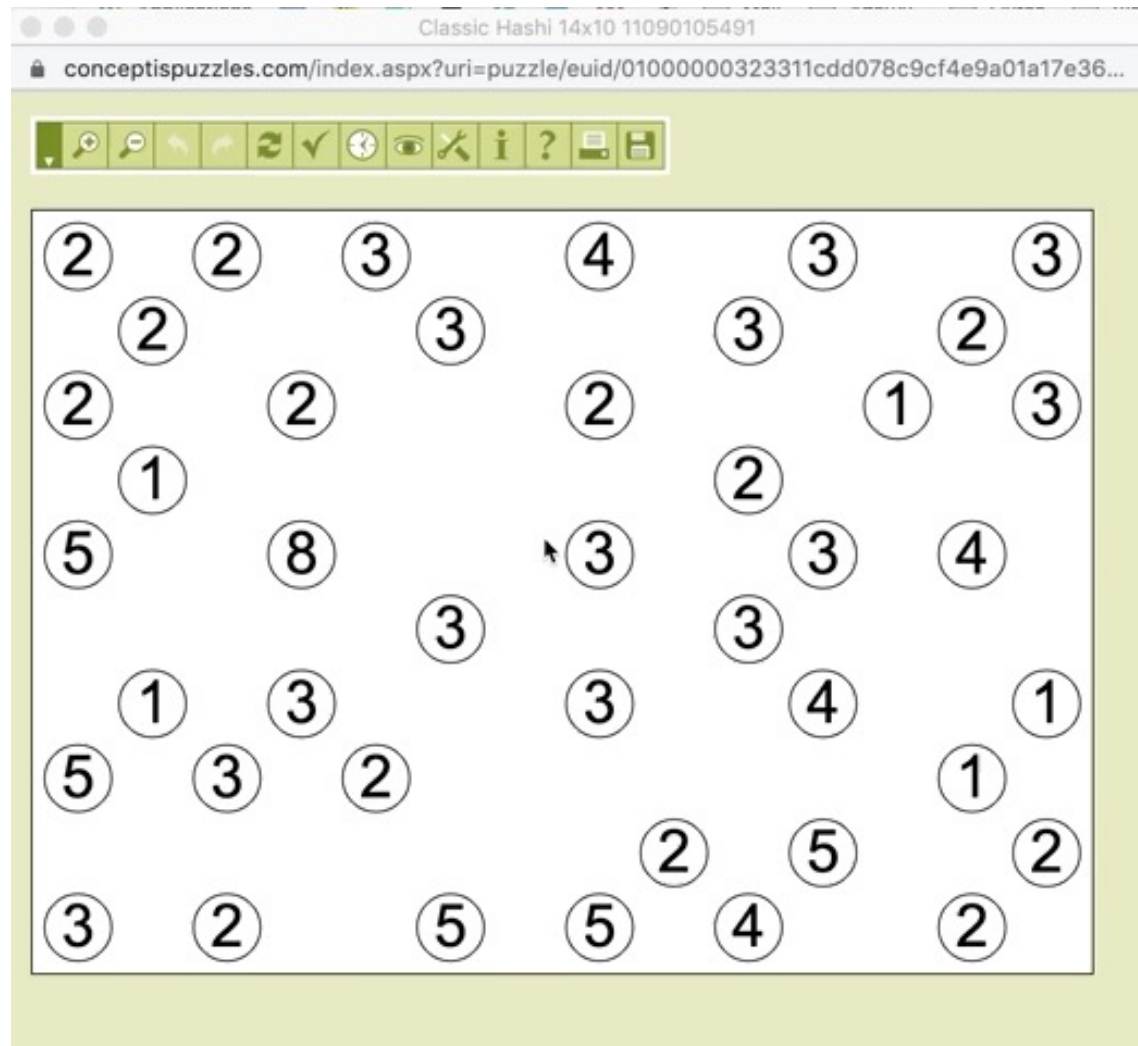
- Les Techniques :

- <https://www.conceptispuzzles.com/index.aspx?uri=puzzle/hashit/techniques>

Hashi



Hashi

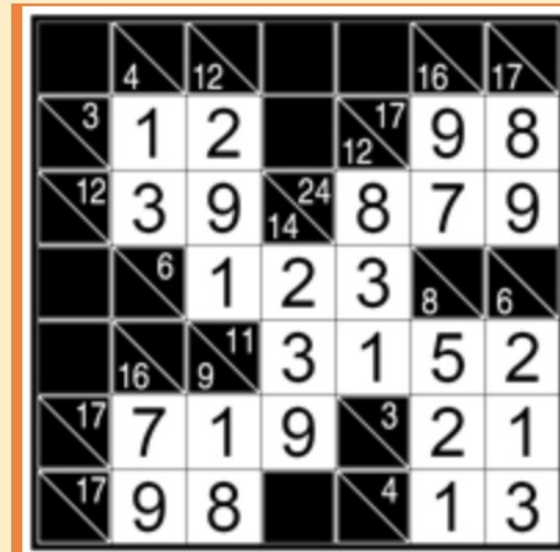
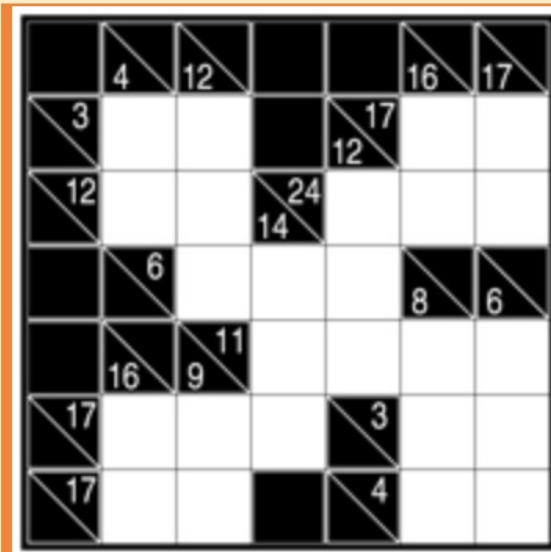


Kakuro

- Les Règles

Classic Kakuro

Each puzzle consists of a blank grid with sum-clues in various places. The object is to fill all empty squares using numbers 1 to 9 so the sum of each horizontal block equals the clue on its left, and the sum of each vertical block equals the clue on its top. In addition, no number may be used in the same block more than once.



- Les Techniques :

- <https://www.conceptispuzzles.com/index.aspx?uri=puzzle/kakuro/techniques>

Kakuro

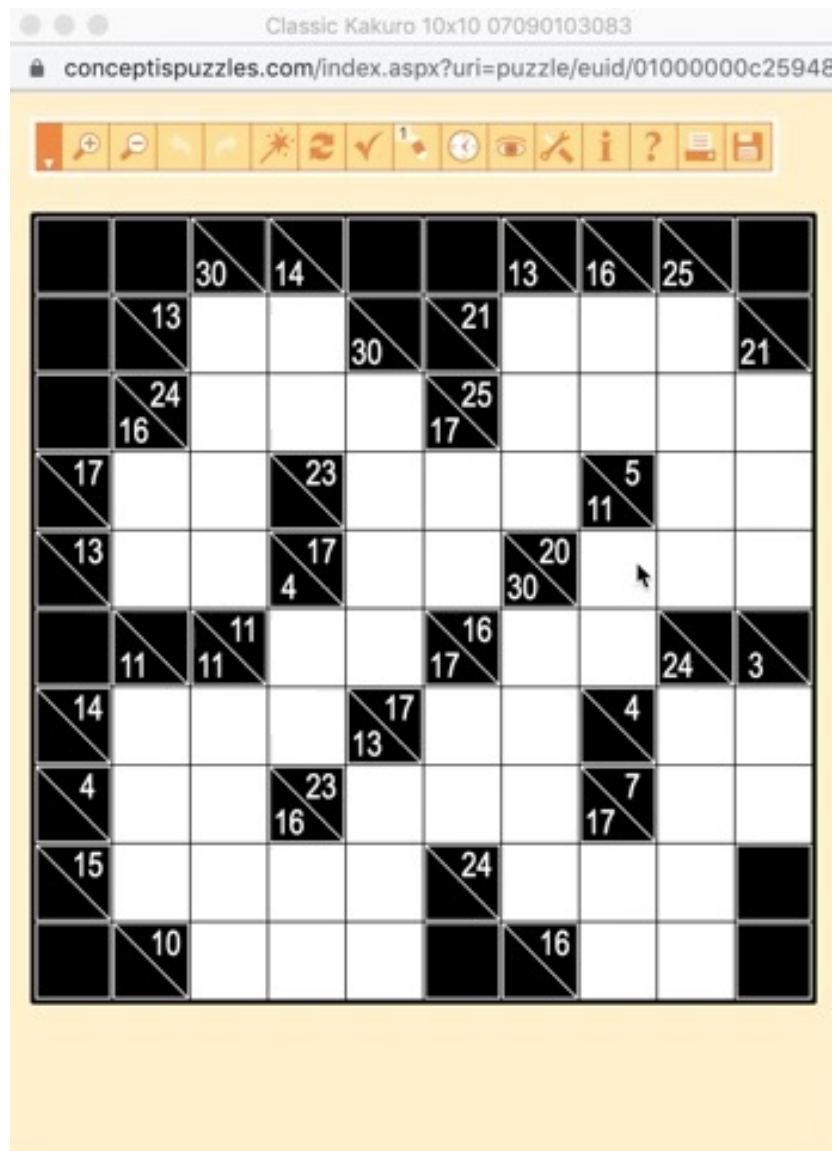
Classic Kakuro 10x10 07090103083

conceptispuzzles.com/index.aspx?uri=puzzle/euid/01000000e3f360...

Tools: Undo, Redo, Erase, Fill, Hint, Help, etc.

		30	14			13	16	25	
	13	7	6	30	21	4	9	8	21
	24	9	8	7	25	1	7	9	8
17	9	8	23	6	9	8	5	1	4
13	7	6	17	9	8	20	4	7	9
	11	11	3	8	16	9	7	24	3
14	8	5	1	17	9	8	4	3	1
4	1	3	23	9	8	6	7	5	2
15	2	1	9	3	24	7	8	9	
	10	2	7	1		16	9	7	

Kakuro



Méthodologie

- Faire des Puzzles (et pas qu'un seul) avant de choisir
 - **On le dit tous les ans, et tous les ans vous négligez cette phase**
=> Résultat insuffisant des propositions
- **Remarques Importantes**
 - Il ne s'agit pas de développer un résolveur,
 - **C'est le système d'aide que vous allez mettre en place qui nous intéresse.**
 - Identification des techniques applicables à l'instant t
 - Présentation à l'utilisateur, plusieurs niveaux, etc....
 - Réfléchir à des scénarii de jeux, des interfaces,
- Prochain rendez vous
 - => interview (C'est vous qui posez les questions)
 - Ca suppose que vous avez suffisamment pratiqué
 - => faire des propositions