



**Partie 1 (14 points): Notions de base**

**Exercice 1 (5 points) : Cocher la (les) bonne (s) réponse (s)**

#	Question
1.	Les problèmes liés à l'informatique sont dès lors d'ordre logiciel. <input type="checkbox"/> Vrai <input type="checkbox"/> Faux
2.	Les logiciels « Temps réel » sont des logiciels ne devant pas réagir immédiatement. <input type="checkbox"/> Vrai <input type="checkbox"/> Faux
3.	L'interopérabilité en génie-logiciel signifie qu'un logiciel doit pouvoir interagir en synergie avec d'autres utilisateurs. <input type="checkbox"/> Vrai <input type="checkbox"/> Faux
4.	La modularité en génie-logiciel consiste à déterminer le respect des spécifications. <input type="checkbox"/> Vrai <input type="checkbox"/> Faux
5.	Le taux de succès des projets de logiciels diminue avec la taille des projets et la taille des entreprises. <input type="checkbox"/> Vrai <input type="checkbox"/> Faux

**Exercice 2 (4 points): Compléter les cellules vides du tableau suivant avec (high, medium ou low)**

	Logiciels spécifiques	Embarqués	Progiciels
La puissance de traitement nécessaire à l'exécution de ce type de logiciel	low	Medium	high
Effort de development annuel	.....	low	.....
Nombre de copies en utilisation	.....	.....	medium

**Exercice 3 (5 points) : Etude de cas**

Une agence de transport urbain « AGTU » a besoin d'acquérir un logiciel de gestion des réservations. On vous demande alors, en tant qu'étudiants de GL, de préciser dans la liste ci-dessous, le type de chacune des qualités souhaitées par le patron de AGTU :

- ✓ S'assurer que le logiciel permet bien aux voyageurs d'effectuer leurs réservations. ....
- ✓ L'interface du logiciel doit être facile à utiliser par les employés de cette agence. ....
- ✓ Le logiciel ne doit pas consommer plus de 1Go de RAM. ....
- ✓ Le logiciel doit fonctionner sur des machines hétérogènes (IBM vs Macintosh). ....
- ✓ Le logiciel doit échanger automatiquement des informations avec un logiciel existant de comptabilité. ....

**Partie 2 (6 points): Cycle de vie d'un logiciel**  
**Cocher la (les) bonne (s) réponse (s)**

#	Question
1.	Il faut maximiser le couplage entre les composants <input type="checkbox"/> Vrai <input type="checkbox"/> Faux
2.	Dans les processus agiles toutes les activités sont planifiées à l'avance <input type="checkbox"/> Vrai <input type="checkbox"/> Faux
3.	Durant la phase d'opportunité, on produit une version provisoire des manuels d'utilisation et d'exploitation du logiciel <input type="checkbox"/> Vrai <input type="checkbox"/> Faux
4.	Il faut maximiser la cohésion à l'intérieur des composants <input type="checkbox"/> Vrai <input type="checkbox"/> Faux
5.	Un processus de développement logiciel doit être vu comme linéaire. <input type="checkbox"/> Vrai <input type="checkbox"/> Faux
6.	La phase d'opportunité a comme objectif de répondre à la question suivante : Pourquoi développer le logiciel ? <input type="checkbox"/> Vrai <input type="checkbox"/> Faux