

Documentation

notations/rendus

Merci de lire attentivement ce document avant d'effectuer votre rendu. Il contient des informations sur la manière dont j'effectue mes notations!

Dans le cas où vous ne respecteriez pas les consignes indiquées ci-dessous,

vous vous exposez à une baisse de votre note, voire à un 0.

I - Qu'est ce qu'il faut rendre ?

Les règles de base qui s'appliquent aux rendus de TDs et de projets. Elles sont relatives à ma manière de noter et de tester les rendus.

1 - Du CODE ORIGINAL

C'est de loin la règle la plus importante pour moi et pourtant elle est surprenamment peu respectée :

Le code que vous me rendez doit être **LE VOTRE** (oui, oui ça semble évident dit comme ça).

ATTENTION :

Si deux groupes me rendent **le même projet**,

à moins qu'on en ait discuté ensemble et que j'aie donné mon accord,

les deux groupes auront 0/20.

Dans les étapes de correction je n'ai ni le temps, ni l'envie de faire un travail d'investigation pour savoir comment la triche s'est organisée. Ne donnez pas votre code à un autre groupe.

Dans le cas où un autre groupe utilise votre code **sans votre permission**, notifiez moi de la situation !

Comment considérer que du code est “votre code” ?

Il y aura forcément des similarités entre deux projets de deux groupes différents, comment différencier une aide d'un autre groupe, une inspiration d'une source commune et du plagiat ?

J'utilise des outils d'analyse de code pour déterminer un pourcentage de similarité caractère par caractère entre les rendus.

Je considère qu'au delà de 90% de similarité (ce qui est déjà beaucoup) entre du code significatif de deux projets, les deux projets ne sont pas originaux.

Note: *Je m'intéresse souvent plus à la qualité du code rendu qu'au résultat et je sais reconnaître du code copié/collé avec des noms de variables changés. Si vous voulez tricher faites-le intelligemment.*

2 - Du code qui fonctionne

Alors oui, ça aussi ça semble évident mais faites très attention à vos rendus !

C'est une question de rigueur, faites s'il vous plait l'effort de tester le projet que vous rendez avant de me l'envoyer.

Dans le cas où un projet rendu n'est pas fonctionnel, je lirai le code, si celui-ci est propre et intéressant vous aurez quelques points mais je ne pourrai pas vous donner la majorité des points d'une partie si elle ne fonctionne pas !

Ça peut sembler injuste, mais il faut impérativement que vous preniez l'habitude de bien tester ce que vous faites.

Dans votre quotidien professionnel, ce que vos clients/collègues/collaborateurs prendront en compte c'est ce qu'ils peuvent voir et tester, pas ce qui est implémenté mais pas fonctionnel.

Recommandation : Avant de faire un rendu, une fois que votre archive de est prête, re-testez la en l'extrayant dans un autre terminal et un autre répertoire que celui dans lequel vous travailliez, vous remarquerez rapidement les dépendances, fichiers et variables d'environnement manquants.

3 - Si vous voulez, des commentaires

Si vous n'arrivez pas à faire quelque chose mais que vous avez pourtant une idée qui vous semble intéressante n'hésitez pas à laisser quelques commentaires sous la forme que vous le souhaitez (pseudo-code, code

commenté, langage humain), si je vois que vous avez une solution correcte avec une implémentation erronée cela peut jouer en votre faveur sur la notation !

II - Comment faire son rendu ?

Pour faire le rendu de vos TDs ou de votre projet, créez une archive **zip** au format :

nometudiant_nomduprojet.zip

Par exemple : **amsellem_gameoflife.zip**

OU

nometudiant_tds.zip

Une fois que vous avez vérifié que votre archive et son contenu sont fonctionnels, vous pouvez me l'envoyer à l'adresse e-mail :

ramassage@lp1.eu

Avec en sujet du mail :

[Rendu] Nom Prénom - Nom du projet

Et voilà !

Pour toutes question vous pouvez m'écrire sur: *[mail\(at\)lp1.eu](mailto:mail(at)lp1.eu)*