

Compétences devant être maîtrisées le 20 janvier 2022

DOCUMENTATION

Je sais concevoir un diagramme UML intégrant des notions de qualité et correspondant exactement à l'application que j'ai à développer.		
Je sais décrire un diagramme UML en mettant en valeur et en justifier les éléments essentiels.		
Je sais documenter mon code et en générer la documentation.		
Je sais décrire le contexte de mon application, pour que n'importe qui soit capable de comprendre à quoi elle sert.		
Je sais faire un diagramme de cas d'utilisation pour mettre en avant les différentes fonctionnalités de mon application.		

CODE

Je maîtrise les règles de nommage Java.		
Je sais binder bidirectionnellement deux propriétés JavaFX.		
Je sais binder unidirectionnellement deux propriétés JavaFX.		
Je sais coder une classe Java en respectant des contraintes de qualité de lecture de code.		
Je sais contraindre les éléments de ma vue, avec du binding FXML.		
Je sais définir une CellFactory fabriquant des cellules qui se mettent à jour au changement du modèle.		
Je sais éviter la duplication de code.		
Je sais hiérarchiser mes classes pour spécialiser leur comportement.		
Je sais intercepter des événements en provenance de la fenêtre JavaFX.		
Je sais maintenir, dans un projet, une responsabilité unique pour chacune de mes classes.		
Je sais gérer la persistance de mon modèle.		
Je sais utiliser à mon avantage le polymorphisme.		
Je sais utiliser GIT pour travailler avec mon binôme sur le projet.		
Je sais utiliser le type statique adéquat pour mes attributs ou variables.		
Je sais utiliser les différents composants complexes (listes, combo...) que me propose JavaFX.		
Je sais utiliser les lambda-expression.		
Je sais utiliser les listes observables de JavaFX.		
Je sais utiliser un convertisseur lors d'un bind entre deux propriétés JavaFX.		
Je sais utiliser un fichier CSS pour styler mon application JavaFX.		
Je sais utiliser un formateur lors d'un bind entre deux propriétés JavaFX.		
Je sais développer un jeu en JavaFX en utilisant FXML.		
Je sais intégrer, à bon escient, dans mon jeu, une boucle temporelle observable.		

THÉORIE (évaluée à l'examen du 14 janvier)

Je connais et sais définir les trois catégories de patron de conception.		
Je sais définir les principes S.O.L.I.D.		
Je sais définir parfaitement ce qu'est un patron de conception.		
Je sais donner le problème résolu par les 23 patrons de conception du GoF.		
Je sais expliquer et schématiser ce qu'est le data-binding.		
Je sais faire la différence entre patron de conception, patron d'analyse et patron d'architecture.		
Je sais nommer les 23 patrons de conception du GoF.		