

## Évaluations du TD OMGL

Les évaluations porteront sur le dossier “Stade d'eau vive” et sur les suppléments de cours apportés lors des séances.

Compréhension générale du système

Méthodes d'analyse et de conception

Modélisation UML

- cours
- réalisation de différents diagrammes UML
- pratique d'un logiciel d'AGL (Atelier de Génie Logiciel)

Étude de matériels de types industriels

Recherche de solutions logicielles et technologiques

Codage en Java d'une petite partie du système.

Les étudiants seront évalués (evalX\*):

1. par des tests (2) écrits de 30 minutes.
2. par un dossier écrit (et imprimé) qui portera sur la modélisation du système. D'une manière générale, **toutes** les recherches individuelles et **tous** les exercices et cours devront apparaître dans le dossier qui constituera un compte-rendu complet des séances de TD UML. Les étudiants pourront se réunir par groupe de 2 à 4 pour rédiger ce rapport. **Attention** : Si quelques informations (exercices corrigés, cours ...) seront identiques pour tous les dossiers, **la formulation et la présentation devra être personnelle au groupe**.
3. *par une application codée en langage Java portant sur quelques scénarios du système. Une démonstration pendant la dernière séance validera l'application.*
4. **une évaluation sur la participation** aux TD. Le dynamisme, la participation active et les connaissances des étudiants seront appréciées au cours des séances. L'utilisation de l'AGL sera également évaluée.

La note de TD sera évaluée de la manière suivante :

**NOTE = moyenne(eval1;moyenne(eval2...eval4))**

La progression devrait être la suivante :

1. méthodes d'analyse, présentation d'UML
2. Étude générale du dossier, expression des besoins, Use Case
3. Étude du matériel/logiciel présent dans le système
4. Recherche des objets physiques et informatiques
5. Diagrammes de collaboration et séquences rappels
6. Études de différents scénarios
7. Diagramme de classe
8. Déploiement du logiciel
9. Évolution du diagramme de classe selon la méthode itérative incrémentielle
10. Diagrammes états-transitions et d'activités
11. Codage en Java d'une partie de l'application avec tests unitaires

Ne pas abuser des copier-coller