

Génie Logiciel – TD 1

1. Manipulation SVN

- 1) L'enseignant fera d'abord une démonstration des opérations de base de SVN : *import, checkout, commit, update, add, delete, conflict mangement...*
- 2) Vous installez le plug-in SVN sur votre Eclipse. Pour cela, rendez-vous sur :
<http://www.eclipse.org/subversive/installation-instructions.php>
- 3) En même temps, une inscription des équipes à l'enseignant sera effectuée avec la création de vos comptes sur le serveur SVN dont l'adresse est comme suit :
<http://depinfo.u-cergy.fr/usvn>
Sauf le cas de conflit, votre login sera votre nom de famille + la première lettre de votre prénom. Le mot de passe sera commun pour tous les membres de l'équipe et vous sera communiqué oralement.
- 4) Après, vous devez tester votre login et mot de passe sur le site du serveur SVN, et puis vous suivez les étapes nécessaires présentées en cours et en TD, pour essayer et maîtriser les opérations SVN.

2. Recherche des informations

La recherche des informations reliées à votre projet est une étape importante pour rédiger le cahier des charges du projet. Dans un premier temps, discutez du périmètre du projet avec tous les membres dans votre équipe. Ensuite, chaque membre doit travailler **individuellement** pour trouver/trier les informations pertinentes. Après, toute l'équipe se réunira à nouveau ensemble pour comparer et synthétiser les points, afin d'avoir une production de l'équipe.

3. Cahier des charges

A partir de la production dans l'exercice 2, vous commencez à organiser la rédaction de votre premier document à rendre dans ce module : le cahier des charges qui est un document de référence permettant de garantir que les livrables seront conformes à qui est écrit.

Le squelette du cahier des charges doit respecter :

- ✓ Présentation du projet : contexte, objet, organisation, environnement.
- ✓ Objectif : description détaillée de la future solution, une liste des fonctionnalités envisagées. Surtout, pour chaque fonctionnalité, il faudra préciser les informations générales (vocabulaires, données), ainsi que les scénarios d'utilisation du logiciel, d'un point de vue de l'utilisateur. Attention, il ne s'agit cependant pas encore de commencer à définir/concevoir concrètement l'interface graphique ou console pour l'utilisateur.
- ✓ Livraisons attendues : programmes, document à remettre, etc.

Pour le moment, vous choisissez l'outil de rédaction à votre convenance, le contenu du cahier des charges sera intégré dans le rapport du projet, avec des techniques LaTeX vues ultérieurement en cours.

Vous devez rendre votre cahier des charges par email

Au plus tard le lundi 27 janvier à 14h

Attention aux règles concernant le format des fichiers et des emails, vues en CM.