

# **ELE116**

## **ENVIRONNEMENT DE DÉVELOPPEMENT DE LOGICIELS**

### **EXPLICATION DES SECTIONS DU RAPPORT DE LABORATOIRE**

#### **1 INTRODUCTION**

Présenter le laboratoire.

Un survol sur les parties qui seront présentées dans le rapport.

#### **2 ANALYSE**

C'est « Quoi ? »

Définir les besoins fonctionnels du client

Définir les exigences du système

Éviter de parler des détails.

#### **3 CONCEPTION**

C'est « Comment ? »

Décisions conceptuelles : patrons -package – classes et relations

Encapsulation-cohérence-couplage

Présentation du système des points de vue statique et dynamique par des diagrammes UML :

- Diagramme de classe
- Diagramme de séquences

#### **4 DISCUSSION**

On doit y retrouver les détails de l'implémentation

Décisions d'implémentation

Problèmes rencontrés et les alternatives possibles

## 5 ALGORITHMES

Un algorithme est un pseudo-code qui explique les grandes lignes du fonctionnement du système.

Cette partie permet, d'un coup d'œil rapide, de comprendre la structure du code.

Forme utilisée :

- des graphiques (diagramme blocs)
- pseudo-code sous forme de texte

En général, une explication des différents grands blocs du système est acceptable.

## 6 MANUEL DE L'UTILISATEUR

Expliquer à un futur usager de votre application, comment elle fonctionne.

Décrire les différentes options disponibles en utilisant du texte ou des graphiques des interfaces de l'application.

## 7 CONCLUSION

Démontrer de façon concise les résultats de l'ensemble du laboratoire.

Étude des points forts / points faibles de l'implantation (cohésion/couplage)

Indiquer les différentes améliorations à apporter.

## 8 RÉFÉRENCES

Si vous avez reproduit des idées, des **figures**, du texte, etc. provenant d'une autre source comme un livre ou un **site web**, vous **devez** citer vos sources, et vous devez indiquer clairement les choses empruntées. **Sinon, c'est du plagiat !**