

Bilan de Projet

Compilateur Deca

Projet Génie Logiciel
Equipe 12

Baptiste Le Duc - Malo Nicolas - Ryan El Aroud - Mathéo Dupiat - Théo
Giovinazzi

1. Introduction.....	3
a. Contexte et objectif du projet.....	3
b. Présentation de l'équipe et répartition initiale des rôles.....	3
2. Organisation adoptée.....	3
a. Planning initial.....	3
b. Méthodes de Communication et Coordination.....	5
3. Historique et Chronologie du Projet.....	6
4. Analyse Critique de la Gestion de Projet.....	7
a. Bilan Personnel.....	7
b. Points Positifs.....	7
c. Points à améliorer.....	7
d. Recommandations.....	8
5. Conclusion.....	8
6. Annexes.....	8

1. Introduction

a. Contexte et objectif du projet

Le projet consiste à développer un compilateur Deca en équipe de cinq membres. Un livrable intermédiaire était requis, représentant une version sans gestion des objets du compilateur. En plus de ce cœur technique, des tâches annexes ont été réalisées, notamment une analyse de l'impact énergétique, l'extension ARM, ainsi que la création de documentation technique et de gestion de projet.

b. Présentation de l'équipe et répartition initiale des rôles

L'équipe comprend cinq membres aux compétences variées :

- **Baptiste**, chef de projet, s'est distingué par son implication et son aptitude à motiver le groupe.
- **Malo**, particulièrement investi, a apporté un regard analytique sur les problématiques.
- **Ryan**, méthodique et critique, a assuré un travail rigoureux et de qualité.
- **Mathéo**, doté d'une forte expertise technique, a contribué par ses solutions innovantes.
- **Théo** s'est impliqué avec enthousiasme dans toutes les tâches confiées.

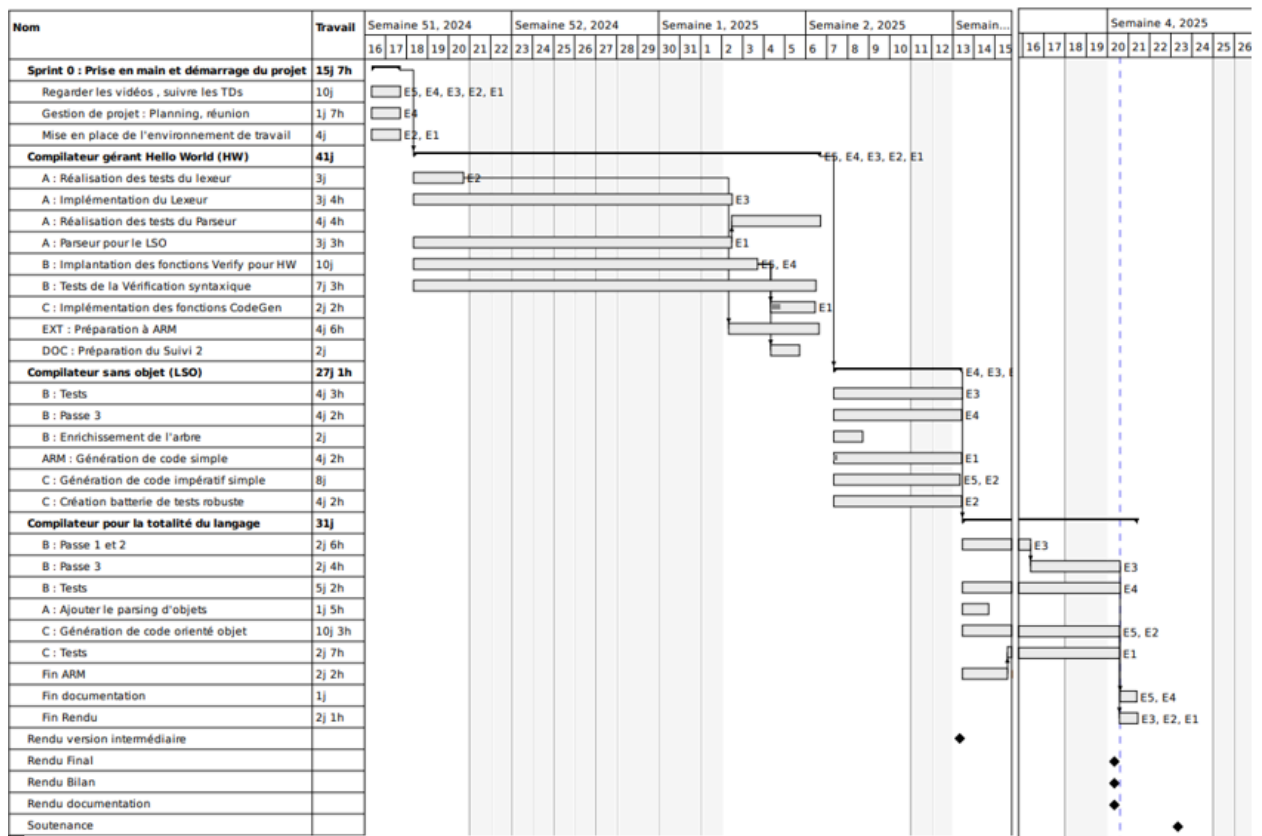
2. Organisation adoptée

a. Planning initial

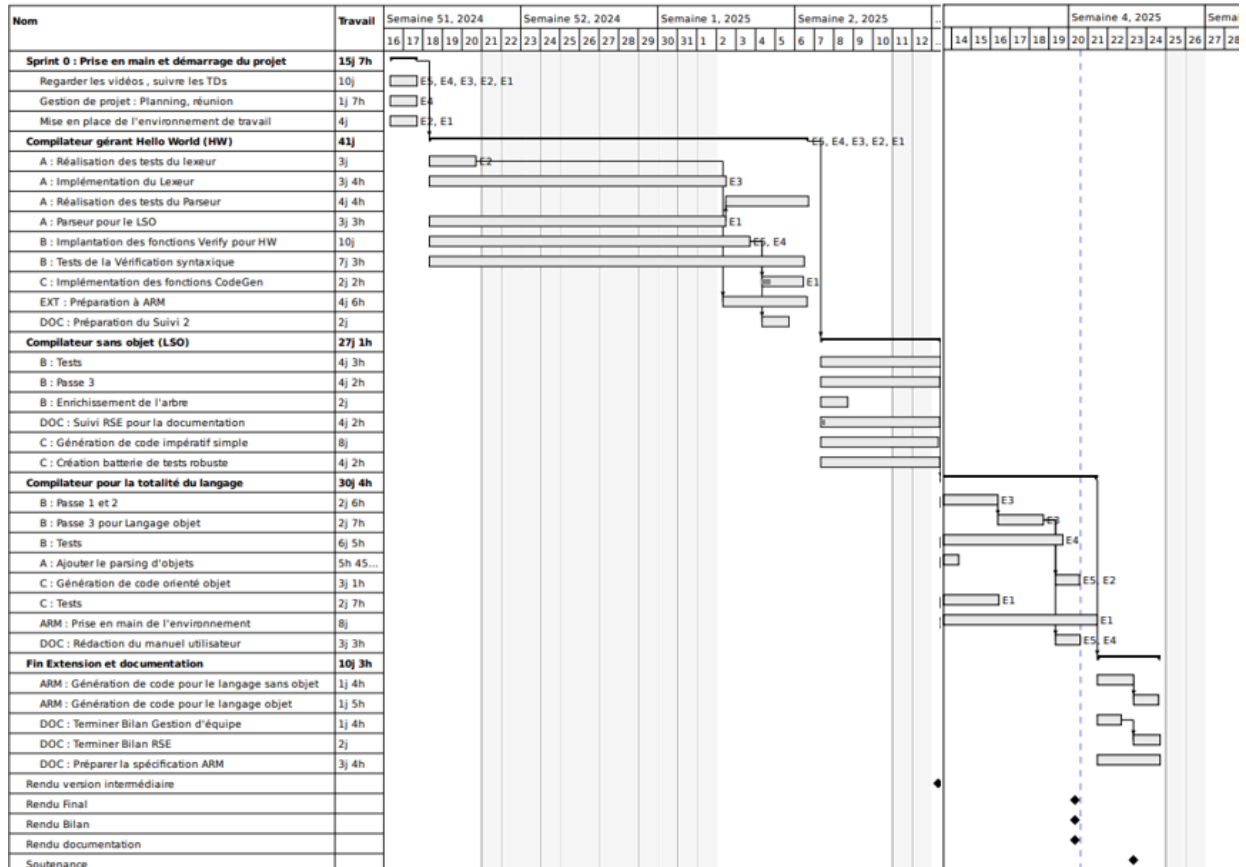
Notre organisation globale s'est faite via un diagramme de gantt. En effet, il était très utile pour se rendre compte des principales échéances (méthodologie agile) et des différentes tâches à réaliser pour mener à bien ces échéances. Cependant, celui-ci n'était pas extrêmement détaillé, ce qui a pu conduire l'équipe à avoir des déconvenus sur la quantité de sous-tâches à effectuer pour réaliser une tâche.

En effet, pour la vue détaillée nous établissons en début de chaque sprint une liste détaillée des actions à dresser via les issues gitlab avec une certaine deadline. Ce système est très pratique car les issues sont liées à une milestone (le sprint en question) et permettent la créations de branche sur Git.

La principale déconvenue de cette manière de fonctionner est qu'au début de chaque sprint, nous ne nous intéressons pas aux sprints suivants dont certaines tâches peuvent être plus chronophages que celles du sprint actuel. Ces problématiques sont repérables dans les différences entre les diagrammes de Gantt de planification et effectif.



Planning prévisionnel

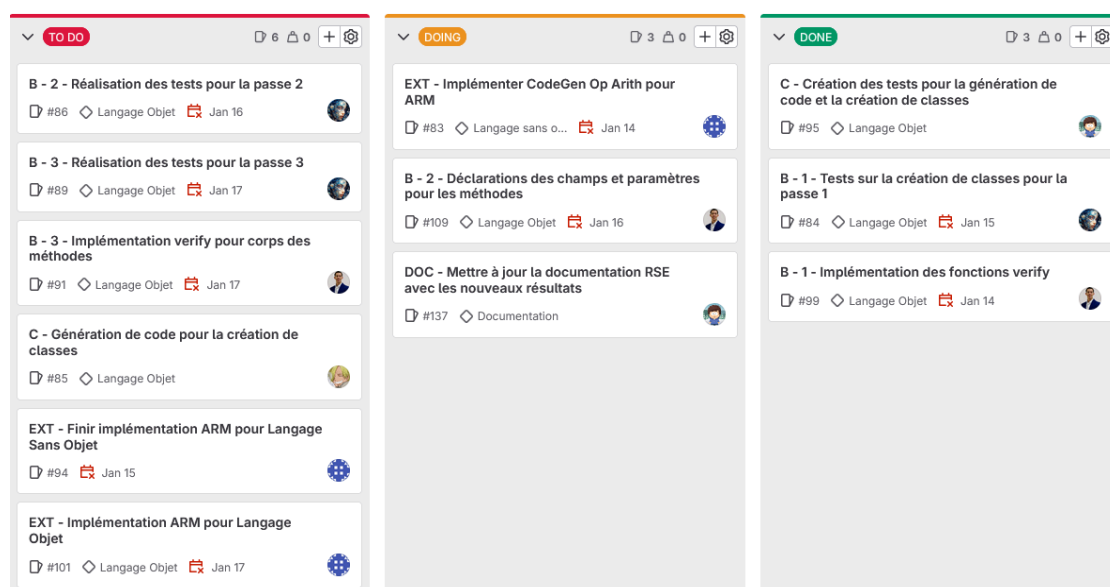


Planning réalisé

Ces diagrammes nous font remarquer que nous aurions pu démarrer la partie B pour le langage objet plus tôt et concentrer nos efforts dessus. En effet, cette partie-là a représenté notre difficulté principale lors de la dernière semaine. De ce fait, la génération de code pour le langage avec objets a débuté très tard, ce qui a été une source d'anxiété et de doutes. Heureusement, cela s'est bien passé finalement.

Nous nous étions également assez mal renseignés sur les différentes documentations et le temps qu'elles prendraient, de ce fait, si les documentations étaient à rendre au moment du rendu du compilateur (le lundi), alors comme indiqué sur le planning prévisionnel, nous n'aurions eu que très peu de temps pour les réaliser. Heureusement, nous avons bénéficié de quelques jours avant la soutenance pour réaliser une documentation répondant à nos exigences de qualité.

Il a fallu également consacrer une période à la migration du Gitlab et à la correction des problèmes techniques signalés lors des réunions de suivis par le professeur encadrant. Notamment après l'évaluation du livrable intermédiaire.

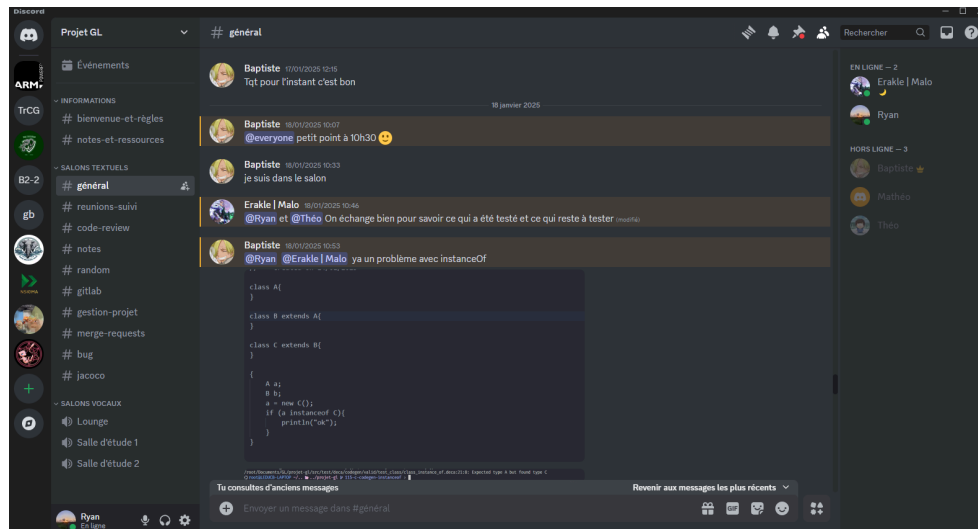


Visuel montrant les différentes issues créées lors du dernier sprint

b. Méthodes de Communication et Coordination

La communication a été centrale tout au long du projet. La majorité des membres travaillant à distance, un cadre rigoureux a été instauré :

- **Daily checkups** : chaque matin à 10h30, des points quotidiens étaient organisés pour discuter des avancées, des problèmes et des priorités.
- **Réunions présentielle** : au moins deux fois par semaine, les membres se réunissaient physiquement pour maintenir une cohésion d'équipe.
- **Outils** : Discord était l'outil principal de communication, complété par GitLab pour le partage des avancées et les discussions techniques. La réactivité de chacun a été déterminante, notamment dans les périodes de forte charge.



Exemple d'utilisation de Discord pour réaliser un daily-meeting et signaler d'éventuels problèmes

3. Historique et Chronologie du Projet

Premier sprint :

La répartition initiale des tâches a suivi les intérêts et compétences de chacun : Baptiste a pris en charge la partie C, tandis que Mathéo et Malo se sont concentrés sur la partie A. Ryan et Théo, quant à eux, ont débuté par l'implémentation des fonctions et des tests pour la partie B. Baptiste a également configuré l'environnement GitLab (pipelines, branches, merge requests), avec l'aide de Ryan pour créer un diagramme de Gantt.

Deuxième sprint :

Ryan s'est chargé de l'implémentation des fonctions de vérification syntaxique, tandis que Malo a créé les tests correspondants. Baptiste a avancé sur la génération de code, Mathéo s'est concentré sur la création de tests supplémentaires, et Théo a travaillé sur les tâches annexes, incluant les tests globaux, l'impact énergétique et la préparation des réunions

Troisième print :

La partie B étant plus complexe, le travail était moins parallélisable. Ryan et Malo se sont chargés de son implémentation. Baptiste, familiarisé avec la partie C, a pu l'implémenter seul, permettant à Théo d'intensifier les tests pour la partie B et C et à Mathéo de démarrer l'extension ARM.

4. Analyse Critique de la Gestion de Projet

a. Bilan Personnel

Le projet a été une expérience enrichissante à plusieurs égards, tant sur le plan technique qu'humain. Sur le plan individuel, chaque membre a pu consolider ses compétences dans des domaines spécifiques, tout en découvrant de nouvelles pratiques et méthodologies. L'équipe a su faire preuve d'adaptabilité face aux imprévus, notamment lors des ajustements liés à la répartition des tâches et aux imprévus techniques, tels que le passage à une nouvelle instance GitLab.

Malgré les défis, nous avons su maintenir une cohésion d'équipe exemplaire grâce à des réunions régulières et une communication transparente. La rigueur apportée dans l'organisation, bien que perfectible, a permis de délivrer un produit répondant aux attentes fixées au départ.

Sur le plan technique, ce projet nous a permis de mieux appréhender les défis liés au développement de compilateurs, notamment dans la gestion des interconnexions entre les différentes parties du projet (analyse syntaxique, génération de code, tests). Il a également permis de mettre en pratique des concepts avancés tels que l'optimisation énergétique et les extensions ARM, qui sont des sujets rarement abordés dans des projets académiques classiques.

b. Points Positifs

1. **Esprit d'équipe** : La collaboration active et l'investissement de chaque membre ont été des moteurs essentiels pour atteindre les objectifs.
2. **Qualité des livrables** : Malgré les délais serrés, les tests approfondis et les pipelines d'intégration continue ont assuré un bon niveau de fiabilité et de robustesse.
3. **Méthodes agiles** : La mise en place de daily meetings et l'utilisation d'issues GitLab ont permis un suivi clair des priorités et des avancements.
4. **Montée en compétences** : Chaque membre a pu renforcer son expertise, que ce soit dans la programmation bas-niveau, l'automatisation des tests ou encore la gestion de projet.

c. Points à améliorer

1. **Anticipation des tâches chronophages** : La complexité de certaines étapes, comme la partie B pour le langage objet, aurait pu être mieux anticipée. Cela aurait permis de lisser la charge de travail sur une période plus longue.

2. **Documentation** : Bien que satisfaisante au final, la rédaction de la documentation a été compressée dans les derniers jours. Intégrer cette tâche progressivement tout au long du projet aurait permis d'alléger la pression finale.
3. **Coordination inter-équipes** : Les interdépendances entre les parties A, B, et C ont révélé les limites d'une division initiale en silos. Une coordination plus étroite dès le départ aurait permis de mieux gérer ces interactions.
4. **Communication à distance** : Malgré les outils numériques, certaines discussions techniques cruciales ont été plus compliquées à distance. Un renforcement des supports partagés (notes détaillées, schémas, diagrammes) aurait pu pallier cet inconvénient.

d. Recommandations

1. **Planification détaillée et itérative** : Diviser les tâches en sous-étapes plus granulaires et réévaluer régulièrement le planning pour tenir compte des imprévus et des ajustements nécessaires.
2. **Prototypage précoce** : Commencer plus tôt les parties complexes du projet, même sous forme de prototypes simplifiés, afin d'identifier les écueils techniques à l'avance.
3. **Documentation continue** : Intégrer la documentation comme une tâche itérative à chaque sprint, pour éviter une surcharge en fin de projet.
4. **Formation croisée** : Afin de réduire la dépendance à certaines expertises, encourager une montée en compétence collective sur les différentes parties du projet.

5. Conclusion

Ce projet a été une occasion précieuse de développer non seulement un compilateur, mais également nos compétences en gestion de projet, collaboration, et communication. Les défis rencontrés, bien que parfois stressants, ont renforcé notre capacité à travailler sous pression et à trouver des solutions efficaces. Ces apprentissages constituent une base solide pour aborder des projets futurs encore plus ambitieux.

6. Annexes

Nous vous mettons en annexe de ce document la charte d'équipe.

Projet de Genie Logiciel

Charte de travail en Equipe

Livrable pour le suivi SHEME n°1

Equipe 12

Baptiste Le Duc, Malo Nicolas-Coqueron, Mathéo Dupiat, Théo Giovinnazzi, Ryan El Aroud

Sommaire :

1. Compétences personnelles et techniques des membres de l'équipe
2. Points forts et points faibles en tant qu'équipe
3. Valeurs communes
4. Rôles et responsabilités dans l'équipe
5. Communication au sein de l'équipe
6. Annexe 1 : Grilles d'Auto-Evaluation
7. Annexe 2 : Chartes contre la fraude

1. Compétences personnelles et techniques des membres de l'équipe

Se référer aux grilles d'auto-évaluation en annexe.

2. Points forts et points faibles en tant qu'équipe

Nous avons décidé de réaliser une matrice SWOT pour analyser nos forces et faiblesses en tant qu'équipe :

Forces	Faiblesses
Intérêt pour le projet, motivation générale Organisation Communication Compétences techniques Expérience de travail commun Bonne cohésion	Trop d'exigences Personnalités fortes Manque d'autonomie de certains membres
Opportunités	Menaces
Bonne gestion de projet, possibilité de rendre un projet dont on est totalement fier équipe hétérogène avec des compétences variées mais complémentaires	Travail individuel sans communication Chacun a un emploi du temps rempli Manque de prise de responsabilités Perte de motivation

Analyse SWOT de l'équipe

Forces :

- **Motivation générale et intérêt pour le projet** : C'est un atout majeur qui pousse l'équipe à s'investir pleinement dans le projet.
- **Organisation et communication** : Une base solide pour coordonner les actions et avancer efficacement.

- **Compétences techniques** : Chaque membre apporte des connaissances essentielles pour mener à bien un projet complexe comme un compilateur.
- **Expérience de travail commun et bonne cohésion** : Un travail d'équipe déjà rodé permet de gagner du temps et de surmonter plus facilement les défis.

Faiblesses :

- **Trop d'exigences** : La perfection peut être contre-productive si elle ralentit les progrès ou génère du stress.
- **Personnalités fortes** : Cela peut conduire à des conflits si les idées ne sont pas alignées ou si chacun veut imposer son point de vue.
- **Manque d'autonomie de certains membres** : Cela peut peser sur les autres membres qui devront compenser, provoquant des déséquilibres dans l'équipe.

Opportunités :

- **Bonne gestion de projet** : L'équipe a le potentiel de livrer un projet dont elle sera fière grâce à une bonne organisation.
- **Équipe hétérogène et complémentaire** : La diversité des compétences est un atout pour couvrir tous les aspects du projet, des aspects techniques à la qualité finale.

Menaces :

- **Travail individuel sans communication** : Le manque d'échanges pourrait entraîner un éparpillement des efforts et des incohérences dans le projet.
- **Manque de responsabilité** : Si certains ne prennent pas leurs tâches au sérieux, cela peut affecter la dynamique et l'efficacité globale.
- **Perte de motivation** : Le risque existe si les objectifs deviennent flous ou si les défis sont trop importants pour certains membres.

3. Valeurs communes

Nous avons pu ensemble forger des valeurs qui nous seront utiles pour affronter les écueils vus dans la matrice SWOT et auxquels nous pourrons faire face durant le projet, en voici les principales :

- Faire confiance aux autres membres de l'équipe
- Ne pas dissimuler les problèmes
- Droit à l'erreur
- Assumer ses responsabilités : Prendre en charge les tâches attribuées et rendre compte de leur avancement.
- Valoriser le travail de chacun : Reconnaître les efforts et les contributions de chaque membre de l'équipe.
- Encourager le pair programming : Pour les tâches complexes, travailler à deux pour gagner en efficacité et en qualité.
- Faire preuve de rigueur dans son travail : S'assurer que tout développement, test ou prise de décision est bien documenté. Appliquer des conventions de codage
- Faire preuve de souplesse : Réorganiser les priorités si un membre est surchargé ou si une tâche devient critique.
- S'adapter aux imprévus : Accepter que des changements ou des difficultés surviennent et savoir ajuster son travail en conséquence.
- Favoriser l'équilibre travail/détente : Prendre des pauses pour éviter le stress et garder un esprit clair.

4. Rôles et responsabilités dans l'équipe

Au vu des grilles d'évaluation et des goûts de chacun, nous avons ensemble pu fixer les différents rôles du projet. Ces rôles vont à priori rester plutôt fixes pour le projet, mais si un collègue se sent débordé, il est évident que tous les membres de l'équipe sont prêts à l'aider et le soulager.

Baptiste - Chef de projet

Responsabilités :

- **Leadership** : Organisation de réunions de suivi et attribution des tâches aux différents membres.
- **Suivi de l'avancement** : Suivre les progrès des membres de l'équipe et identifier les éventuels blocages.
- **Coordination des équipes** : S'assurer que les tâches sont réparties efficacement et que les membres communiquent bien entre eux.
- **Gestion des besoins clients** : Comprendre, définir et prioriser les besoins des clients.
- **Validation globale** : Approuver les livrables finaux et garantir la cohérence du projet.

Ce choix est lié à la forte présence de Baptiste dans notre équipe, son rôle de leader nous a semblé évident. De plus, il possède un solide bagage technique qui permettra aux membres de son équipe d'avoir une pleine confiance en lui.

Malo – Implémentation des fonctionnalités principales

Responsabilités :

- **Définition de l'architecture technique** : Concevoir la structure technique du projet pour répondre aux besoins.
- **Analyse des besoins** : Traduire les besoins client en spécifications techniques dans le cahier des charges.

- **Encadrement technique** : Fournir des recommandations techniques et s'assurer que les choix d'implémentation sont pertinents.*

Malo est sans aucun doute la personne la plus créative du doute, et la plus passionnée par la résolution de problèmes. Il allait de soi qu'il allait répondre aux cahier des charges du Client en réalisant des choix d'implémentations qui lui correspondent. Il possède un très solide bagage technique qui permettra aux autres développeurs de se reposer sur ses acquis.

Mathéo - Contrôle qualité, gestion des tests

Responsabilités :

- **Définition des tests** : Rédiger et planifier les scénarios de tests pour valider les fonctionnalités développées.
- **Exécution des tests** : Réaliser des tests unitaires, d'intégration et de validation pour détecter les anomalies.
- **Suivi des anomalies** : Documenter et signaler les bugs, puis vérifier leur résolution.
- **Assurance qualité** : Garantir que les livrables respectent les normes de qualité et les attentes du client.
- **Support aux développeurs** : Aider Théo à identifier et résoudre les problèmes techniques détectés.

Mathéo étant une personne ayant des bases extrêmement solides en informatique, et étant fortement intéressé par l'évaluation des programmes, a choisi de s'orienter vers la compétence de testeur, où il pourra mettre à l'épreuve le code de ses camarades avec une grande robustesse.

Théo - Développeur technique, responsable Développement durable

Responsabilités :

- **Développement** : Coder les fonctionnalités selon les spécifications définies dans le cahier des charges.
- **Correction des bugs** : Intervenir sur les anomalies signalées par Mattéo pour assurer la stabilité du projet.
- **Support technique** : Aider Malo dans la réalisation des aspects techniques complexes.
- **Tests techniques** : Participer aux tests internes avant les phases de contrôle qualité.
- **Optimisation** : Veiller à la performance et à l'efficacité des solutions développées conformément aux standards en matière de développement durable.

Théo aime beaucoup développer, il aime passer du temps à développer des solutions à une condition : qu'il comprenne le problème. Il est important pour lui d'être associé à une personne ayant la responsabilité de la compréhension du problème et du choix d'implémentation pour que Théo l'assiste et développe sa solution.

Ryan – Product owner et développeur technique

Responsabilités :

- **Assistance au chef de projet** : Aider Baptiste à organiser les réunions, rédiger des comptes rendus, et suivre les tâches.
- **Support technique** : Collaborer avec Malo dans l'analyse technique et la conception des solutions techniques.
- **Veille et suivi** : Participer à la vérification de l'avancement technique et s'assurer que les objectifs sont alignés avec le planning.
- **Communication** : Faciliter la liaison entre les équipes si besoin.

Ryan a une appétence certaine pour la gestion de projet. C'est une personne rigoureuse, et organisée donc nous lui avons confié l'organisation du projet. Il se plaît à se rassurer en observant que le planning est respecté et conforme aux attentes du cahier des charges. Il a une

motivation sans faille dans le projet et est prêt à épauler Malo pour répondre au cahier des charges.

5. Communication au sein de l'équipe

Conformément aux valeurs de l'équipe, la communication au sein de l'équipe se fait via un serveur discord, toutes les discussions sont visibles par tous et ciblées selon certains sujets. Chacun peut participer à chaque conversation, et la communication se fait dans des conditions amicales.

Le suivi de projet et la communication se fera de façon formelle par l'organisation de réunions quotidiennes / ou 2 fois par semaine, et de manière informelle par le travail en commun de deux personnes travaillant sur le même sujet. Par exemple : Malo et Théo se réunissent pour avancer la partie A du projet, Mattéo se joint à eux pour comprendre quels tests réaliser pour cette partie.

Baptiste sera chargé d'animer les réunions, de demander les comptes rendus de chacun des membres lors des réunions quotidiennes. Ryan se chargera de rédiger les comptes-rendus. D'un commun accord, les membres fixeront à chaque réunion les faiblesses rencontrées et les points à développer en priorité pour la prochaine réunion.

Nous espérons qu'il n'y aura pas de tension / conflit au sein de l'équipe, s'il y en a, il faudra les communiquer aux personnes comme Ryan et Baptiste qui sont de bons interlocuteurs et permettront d'en parler calmement pour comprendre la raison du problème.

Annexe 1 : Fiche d'auto-évaluation

Votre prénom NOM : Baptiste LE DUC

Formation d'origine, filière : ISI

Equipe : GL12

Tuteurs : Patrick Reignier

Cette grille vous aide à formaliser vos caractéristiques personnelles et compétences techniques afin de favoriser votre connaissance de vos propres compétences ainsi que de celles des autres membres de l'équipe. Le but est de mieux situer les qualités de chacun et favoriser le travail en équipe. L'évaluation individuelle sur chaque critère sera suivie d'un échange en équipe sur les notes attribuées individuellement.

Evaluez honnêtement vos caractéristiques personnelles et compétences techniques en **entourant le chiffre** (1=faible ; 2=passable ; 3=dans la moyenne ; 4=très bien ; 5=excellent) qui correspond à votre opinion personnelle.

Caractéristiques personnelles	Evaluation				
Leadership.....	1	2	3	4	5
Planification.....	1	2	3	4	5
Esprit d'équipe.....	1	2	3	4	5
Organisation.....	1	2	3	4	5
Persévérance.....	1	2	3	4	5
Ponctualité.....	1	2	3	4	5
Créativité.....	1	2	3	4	5
Débrouillardise.....	1	2	3	4	5
Orateur.....	1	2	3	4	5
Communication écrite.....	1	2	3	4	5
Compétences techniques					
Compétences techniques utiles pour le projet GL, à préciser :	1	2	3	4	5
<u>Git DevOps</u>	1	2	3	4	5
<u>Architecture/ Design Pattern</u>	1	2	3	4	5
<u>Théorie des Langages</u>	1	2	3	4	5
_____	1	2	3	4	5
_____	1	2	3	4	5

Annexe 1 : Fiche d'auto-évaluation

Votre prénom NOM : Malo NICOLAS

Formation d'origine, filière : MMIS

Equipe : Equipe 12

Tuteurs : Patrick Reignier

Cette grille vous aide à formaliser vos caractéristiques personnelles et compétences techniques afin de favoriser votre connaissance de vos propres compétences ainsi que de celles des autres membres de l'équipe. Le but est de mieux situer les qualités de chacun et favoriser le travail en équipe. L'évaluation individuelle sur chaque critère sera suivie d'un échange en équipe sur les notes attribuées individuellement.

Evaluez honnêtement vos caractéristiques personnelles et compétences techniques en **entourant le chiffre** (1=faible ; 2=passable ; 3=dans la moyenne ; 4=très bien ; 5=excellent) qui correspond à votre opinion personnelle.

Caractéristiques personnelles	Evaluation				
Leadership.....	1	2	X	4	5
Planification.....	1	2	3	X	5
Esprit d'équipe.....	1	2	X	4	5
Organisation.....	1	2	X	4	5
Persévérance.....	1	2	3	X	5
Ponctualité.....	1	2	3	X	5
Créativité.....	1	2	3	X	5
Débrouillardise.....	1	2	3	4	X
Orateur.....	1	2	X	4	5
Communication écrite.....	1	X	3	4	5
<hr/>					
Compétences techniques	1	2	3	4	5
Compétences techniques utiles pour le projet GL, à préciser :					
Git	1	2	X	4	5
Rigueur	1	2	3	4	X
Code bash	X	2	3	4	5
Automatisation des tests	X	2	3	4	5
	1	2	3	4	5

Annexe 1 : Fiche d'auto-évaluation

Votre prénom NOM : Mathéo DUPIAT

Formation d'origine, filière : ISI

Equipe : GL12

Tuteurs : Patrick Reignier

Cette grille vous aide à formaliser vos caractéristiques personnelles et compétences techniques afin de favoriser votre connaissance de vos propres compétences ainsi que de celles des autres membres de l'équipe. Le but est de mieux situer les qualités de chacun et favoriser le travail en équipe. L'évaluation individuelle sur chaque critère sera suivie d'un échange en équipe sur les notes attribuées individuellement.

Evaluez honnêtement vos caractéristiques personnelles et compétences techniques en **entourant le chiffre** (1=faible ; 2=passable ; 3=dans la moyenne ; 4=très bien ; 5=excellent) qui correspond à votre opinion personnelle.

Caractéristiques personnelles		Evaluation				
Leadership.....	1	<u>2</u>	3	4	5	
Planification.....	1	2	<u>3</u>	4	5	
Esprit d'équipe.....	1	<u>2</u>	3	4	5	
Organisation.....	1	2	<u>3</u>	4	5	
Persévérance.....	1	2	3	<u>4</u>	5	
Ponctualité.....	1	2	<u>3</u>	4	5	
Créativité.....	1	2	3	<u>4</u>	5	
Débrouillardise.....	1	2	3	<u>4</u>	5	
Orateur.....	1	2	<u>3</u>	4	5	
Communication écrite.....	1	2	<u>3</u>	4	5	
Compétences techniques		1	2	3	4	5
Compétences techniques utiles pour le projet GL, à préciser :						
<u>Git DevOps</u>	1	2	<u>3</u>	4	5	
<u>Architecture/ Design Pattern</u>	1	2	<u>3</u>	4	5	
<u>Théorie des Langages</u>	1	2	<u>3</u>	4	5	
	1	2	3	4	5	
	1	2	3	4	5	

Annexe 1 : Fiche d'auto-évaluation

Votre prénom NOM : Théo GIOVINAZZI

Formation d'origine, filière : PET Phelma

Equipe : groupe 12

Tuteurs : Patrick Reignier

Cette grille vous aide à formaliser vos caractéristiques personnelles et compétences techniques afin de favoriser votre connaissance de vos propres compétences ainsi que de celles des autres membres de l'équipe. Le but est de mieux situer les qualités de chacun et favoriser le travail en équipe. L'évaluation individuelle sur chaque critère sera suivie d'un échange en équipe sur les notes attribuées individuellement.

Evaluez honnêtement vos caractéristiques personnelles et compétences techniques en **entourant le chiffre** (1=faible ; 2=passable ; 3=dans la moyenne ; 4=très bien ; 5=excellent) qui correspond à votre opinion personnelle.

Caractéristiques personnelles	Evaluation				
Leadership.....	1	2	3	4	5
Planification.....	1	2	3	4	5
Esprit d'équipe.....	1	2	3	4	5
Organisation.....	1	2	3	4	5
Persévérance.....	1	2	3	4	5
Ponctualité.....	1	2	3	4	5
Créativité.....	1	2	3	4	5
Débrouillardise.....	1	2	3	4	5
Orateur.....	1	2	3	4	5
Communication écrite.....	1	2	3	4	5
Compétences techniques					
Compétences techniques utiles pour le projet GL, à préciser :	1	2	3	4	5
Bash	1	2	3	4	5
Git	1	2	3	4	5
	1	2	3	4	5
	1	2	3	4	5

Fraude interdite et sanctionnée pour les TP et projets

Règles à respecter

1) Pour tous les TP et projets que vous réalisez dans votre scolarité à l'Ensimag, il est attendu un travail original, et non une copie. Il est interdit de copier même partiellement des TP/Projets d'autres étudiants que des membres de son équipe, et ceci également d'une année sur l'autre. De même qu'il est interdit de communiquer des TP/Projets à d'autres étudiants que des membres de son équipe.

2) En particulier il est interdit :

- d'échanger (par mail, internet etc.) des fichiers relatifs aux TP/Projets avec d'autres étudiants que les membres de son équipe,
- de lire ou copier des fichiers dans des répertoires autres que ceux d'un membre de son équipe,
- de posséder sur sa machine des fichiers de TP/projet appartenant à d'autres équipes ou des solutions des années antérieures,
- de laisser ses fichiers accessibles à d'autres étudiants que les membres de l'équipe,
- de rendre accessible, sous une forme ou une autre, des solutions à un TP/Projet, sauf autorisation explicite.
- de réutiliser tout ou partie d'un ancien TP ou projet, même s'il a été réalisé par les mêmes personnes (en d'autres termes, les redoublants n'ont pas le droit de se resservir de leur travail de l'année passée)
- d'inclure dans son projet des portions de fichiers en provenance de site web ou de logiciel (même libre) sans autorisation explicite de vos enseignants.

3) Enfin les étudiants ont la libre disponibilité de ce qu'ils ont développé à l'école mais s'engagent en contrepartie à ne pas communiquer aux élèves leurs solutions, tant pendant leur scolarité à l'INP qu'après.

Par équipe il est entendu l'unité de travail demandé pour le TP/Projet (travail individuel, binôme, trinôme, quadrinôme etc.).

Par fichier il est entendu tout fichier produit pour le projet, qu'il s'agisse de code source, de tests, de documentation (manuel, bilan etc) ou autre.

Il peut être pertinent d'utiliser la production d'une tierce personne pour illustrer son travail. Par exemple, une citation courte dans un rapport, l'utilisation d'images obtenues sur le web dans une présentation ... Dans ce cas, il est obligatoire de citer ses sources à l'endroit de l'utilisation. Ceci est imposé par la loi et est un comportement éthique normal.

Des règles supplémentaires peuvent être ajoutées suivant les TP/Projet. En cas de doute sur l'une des règles, discutez-en avec vos enseignants.

Sanctions

Les sanctions encourues par les étudiants pris en flagrant délit de fraude sont les sanctions prévues dans le règlement de scolarité en cas de fraude aux examens : convocation devant la section disciplinaire et zéro au TP/projet.

✂-----

Je soussigné Baptiste LE DUC reconnais avoir pris connaissance de mes obligations vis-à-vis des résultats de mon travail en TP et projets à Grenoble INP, et je m'engage à m'y conformer.

Lu et approuvé le 18/12/2024,



Fraude interdite et sanctionnée pour les TP et projets

Règles à respecter

1) Pour tous les TP et projets que vous réalisez dans votre scolarité à l'Ensimag, il est attendu un travail original, et non une copie. Il est interdit de copier même partiellement des TP/Projets d'autres étudiants que des membres de son équipe, et ceci également d'une année sur l'autre. De même qu'il est interdit de communiquer des TP/Projets à d'autres étudiants que des membres de son équipe.

2) En particulier il est interdit :

- d'échanger (par mail, internet etc.) des fichiers relatifs aux TP/Projets avec d'autres étudiants que les membres de son équipe,
- de lire ou copier des fichiers dans des répertoires autres que ceux d'un membre de son équipe,
- de posséder sur sa machine des fichiers de TP/projet appartenant à d'autres équipes ou des solutions des années antérieures,
- de laisser ses fichiers accessibles à d'autres étudiants que les membres de l'équipe,
- de rendre accessible, sous une forme ou une autre, des solutions à un TP/Projet, sauf autorisation explicite.
- de réutiliser tout ou partie d'un ancien TP ou projet, même s'il a été réalisé par les mêmes personnes (en d'autres termes, les redoublants n'ont pas le droit de se resservir de leur travail de l'année passée)
- d'inclure dans son projet des portions de fichiers en provenance de site web ou de logiciel (même libre) sans autorisation explicite de vos enseignants.

3) Enfin les étudiants ont la libre disponibilité de ce qu'ils ont développé à l'école mais s'engagent en contrepartie à ne pas communiquer aux élèves leurs solutions, tant pendant leur scolarité à l'INP qu'après.

Par équipe il est entendu l'unité de travail demandé pour le TP/Projet (travail individuel, binôme, trinôme, quadrinôme etc.).

Par fichier il est entendu tout fichier produit pour le projet, qu'il s'agisse de code source, de tests, de documentation (manuel, bilan etc) ou autre.

Il peut être pertinent d'utiliser la production d'une tierce personne pour illustrer son travail. Par exemple, une citation courte dans un rapport, l'utilisation d'images obtenues sur le web dans une présentation ... Dans ce cas, il est obligatoire de citer ses sources à l'endroit de l'utilisation. Ceci est imposé par la loi et est un comportement éthique normal.

Des règles supplémentaires peuvent être ajoutées suivant les TP/Projet. En cas de doute sur l'une des règles, discutez-en avec vos enseignants.

Sanctions

Les sanctions encourues par les étudiants pris en flagrant délit de fraude sont les sanctions prévues dans le règlement de scolarité en cas de fraude aux examens : convocation devant la section disciplinaire et zéro au TP/projet.

✂-----

Je soussigné EL AROUD Ryan reconnais avoir pris connaissance de mes obligations vis-à-vis des résultats de mon travail en TP et projets à Grenoble INP, et je m'engage à m'y conformer.

Lu et approuvé le 18/12/2024,

Fraude interdite et sanctionnée pour les TP et projets

Règles à respecter

1) Pour tous les TP et projets que vous réalisez dans votre scolarité à l'Ensimag, il est attendu un travail original, et non une copie. Il est interdit de copier même partiellement des TP/Projets d'autres étudiants que des membres de son équipe, et ceci également d'une année sur l'autre. De même qu'il est interdit de communiquer des TP/Projets à d'autres étudiants que des membres de son équipe.

2) En particulier il est interdit :

- d'échanger (par mail, internet etc.) des fichiers relatifs aux TP/Projets avec d'autres étudiants que les membres de son équipe,
- de lire ou copier des fichiers dans des répertoires autres que ceux d'un membre de son équipe,
- de posséder sur sa machine des fichiers de TP/projet appartenant à d'autres équipes ou des solutions des années antérieures,
- de laisser ses fichiers accessibles à d'autres étudiants que les membres de l'équipe,
- de rendre accessible, sous une forme ou une autre, des solutions à un TP/Projet, sauf autorisation explicite.
- de réutiliser tout ou partie d'un ancien TP ou projet, même s'il a été réalisé par les mêmes personnes (en d'autres termes, les redoublants n'ont pas le droit de se resservir de leur travail de l'année passée)
- d'inclure dans son projet des portions de fichiers en provenance de site web ou de logiciel (même libre) sans autorisation explicite de vos enseignants.

3) Enfin les étudiants ont la libre disponibilité de ce qu'ils ont développé à l'école mais s'engagent en contrepartie à ne pas communiquer aux élèves leurs solutions, tant pendant leur scolarité à l'INP qu'après.

Par équipe il est entendu l'unité de travail demandé pour le TP/Projet (travail individuel, binôme, trinôme, quadrinôme etc.).

Par fichier il est entendu tout fichier produit pour le projet, qu'il s'agisse de code source, de tests, de documentation (manuel, bilan etc) ou autre.

Il peut être pertinent d'utiliser la production d'une tierce personne pour illustrer son travail. Par exemple, une citation courte dans un rapport, l'utilisation d'images obtenues sur le web dans une présentation ... Dans ce cas, il est obligatoire de citer ses sources à l'endroit de l'utilisation. Ceci est imposé par la loi et est un comportement éthique normal.

Des règles supplémentaires peuvent être ajoutées suivant les TP/Projet. En cas de doute sur l'une des règles, discutez-en avec vos enseignants.

Sanctions

Les sanctions encourues par les étudiants pris en flagrant délit de fraude sont les sanctions prévues dans le règlement de scolarité en cas de fraude aux examens : convocation devant la section disciplinaire et zéro au TP/projet.

✂-----

Je soussigné Malo NICOLAS reconnais avoir pris connaissance de mes obligations vis-à-vis des résultats de mon travail en TP et projets à Grenoble INP, et je m'engage à m'y conformer.

Lu et approuvé le 17/12/2024,

Fraude interdite et sanctionnée pour les TP et projets

Règles à respecter

1) Pour tous les TP et projets que vous réalisez dans votre scolarité à l'Ensimag, il est attendu un travail original, et non une copie. Il est interdit de copier même partiellement des TP/Projets d'autres étudiants que des membres de son équipe, et ceci également d'une année sur l'autre. De même qu'il est interdit de communiquer des TP/Projets à d'autres étudiants que des membres de son équipe.

2) En particulier il est interdit :

- d'échanger (par mail, internet etc.) des fichiers relatifs aux TP/Projets avec d'autres étudiants que les membres de son équipe,
- de lire ou copier des fichiers dans des répertoires autres que ceux d'un membre de son équipe,
- de posséder sur sa machine des fichiers de TP/projet appartenant à d'autres équipes ou des solutions des années antérieures,
- de laisser ses fichiers accessibles à d'autres étudiants que les membres de l'équipe,
- de rendre accessible, sous une forme ou une autre, des solutions à un TP/Projet, sauf autorisation explicite.
- de réutiliser tout ou partie d'un ancien TP ou projet, même s'il a été réalisé par les mêmes personnes (en d'autres termes, les redoublants n'ont pas le droit de se resservir de leur travail de l'année passée)
- d'inclure dans son projet des portions de fichiers en provenance de site web ou de logiciel (même libre) sans autorisation explicite de vos enseignants.

3) Enfin les étudiants ont la libre disponibilité de ce qu'ils ont développé à l'école mais s'engagent en contrepartie à ne pas communiquer aux élèves leurs solutions, tant pendant leur scolarité à l'INP qu'après.

Par équipe il est entendu l'unité de travail demandé pour le TP/Projet (travail individuel, binôme, trinôme, quadrinôme etc.).

Par fichier il est entendu tout fichier produit pour le projet, qu'il s'agisse de code source, de tests, de documentation (manuel, bilan etc) ou autre.

Il peut être pertinent d'utiliser la production d'une tierce personne pour illustrer son travail. Par exemple, une citation courte dans un rapport, l'utilisation d'images obtenues sur le web dans une présentation ... Dans ce cas, il est obligatoire de citer ses sources à l'endroit de l'utilisation. Ceci est imposé par la loi et est un comportement éthique normal.

Des règles supplémentaires peuvent être ajoutées suivant les TP/Projet. En cas de doute sur l'une des règles, discutez-en avec vos enseignants.

Sanctions

Les sanctions encourues par les étudiants pris en flagrant délit de fraude sont les sanctions prévues dans le règlement de scolarité en cas de fraude aux examens : convocation devant la section disciplinaire et zéro au TP/projet.

✂-----

Je soussigné Mathéo Dupiat reconnais avoir pris connaissance de mes obligations vis-à-vis des résultats de mon travail en TP et projets à Grenoble INP, et je m'engage à m'y conformer.

Lu et approuvé le 18/12/2024,

Fraude interdite et sanctionnée pour les TP et projets

Règles à respecter

1) Pour tous les TP et projets que vous réalisez dans votre scolarité à l'Ensimag, il est attendu un travail original, et non une copie. Il est interdit de copier même partiellement des TP/Projets d'autres étudiants que des membres de son équipe, et ceci également d'une année sur l'autre. De même qu'il est interdit de communiquer des TP/Projets à d'autres étudiants que des membres de son équipe.

2) En particulier il est interdit :

- d'échanger (par mail, internet etc.) des fichiers relatifs aux TP/Projets avec d'autres étudiants que les membres de son équipe,
- de lire ou copier des fichiers dans des répertoires autres que ceux d'un membre de son équipe,
- de posséder sur sa machine des fichiers de TP/projet appartenant à d'autres équipes ou des solutions des années antérieures,
- de laisser ses fichiers accessibles à d'autres étudiants que les membres de l'équipe,
- de rendre accessible, sous une forme ou une autre, des solutions à un TP/Projet, sauf autorisation explicite.
- de réutiliser tout ou partie d'un ancien TP ou projet, même s'il a été réalisé par les mêmes personnes (en d'autres termes, les redoublants n'ont pas le droit de se resservir de leur travail de l'année passée)
- d'inclure dans son projet des portions de fichiers en provenance de site web ou de logiciel (même libre) sans autorisation explicite de vos enseignants.

3) Enfin les étudiants ont la libre disponibilité de ce qu'ils ont développé à l'école mais s'engagent en contrepartie à ne pas communiquer aux élèves leurs solutions, tant pendant leur scolarité à l'INP qu'après.

Par équipe il est entendu l'unité de travail demandé pour le TP/Projet (travail individuel, binôme, trinôme, quadrinôme etc.).

Par fichier il est entendu tout fichier produit pour le projet, qu'il s'agisse de code source, de tests, de documentation (manuel, bilan etc) ou autre.

Il peut être pertinent d'utiliser la production d'une tierce personne pour illustrer son travail. Par exemple, une citation courte dans un rapport, l'utilisation d'images obtenues sur le web dans une présentation ... Dans ce cas, il est obligatoire de citer ses sources à l'endroit de l'utilisation. Ceci est imposé par la loi et est un comportement éthique normal.

Des règles supplémentaires peuvent être ajoutées suivant les TP/Projet. En cas de doute sur l'une des règles, discutez-en avec vos enseignants.

Sanctions

Les sanctions encourues par les étudiants pris en flagrant délit de fraude sont les sanctions prévues dans le règlement de scolarité en cas de fraude aux examens : convocation devant la section disciplinaire et zéro au TP/projet.

✂-----

Je soussigné Théo Giovinnazzi reconnais avoir pris connaissance de mes obligations vis-à-vis des résultats de mon travail en TP et projets à Grenoble INP, et je m'engage à m'y conformer.

Lu et approuvé le 17/12,

