Objectifs à livres fermés (2 feuilles de note 8.5 x 11po manuscrites)

# Introduction (DSA2[[1]](#footnote-1), P.1 à P.4)

* *~~Définir architecture logicielle~~*
* *~~Expliquer pourquoi l’architecture logicielle est importante~~*
* *~~Expliquer les ressemblances et les différences entre "architecture" et "conception"~~*
* Expliquer comment les divers contextes de l'architecture logicielle ont une influence sur celle-ci
* Expliquer comment l'architecture logicielle a de l'influence sur ses divers contextes
* *~~Décrire les trois principales préoccupations que l'architecte doit considérer~~*
* *~~Nommer quatre catégories de parties prenantes ("stakeholders") avec qui l’architecte doit échanger, et décrire brièvement les principaux intérêts de ces catégories d’intervenants (ce qu’ils réclament auprès de l’architecte)~~*

# UML pour Architecture/vues architecturales

* *~~Nommez et décrivez au moins 5 éléments ou concepts que nous devrions retrouver dans une vue architecturale.~~*

# Comprendre les attributs de qualité (SAP3[[2]](#footnote-2) ch. 4, NdC[[3]](#footnote-3))

* ~~Expliquer les trois types d'exigences logicielles dont doit tenir compte l'architecte.~~
* ~~Expliquer les six parties d'un scénario d'attribut de qualité.~~
* ~~Comprendre et expliquer l’arbre d’utilité et la priorisation des scénarios de qualité~~

# Disponibilité, interopérabilité, modificabilité, performance, sécurité, testabilité, utilisabilité – généralités

* ~~(Association d'énoncés, vrai/faux) identifier les principales caractéristiques de chaque attribut de qualité~~
* ~~(Appariement) identifier l’attribut de qualité correspondant à une exigence.~~

# Vues architecturales

* Expliquer au moins 6 parties d’une vue architecturale.

# Les familles de styles architecturaux (DSA2 ch. 1, ch. 3, ch. 5)

* ~~Expliquer les principales caractéristiques des familles de styles étudiées~~
* ~~(Appariement) identifier le style architecturale correspondant à une définition.~~
* ~~Décrire ce qu'est un module et en donner des exemples~~
* ~~Décrire ce qu'est un composant et en donner des exemples~~
* ~~Décrire les éléments d’une vue allocation et en donner des exemples.~~
  + la définition des éléments, relations, et des restrictions topologiques;
  + l'utilité du style (et si pertinent, à quoi un style donné n'est pas utile);

Objectifs à livres ouverts (2 feuilles de note 8.5 x 11po manuscrites + supplément de lecture en version électronique (fournie par l’enseignant))

# Disponibilité, interopérabilité, modificabilité, performance, sécurité, testabilité, utilisabilité (SAP3, Ch. 5-11, NdC)

* À partir d’une courte description d’un système à concevoir:
  + Réaliser une vue architecturale de contexte selon les règles de l’art;
  + identifier et justifier les attributs de qualité importants à considérer dans la conception architecturale;
  + formuler des scénarios de qualité pour chacun des attributs jugés importants;
  + Identifier et justifier les tactiques architecturales pour la réalisation d’un scénario de qualité;

autre question sur :

* La **réalisation** des tactiques architecturales exprimé par les diagrammes de séquences.

1. DSA2 = "Documenting Software Architecture", 2e éd. (livre de référence du cours) [↑](#footnote-ref-1)
2. SAP3 = "Software Architecture in Parctice", 3e éd. [↑](#footnote-ref-2)
3. NdC = notes de cours achetées à la coop. [↑](#footnote-ref-3)