

### Feuille3

Soutenance	Architecture logicielle	Défendre et justifier un choix technologique
		Utiliser les basiques de la POO (classes, héritage, interface, abstraction...)
		Faire interagir son logiciel avec l'utilisateur
		Développer des actions CRUD
		Faire le lien avec une BDD
		Mettre en place un algorithme complexe
Livrables	UML	Traduire un besoin en modèle de donnée
		Concevoir son architecture logiciel en amont
		Créer une communication entre son logiciel et l'extérieur (soit machine to machine, soit machine to reality)
	IOT / Programmation bas niveau	Créer une communication entre son logiciel et l'extérieur (soit machine to machine, soit machine to reality)
		Maîtriser la syntaxe de la technologie choisie
		Respecter les conventions de la technologie choisie
Soft skills	Tout module	Produire du code compréhensible par un autre développeur
		Mettre en place une architecture de code orienté objet
		Optimiser la communication entre son logiciel et l'extérieur
	Architecture logicielle	Respecter la commande
		Respecter les dates de rendu
		Définir et appliquer une méthodologie de travail adaptée à la commande
Soft skills	Soft skills	Adopter une posture professionnelle dans le cadre d'une production
		Respecter les règles orthographiques et de grammaire
	IOT / Programmation bas niveau	