

INFO-F307 - Génie logiciel et gestion de projets
Ragnhild VAN DER STRAETEN
Résumé du cours

Rodrigue VAN BRANDE

13 avril 2015

Table des matières

| | | |
|----------|---|----------|
| 1 | Résumé | 4 |
| 1.1 | Software Engineering | 4 |
| 1.1.1 | Pourquoi le Software Engineering est important ? | 4 |
| 1.1.2 | En quoi ça consiste ? | 4 |
| 1.1.3 | Quel en est l'activité principale ? | 4 |
| 1.1.4 | Quels sont les principes du Software Engineering ? | 4 |
| 1.2 | Qualité d'un Software Engineering | 4 |
| 1.2.1 | Quels sont les moyen pour une "bonne qualité" d'un Software Engineering ? | 4 |
| 1.2.2 | Quels sont les "défauts" dans les applications ? | 4 |
| 1.2.3 | Quel est la différence entre vérification et validation dans le développement du Software ? | 4 |
| 1.2.4 | Comment mesurez-vous la qualité d'un Software ? | 4 |
| 1.3 | Software Processes | 4 |
| 1.3.1 | Quel est la principale activité du Software Processes ? | 4 |
| 1.3.2 | Quel est le type du principal du Software Processes ? | 4 |
| 1.3.3 | Comment les méthodes agiles sont apparu ? | 4 |
| 1.3.4 | Quel est le principe de l'agilité ? | 4 |
| 1.3.5 | Comment les processus agiles sont effectuées ? | 4 |
| 1.3.6 | Pouvons-nous combiner un processus agile avec un non-agile ? | 4 |
| 1.4 | XP | 4 |
| 1.4.1 | Pourquoi appliquer XP ? | 4 |
| 1.4.2 | Quels sont les valeurs de XP ? | 4 |
| 1.4.3 | Quel est la principale pratique de XP ? | 4 |
| 1.4.4 | Comment concevoir avec XP ? | 4 |
| 1.4.5 | Comment un projet de XP est effectuée ? | 4 |
| 1.5 | Qualité des Agile Processes | 4 |
| 1.5.1 | Quels sont les principes de gestion de la qualité ? | 4 |
| 1.5.2 | Comment bien concevoir pour une bonne qualité ? | 4 |
| 1.5.3 | Comment les méthodes agiles sont conçus pour une bonne qualité ? | 4 |
| 1.6 | Program Design | 4 |
| 1.6.1 | Quels sont les buts du Software Design ? | 4 |
| 1.6.2 | Comment améliorer la qualité du Software Design ? | 4 |
| 1.6.3 | Recevoir un problème : quel Design Pattern pouvez-vous appliquer ? | 4 |
| 1.6.4 | Quel est la conséquence principale en appliquant un Pattern spécifique ? | 4 |
| 1.7 | Tests | 4 |
| 1.7.1 | Quand et pourquoi faut-il (re)tester ? | 4 |
| 1.7.2 | Comment faites-vous les tests unitaires ? | 4 |
| 1.7.3 | Que sont les modules testing and integration ? | 4 |
| 1.7.4 | Que sont les systeme de test ? | 4 |
| 1.7.5 | Que sont les tests d'acceptation ? | 4 |
| 1.7.6 | Quels sont les éléments traditionnel d'une phase de test ? | 4 |
| 1.8 | Gestion de projet | 4 |
| 1.8.1 | Comment le Software Development Projects est organisé ? | 4 |
| 1.8.2 | Quel est la taille d'une équipe approprié ? | 4 |
| 1.8.3 | Comment les équipes sont organisés ? | 4 |
| 1.8.4 | Comment les équipes sont géographiquement distribué ? | 4 |
| 1.8.5 | Quels sont les outils et techniques disponibles pour aider dans un projet ? | 4 |
| 1.8.6 | Quel est le principal risque ? | 4 |
| 1.8.7 | De combien estimez-vous le coût d'un Software job ? | 4 |
| 1.8.8 | Quels sont les bons moyens pour parvenir à créer projet dans les temps ? | 4 |
| 1.8.9 | Comment les projets sont planifiés en pratique ? | 4 |

1 Résumé

1.1 Software Engineering

1.1.1 Pourquoi le Software Engineering est important ?

1.1.2 En quoi ça consiste ?

1.1.3 Quel en est l'activité principale ?

1.1.4 Quels sont les principes du Software Engineering ?

1.2 Qualité d'un Software Engineering

1.2.1 Quels sont les moyen pour une "bonne qualité" d'un Software Engineering ?

1.2.2 Quels sont les "défauts" dans les applications ?

1.2.3 Quel est la différence entre vérification et validation dans le développement du Software ?

1.2.4 Comment mesurez-vous la qualité d'un Software ?

1.3 Software Processes

1.3.1 Quel est la principale activité du Software Processes ?

1.3.2 Quel est le type du principal du Software Processes ?

1.3.3 Comment les méthodes agiles sont apparu ?

1.3.4 Quel est le principe de l'agilité ?

1.3.5 Comment les processus agiles sont effectuées ?

1.3.6 Pouvons-nous combiner un processus agile avec un non-agile ?

1.4 XP

1.4.1 Pourquoi appliquer XP ?

1.4.2 Quels sont les valeurs de XP ?

1.4.3 Quel est la principale pratique de XP ?

1.4.4 Comment concevoir avec XP ?

1.4.5 Comment un projet de XP est effectuée ?

1.5 Qualité des Agile Processes

1.5.1 Quels sont les principes de gestion de la qualité ?

1.5.2 Comment bien concevoir pour une bonne qualité ?

1.5.3 Comment les méthodes agiles sont conçus pour une bonne qualité ?

1.6 Program Design

1.6.1 Quels sont les buts du Software Design ?

1.6.2 Comment améliorer la qualité du Software Design ?

1.6.3 Recevoir un problème : quel Design Pattern pouvez-vous appliquer ?

1.6.4 Quel est la conséquence principale en appliquant un Pattern spécifique ?

1.7 Tests

1.7.1 Quand et pourquoi faut-il (re)tester ?

1.7.2 Comment faites-vous les tests unitaires ?

1.7.3 Que sont les modules testing and integration ?

1.7.4 Que sont les systeme de test ?

1.7.5 Que sont les tests d'acceptation ?

1.7.6 Quels sont les éléments traditionnel d'une phase de test ?