

Génie logiciel avancé

Spécification, Conception, Développement et Gestion du cycle de vie d'une solution informatique

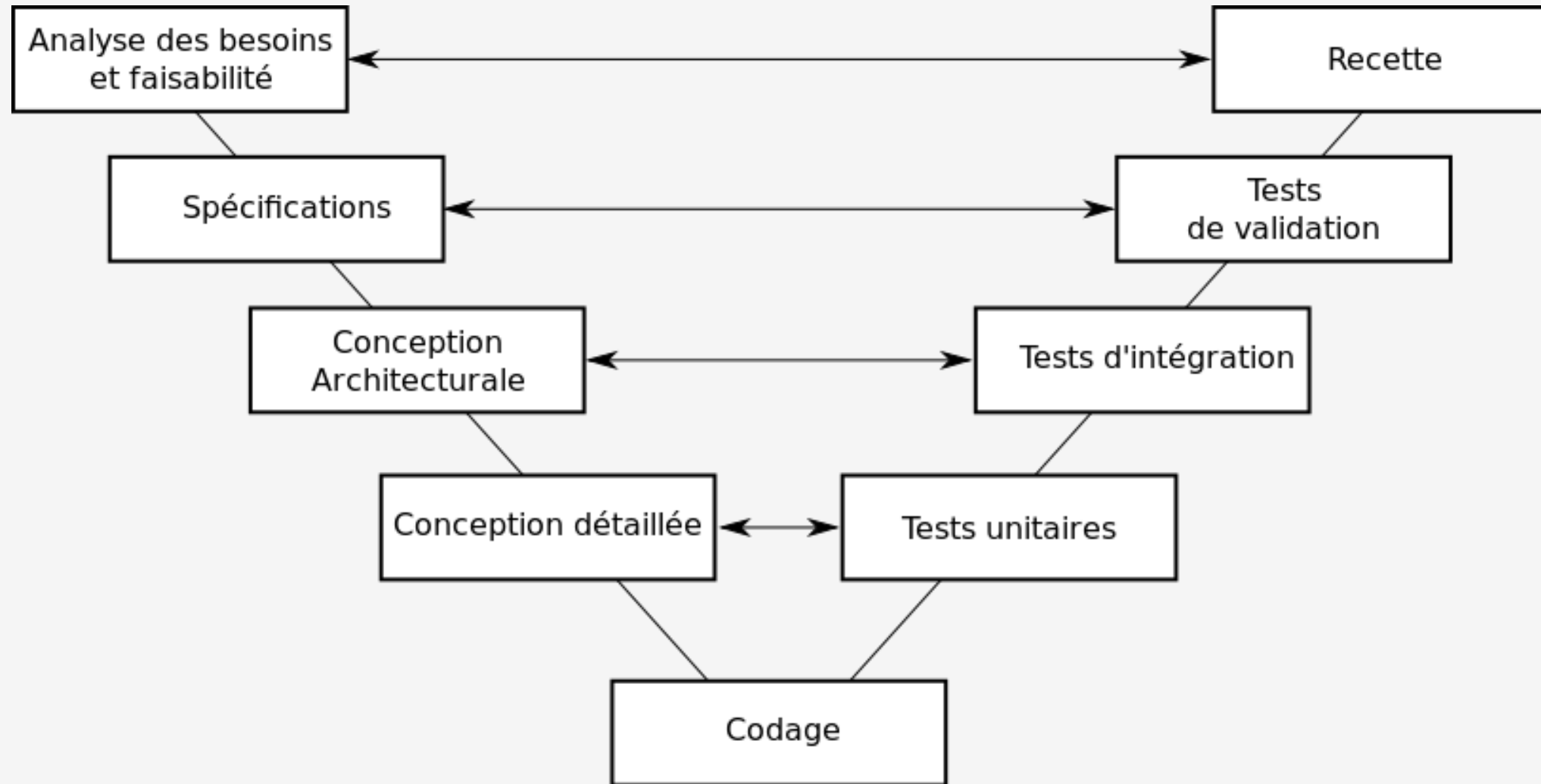
2016-2017



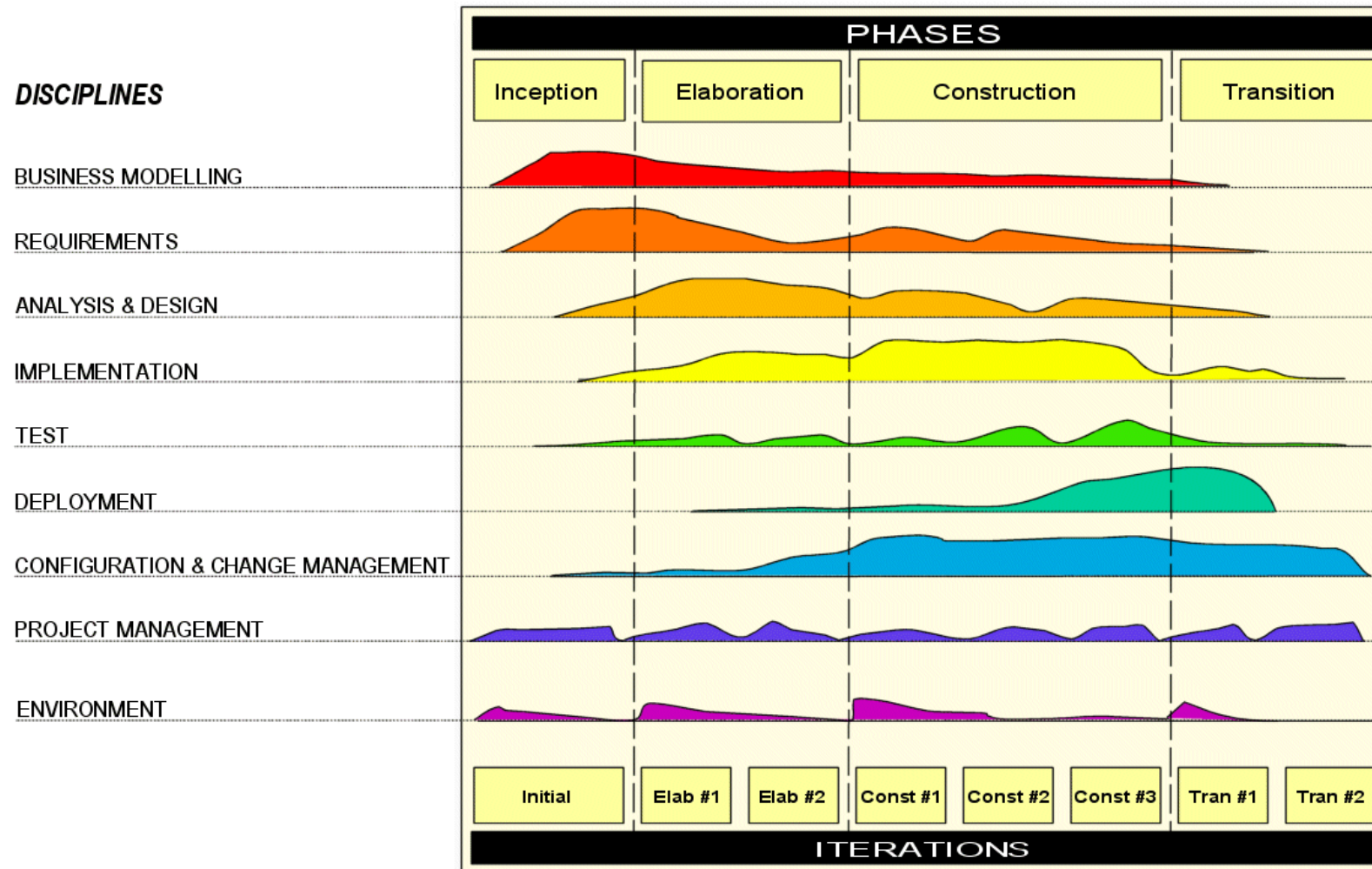
Plan des cours

- 1 Modalités du cours,
Présentation du **génie logiciel**,
Cycles de développement,
- 2 Cycles de développement (suite),
Spécifications, Environnement de développement
- 3 Organisation de projet et planification,
Rôles dans une équipe de développement
- 4 Techniques de conception, UML
- 5 Design patterns
- 6 Environnement de développement :
IDE, SCM, Environnement de test, Intégration continue, etc.
- 7 Suivi de projet,
Tests et revues de code
- 8 Documentation
- 9 Recettes, présentation client
- 10 Déploiement,
Gestion des évolutions fonctionnelles
- 11 Présentation des projets par les étudiants
- 12 Séance de questions / réponses

Cycles de développement – Cycle en V

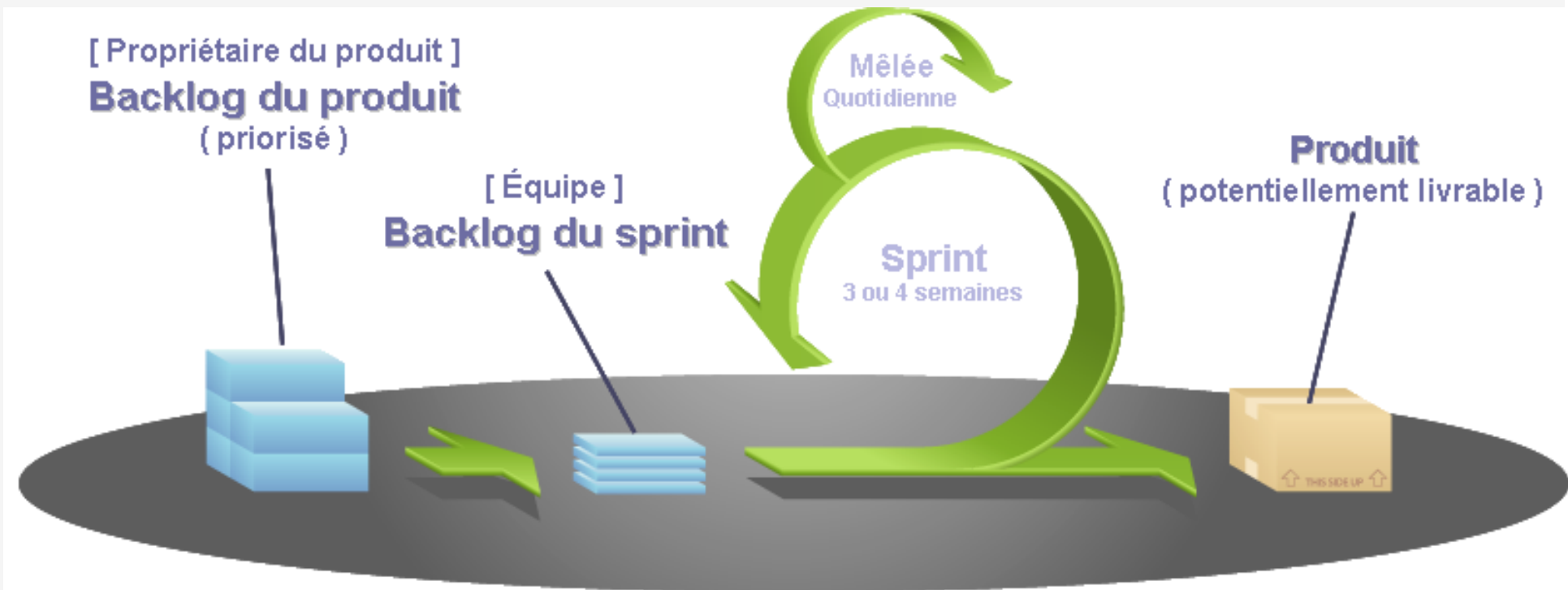


Cycles de développement – RUP

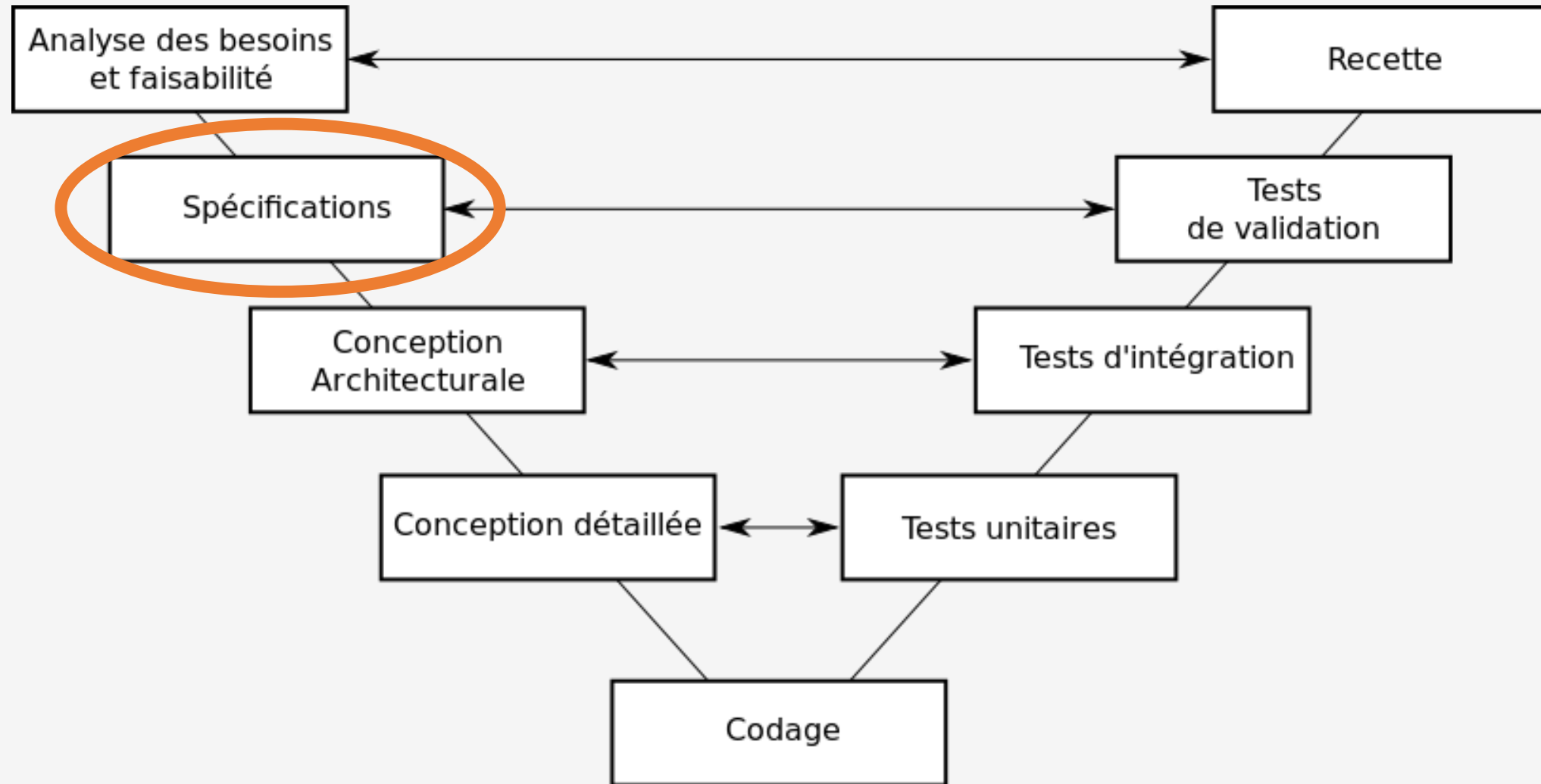


Cycles de développement – Scrum

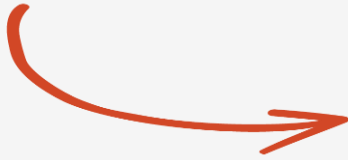
- Product-owner / Scrum master / Developer
- Backlog
- Sprint
- Daily Scrum
- Post-mortem



Cycles de développement – Cycle en V



Description formelle du processus de spécification




Génie Logiciel Avancé Cours 2 — Spécification

Stefano Zacchioli
zack@pps.univ-paris-diderot.fr

Laboratoire PPS, Université Paris Diderot

2013-2014

URL <http://upsilon.cc/zack/teaching/1314/gla/>
Copyright © 2011-2014 Stefano Zacchioli
© 2010 Yann Régis-Gianas
License Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License
http://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/deed.en_US


Présentation complète : <https://upsilon.cc/~zack/teaching/1314/gla/cours-02-specification.pdf>

Auteurs : Stefano Zacchioli & Yann Régis-Gianas

Spécifications

Faire comprendre au client quel sera le résultat du travail qu'il vient de demander



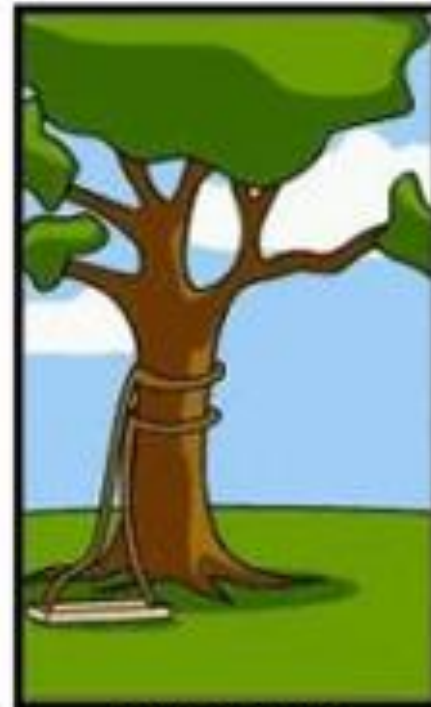
Comment le client
a exprimé son besoin



Comment le chef de
projet l'a compris



Comment l'ingénieur
l'a conçu



Comment le
programmeur l'a écrit



Comment le responsable
des ventes l'a décrit

Spécifications

- Outils à votre disposition :
 - Texte
 - Slides
 - Maquettes
 - Schémas (un peu d'UML, un tout petit peu...)

Maquettes



Mise en situation



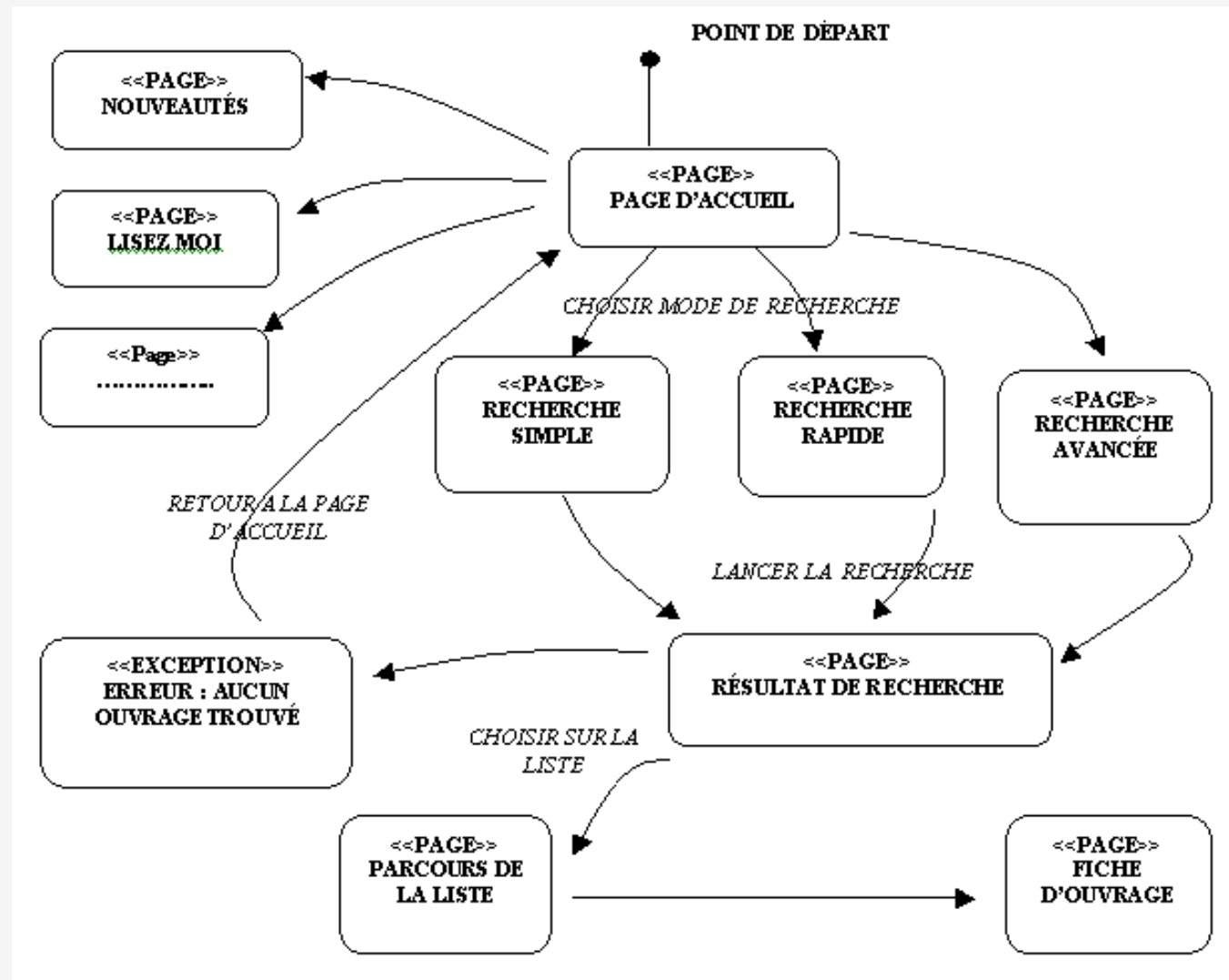
Maquettes



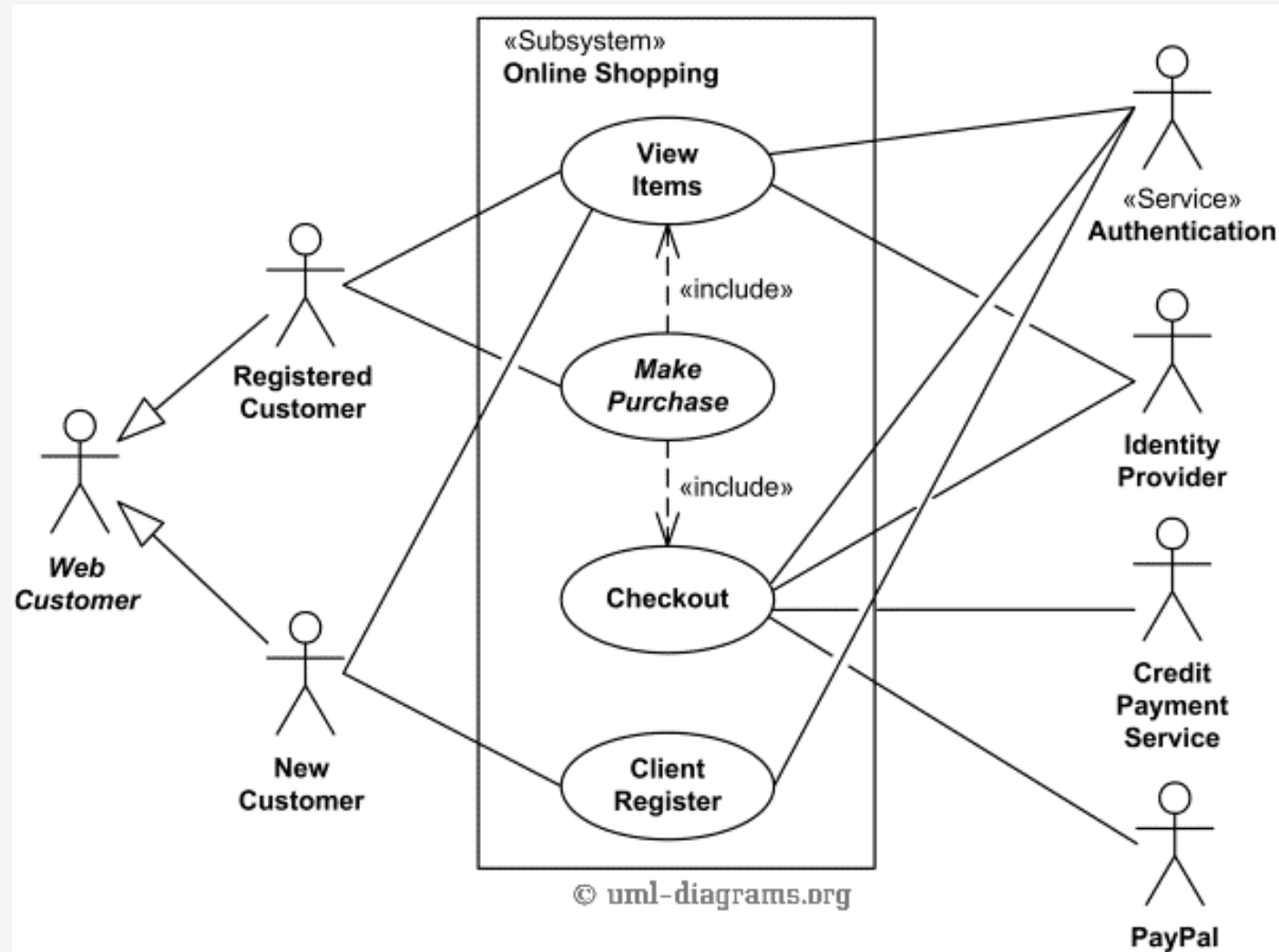
RYAN COBURN

"We love using InVision for rapid prototyping! InVision allows us to quickly demonstrate concepts with our cross-functional teams, customers and executives so that we can collect feedback in one place and make rapid iterations."

Schéma de navigation



Use Case - UML



TD - Environnement de développement

- Suivi de projet : Piazza
- Gestionnaire de code source : GitHub
- Développement web : HTML & JS
- Développement mobile : PhoneGap / Cordova
- Développement serveur : Java SE (DataNucleus, Jetty, Jersey)
- Interface : Webservices REST en JSON

Quelques pointeurs

Scrum	ISBN : 978-2100738748
Placelt	https://placeit.net/stages/
Jetty	http://www.eclipse.org/jetty/
Jersey	https://jersey.java.net/
Basecamp 3	https://basecamp.com/
SourceTree	https://www.sourcetreeapp.com/