## FEUILLE DE TRAVAIL

## ***GAMESUP***



## Nom et prénom du stagiaire : Jordy AKRA MESCHEBA

# Les compétences et critères d’évaluation

☞ *Prenez connaissance de ce tableau qui vous indique les critères sur lesquels vous serez évalué pour chacune des compétences. Les critères vous indiquent également les points d’attention que vous devez avoir dans le rendu de votre copie.*

|  |  |
| --- | --- |
| **Compétences évaluées** | **Critères d’évaluation** |
| C.14. Concevoir une architecture adéquate, à partir des exigences et attributs de qualité en réalisant des diagrammes d’architecture et en les formalisant dans un support technique à destination de l’équipe de développement afin de faciliter son usage, son adoption, sa robustesse et son évolutivité. | * Les diagrammes UML proposés sont cohérents et décrive parfaitement l’application proposée. * Le document est clair dans sa présentation et son contenu. * La description du travail effectué met en avant les qualités et les défauts de la démarche de travail. |
| C.16. Implémenter un logiciel de qualité, en choisissant des structures de données adaptées et des algorithmes pertinents afin d’assurer la robustesse du logiciel. | * L’API Spring est fonctionnelle. * Les bonnes pratiques de Java et Spring sont respectées. * Les classes Models sont cohérentes. * Des DTOs sont utilisés par l’API. * Hibernate est utilisé pour gérer la couche data. |
| C.17. Tester le logiciel et l’application à plusieurs niveaux en utilisant les méthodologies de test éprouvées afin de garantir la conformité du logiciel au regard des spécifications et la non-régression des fonctionnalités déjà développées. | * Les tests d’intégrations et les tests unitaires sont fournis. * Le taux de couverture est au moins de 70%. * Spring Security est en place. * La gestion des rôles est en place. |
| C.18. Concevoir une application d’analyse de données massives en intégrant un programme d’apprentissage automatique (machine learning) au développement du logiciel et en utilisant des réseaux de neurones, des algorithmes d’optimisation et de recommandation afin de faire ressortir les tendances utilisateurs. | * Le code d l’API Python est complété par l’algorithme ML (non entrainé). * L’API Spring interroge l’API Python qui lui renvoie des données de tests. |

# Instructions

Question 1. Fournir l’API Spring complétée.

Bonne pratique :

* Renommage du nom de la base de données GameUp en game\_up
* Création de la base des données mysql
* Création des Getters et Setters

Question 2. Fournir l’API Python complétée.

Question 3. Fournir la documentation complète.