

Consignes Générales projet informatique Préing-1 2022

I. Organisation générale

- Les projets se font en **binôme**.
- Les binômes doivent appartenir au même groupe de TD.
- En cas de nombre impair d'étudiant dans le groupe de TD, **un** trinôme sera autorisé.
- A partir de la rentrée, les séances d'informatique seront consacrées au projet. Vous y travaillerez en autonomie mais pourrez demander de l'aide à votre enseignant.

II. Choix du projet

- Vous devez choisir votre projet parmi une liste de sujets proposés.
- Vous pouvez proposer un projet : il vous faudra alors rédiger rapidement un cahier des charges et le soumettre à l'approbation des enseignants. S'il est accepté, votre projet sera public et pourra être choisi par d'autres étudiants.
- Lors de votre première séance de TD consacrée au projet (première séance après les vacances), il faudra indiquer à votre professeur la constitution de votre binôme et le choix du sujet. Vous avez donc les vacances pour finaliser votre choix.

III. Rendu du projet

- **Le projet devra être rendu via un lien vers un dépôt GIT.**
- **Le projet devra être rendu avant le lundi 6 juin (vous avez jusqu'à dimanche 23h59:59 heure du rendu sur le dépôt faisant foi)**
- Votre rendu de projet doit être constitué de :
 - **votre code** (+des fichiers éventuels selon projet)
 - **un Makefile** (qui permet au correcteur de compiler le projet facilement)
 - un **Read-me** : fichier texte expliquant brièvement les commandes à effectuer pour compiler le projet, lancer votre programme, et le faire fonctionner (commandes à utiliser, etc...).

IV. Code

- Votre code doit être séparé en **modules**.
- Votre code doit être **commenté** (en particulier chaque fonction doit être précédée d'un commentaire en expliquant l'utilité ainsi que les

parties cruciales/compliquées de votre code, mais aussi contenir la liste des paramètres d'entrée/sortie pour indiquer le rôle de chacun).

- Votre code doit être correctement **indenté**.
- Le langage est le C et le programme doit tourner sur l'ordinateur de votre professeur (pas d'utilisation de bibliothèques exotiques donc).

V. Critères d'évaluation

Les points suivants seront appréciés:

- Respect du cahier des charges
- Robustesse du programme (vos professeurs feront tout pour faire bugger votre code!)
- Architecture générale du programme (commentaires, module, organisation en fichiers)
- Ergonomie de l'application
- (BONUS) : commentaires et noms des variables/fonctions en anglais.
- (BONUS) : ajout personnel pour améliorer l'application en plus des demandes du cahier des charges.

Les points suivants seront sanctionnés:

- **Code qui ne compile pas ou qui crash pour une utilisation normale.** Un programme qui ne compile pas ne vaut pas la moyenne.
- Travail rendu en retard
- **Plagiat !** Un code qui se retrouve (tout ou partie) sur internet ou bien trop proche entre différents binômes (les sujets proposés sont assez vastes pour que vous ayez tous des approches différentes) vaudra systématiquement 0 et passage éventuel en conseil de discipline selon la gravité.

VI. Conseils

- Ne pas avoir fini son projet n'est pas dramatique. **Il est donc très largement préférable de rendre un programme propre, qui répond à une partie du cahier des charges plutôt que de tenter de tout finir au dernier moment et de rendre un programme qui ne fonctionne pas** (ce qui sera très pénalisant comme mentionné plus haut).
- Bien tester son code (tests en boîte noire des fonctions importantes, test des valeurs de retour des fonctions etc.).
- Bien réfléchir au fonctionnement général de son programme avant de se mettre à coder pour ne pas être bloqué plus tard !
- Ne pas hésiter à avoir recours à internet pour consulter de la documentation ou résoudre des erreurs compliquées. Utiliser internet pour résoudre ponctuellement des points techniques n'est pas du

plagiat et fera partie de votre routine en tant qu'étudiant en informatique.

- Les séances consacrées au projet ne suffiront pas pour le finir. Elles sont néanmoins importantes car vous pourrez profiter de l'aide de votre enseignant !
- Amusez-vous ! C'est votre projet, n'hésitez pas à être imaginatif au niveau de l'interface utilisateur ou à ajouter des fonctionnalités.

