

S.A.É. S2.01

Développement d'une application

Compétence 1 : Réaliser un développement > Dév. d'application

Descriptif détaillé

En quoi consiste cette SAÉ ?

En partant d'un besoin exprimé par un client et nécessitant une interface graphique, l'objectif est de formaliser les besoins, proposer une conception, implémenter et tester son développement. Cette SAÉ permet la concrétisation du développement autour d'une application avec une interface graphique répondant à un contexte précis.

Quelles sont les productions de cette SAÉ ?

- Diagrammes d'analyse et de conception
- Code de l'application
- Jeu d'essais prouvant le respect des spécifications

Comment se fait le travail ?

La préconisation est : travail en binôme.

Cursus

S2

Travail encadré (projet tutoré) **12h** PT

Formation complémentaire **4h** TD et **8h** TP

Liens avec les ressources :

R2.01 Dev. objets

R2.02 Dev. d'apps avec IHM 2h TD et 4h TP

R2.03 Qualité de dev. 2h TD et 4h TP

Cela représente un total (encadrement et formation confondus) de **24h**.

Coefficient de pondération

UE	Parcours	Coeff.
UE 2.1	tous parcours	38%

Compétence 1

Développer des applications informatiques simples

AC 1 Implémenter des conceptions simples

AC 2 Élaborer des conceptions simples

AC 3 Faire des essais et évaluer leurs résultats en regard des spécifications

AC 4 Développer des interfaces utilisateurs

Travail demandé

Tuteurs : Philippe Even et Pierre-Frederic Villard

L'objectif de cette SAÉ est de créer une application graphique utilisant une bibliothèque existante et modifiable. Le langage à utiliser est Javale Java.

Attribution des sujets

La moitié des sujets concerne la gestion d'emplois du temps (Jikan et Shiūkan) et sera attribuée à l'un des groupes du premier groupe de TD. L'autre moitié concerne l'utilisation d'un moteur de jeu vidéo et sera attribuée à l'autre groupe de TD. Le travail sera réalisé par groupes de 4 étudiants. Les sujets seront assignés en début de semestre par loterie.

Code des bibliothèques

Les bibliothèques seront accessibles via le serveur git de l'université. Ce dépôt git contient également, pour chaque bibliothèque, une documentation de son architecture sur l'architecture ainsi qu'un document de présentation sur son utilisation.

Évaluation : Le code sera à rendre fin mai sous forme de lien vers un projet GIT hébergé sur le serveur git de l'université : <https://gitlab.univ-lorraine.fr>. Il sera noté en fonction du niveau technique, de la qualité de la documentation, et d'un jeu de tests.

L'évaluation aura lieu début juin lors du TD final. Elle se fera à travers une soutenance où les groupes devront présenter une démo de l'application. Elle sera accompagnée d'une séance de questions techniques ou il pourra être demandé de modifier du code en direct.