

# Evaluation



## Rendu final collectif / 15 points

Note basée sur :

- **le code final (10 points)** : qualité du code
- **Un rapport de programmeur à programmeur (5 points)** :
  - décrire les points importants/délicats (structure de données, fonctions, ...) de manière à ce qu'un autre programmeur (nous) puisse reprendre la suite du travail.
  - **écrire au fil de l'eau tout au long du projet. Sa rédaction commence dès la première séance de projet.**



## Contrôle continu et individuel (CC)

**Note individuelle / 5 points** basée sur la motivation et l'implication individuelle

- Chaque étudiant précisera son nom dans le code au début des fonctions réalisées
- différenciation de notes entre des membres du groupe si **nécessaire**.

# Objectif: réalisation d'un logiciel

## Mode projet / Compétences attendues :

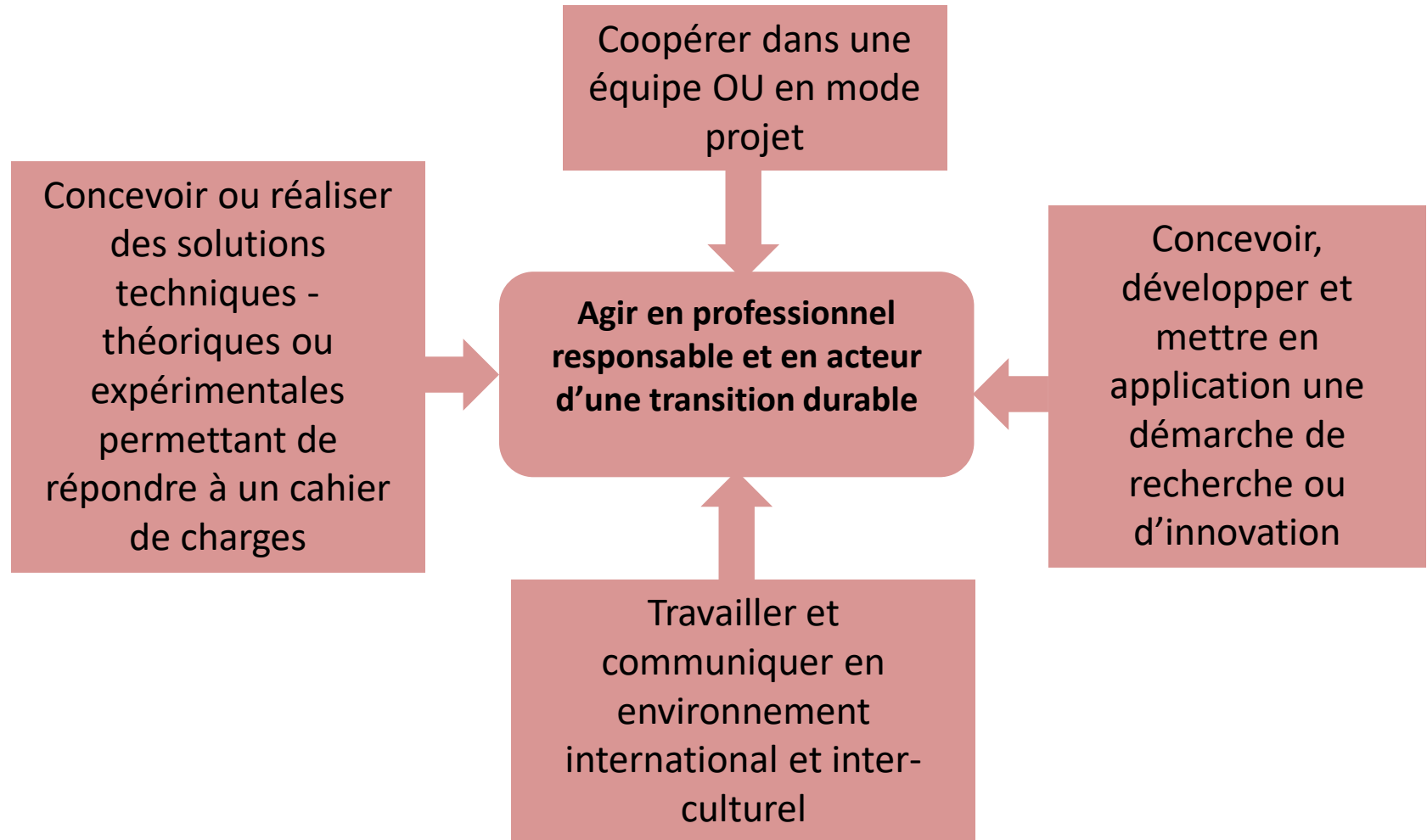
Apprentissage du travail collectif => travail, organisation et dynamique du groupe importante ; implication de chacun.

Compétences informatiques à développer comprennent celles vues au 1<sup>er</sup> semestre et aussi des nouvelles :

- Structures de données (struct...), types énumérés («nouveau»)
- Pointeurs et allocation dynamique
- Notions de listes chaînées et/ou arbres («nouveau»)
- Fichiers texte et/ou binaires
- Fonctions et passage des arguments par valeur/par adresse
- Récursivité
- Algorithmique

Ces notions doivent être obligatoirement travaillées dans chaque projet.

# Référentiel de compétences Phelma



## Mode de fonctionnement :

### **Le code doit être rendu avec des fonctions signées :**

en commentaires dans l'entête de chaque fonction nom de l'étudiant qui a écrit la fonction ; date, ...

**Récupération du travail au fil de l'eau via <https://gitlab.ensimag.fr>**

*Code final et rapport de conception de programmeur à programmeur constituent le rendu de projet qui sera évalué.*

### **Présentation finale** (informelle) 15' par groupe

5' de démonstration du résultat final

10' où on peut tester chaque étudiant sur une partie du code qu'il a produit (aide à l'évaluation)