

SYLLABUS PROJET

Nom du projet :	JavaSoft
Matière(s) liée(s) au projet	Langage Java avancé Algorithmique avancée UML Base de données Outils Web/PHP ou JSP/Servlets
Année et spécialisation(s) :	3 ^{ème} année
Ecole (ESGI ou PPA) :	ESGI-PPA

Enseignant :	Sananes Frédéric	Mail de l'enseignant :	sananes@my-itcampus.com
--------------	------------------	------------------------	-------------------------

Type de projet :	Projet annuel	Projet de synthèse	Semaine projet
Cocher la case	X		

Type de sujet :	Sujet imposé	Sujet à faire valider	Sujet fourni par entreprise
Cocher la case		X	

Nombre d'étudiants par groupe :	3	Règles pour la constitution des groupes	Groupes libres	Charge de travail estimée de chaque étudiant :	60 heures
---------------------------------	---	---	----------------	--	-----------

Objectif du projet (à la fin du projet, les étudiants sauront réaliser un...)

Construire une application lourde Java (90% du projet), couplée avec une interface Web légère comme par exemple un outil d'administration (10% du projet), utilisant un mécanisme de persistance quelconque et un système d'extension type plugin; cette construction doit s'appuyer sur une démarche de gestion de projet traditionnelle.

Objectifs pédagogiques complémentaires

Communication, travail associatif

Ouvrages de Référence (livres, articles, revues, sites Web)

Outils informatiques à installer

Eclipse, JDK 1.7, driver JDBC et outils Web (WampServer pour PHP ou Tomcat pour JSP/Servlets)

Sujet détaillé (à fournir éventuellement pièce jointe)

Sujet libre à faire valider (en respectant les consignes)

Livrables et étapes de Suivi

Description de l'étape de suivi	Livable(s) à valider <u>TOUS LES DOCUMENTS DEMANDES DOIVENT ETRE IMPRIMES</u>
1 -Présentation 3 décembre 2013	Présentation des règles du projet Constitution des trinômes et délimitation du type de sujets à construire Explication sur l'organisation et les modalités de travail Attention : avant la réunion suivante, envoyer par mail proposition(s) de projet et un bref descriptif fonctionnel Travail personnel : apprendre à manipuler Github
2 -Validation et règles de travail 14/02/2014	Validation définitive du sujet Choix d'un nom de projet et d'un logo identifiant l'application Diagramme de Gant détaillé, délimitation précise du périmètre fonctionnel Rqs : <ul style="list-style-type: none"> • si le projet est un jeu, rendre les règles détaillées de fonctionnement du jeu à la validation • dans tous les cas, prévoir un petit site Web d'administration du produit (droits etc ...) • tous les sources devront être déposé sur le compte Github et identifiés par programmeur
3 -Règles techniques 27/03/2014	Documentation technique complète (DEBF complet et/ou use cases avec explications techniques, MCD et/ou diagramme de classes, justification architecture logicielle, définition des algorithmes complexes à utiliser) Dessin des IHM souhaitées Maquette du site complémentaire Amener premiers programmes construits (premières pages Web, test d'API etc ...)
4 -Conception 29/04/2014	Description des APIs/Frameworks extérieurs à JSE utilisés dans l'application Dossier fonctionnel et technique complet, intégrant les modifications apportées au cours des réunions précédentes Dossier de tests (stratégie, pratique de tests unitaires ou autres) Amener site terminé et autres programmes construits

5 -Validation finale 25/06/2014	Vérification finale des documents remis en forme et corrigés Rendu du projet Les jours suivants doivent servir au débogage
6- Rendu final voir planning examen pour la date	Intégralité des sources (nettoyés des traces de débogage), des classes et des exécutables de l'application (si existants) Intégralité des fichiers du site : html, php, multimedia (images, vidéo, sons) + driver JDBC Base de données sous la forme d'un fichier texte à importer (prévoir plusieurs jeux d'essais, dont un vide) Dossier technique complet et dossier utilisation, Installer automatique à prévoir Document de synthèse sur la réalisation du projet, comportant une explication sur la démarche de réalisation suivie, une explication précise sur le travail effectué par chacun, et une analyse critique et objective du projet. REMARQUES : <ul style="list-style-type: none"> • TOUS LES DOSSIERS DOIVENT ETRE IMPRIMES ET DE BONNE QUALITE • LES FICHIERS DOIVENT ETRE REMIS SUR CLE/DVD (conservé à l'administration pendant 6 mois) • L'APPLICATION DOIT ETRE LIVREE SOUS LA FORME D'UN FICHIER JAR AUTO-EXECUTABLE

Soutenance

Durée par groupe (questions réponses comprises)	30 MINUTES		
Type de soutenance :	Présentation / PowerPoint	Démonstration	Autre
<i>Cocher la(les) case(s)</i>		X	
Audience :	A huis clos	Devant la promotion	Publique
<i>Cocher la case</i>			X