

## Génie Logiciel & Design patterns

### -Contrôle 1-

#### Exercice 1 :

1. Quelles sont les tests qui correspondent aux besoins fonctionnels.
2. Quelle est le modèle de procédé où les risques se décalent à la fin ?
3. Quelle est le modèle de procédé qui permet de visualiser de manière constante le progrès du projet mais présente un code faiblement structuré en contrepartie.
4. Le client et les développeurs se réunissent pour s'accorder sur les noms à donner aux fonctions du système. Comment appellent-ils cette pratique en XP.
5. En XP peut-on interdire un membre de l'équipe de modifier le code ?
6. Quelle méthode agile exige l'intégration continue ?

#### Exercice 2 :

1. Que permet la commande « git remote add origin » ?
2. Quelle est la différence entre git pull et git fetch.
3. Un développeur a créé une branche 'fonctionnalité 2' par rapport à un projet forké dont il n'est pas propriétaire. Le propriétaire de ça part à créer une autre branche 'fonctionnalité 1'. Les deux branches n'ont pas de conflits entre eux. Présenter la démarche pour que les deux branches soient fusionnées dans la branche principale.
4. Un développeur 'développeur 1' a commencé le développement d'une nouvelle fonctionnalité. Il a créé une branche contenant plusieurs commits. Il veut déléguer à autre développeur 'développeur 2' de continuer le développement de la fonctionnalité. Présenter la démarche basée sur git/github pour permettre ce scénario.

#### Exercice 3 :

On désire mettre en place une application de livraison de pizza. Cette application doit permettre aux clients de gérer les commandes. D'autre part, elle doit permettre aux livreurs d'accéder aux commandes en cours et de les livrer.

1. Comment appelle-t-on dans scrum le livrable qui contient les besoins rédigés ? rédiger le besoin selon cette approche par rapport à l'application décrite précédemment.
2. Présenter l'exemple d'un sprint backlog par rapport à l'application décrite précédemment.
3. Présenter 3 maquettes relatives à l'application.