

Architecture logicielle

Rapport du projet Mediatheque

Juin 2024

Contenu du rapport

En plus des sources de votre application, vous rendrez un rapport de quelques pages au format pdf présentant votre travail du point de vue du développement et de la programmation. Ne faites pas une « Notice utilisateur » expliquant à l'aide de nombreuses copies d'écran le mode d'emploi de votre application – ceci intéresse l'abonné mais pas votre enseignant.

L'idée générale de ce rapport est de renvoyer avec un vocabulaire adéquat le contenu du cours que je vous ai fait. N'hésitez pas à faire reposer vos explications sur des schémas clairs.

Ce rapport devra mettre l'accent notamment sur les points suivants :

- Coté serveur : structuration de code, découplage, code stable, graphe de dépendance inter-package, mise en œuvre-utilisation de bibliothèques logicielles
- Echanges client/serveur : normalisé, http1.0 ou 2.0, bibliothèque de cryptage ?
- Lien entre l'application et la base de données (rapport modèle objet-modèle relationnel, chargement/sauvegarde au début/à la fin/en temps réel ?)
- Concurrence : identification des ressources partagées et sections critiques, gestion de la concurrence
- Maintenance évolutive : quels efforts sont nécessaires pour ajouter des livres, cds ? pour faire passer votre application en application web au lieu de serversocket/socket ? pour ajouter un nouveau service au port 6000 ? qu'est-ce qui reste tel quel dans chacun des cas ?
- Mise en place des BretteSoft (mise en valeur de vos capacités à intégrer la tribu comme guerrier des plaines)

Ce rapport (avec les sources) est à rendre sous forme d'un fichier .zip par dépôt sur moodle au plus tard le dimanche 9 juin 23h59. Ce rapport n'est pas une formalité dont vous devez vous débarrasser vite fait le dernier jour ; sans qu'un barème explicite lui soit attribué, un projet sans rapport aura zéro, un rapport bâclé peut difficilement espérer avoir mieux que la moyenne

Rappel : le projet vaut coefficient 1, le dst coefficient 3 pour la ressource R4.01 Architecture logicielle