

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
- 3 Planification de projet,
Conception, Jersey
- 4 Suivi de projet, UML
- 5 Design patterns
- 6 Environnement de développement :
IDE, SCM, Environnement de test, Intégration continue, etc.
- 7 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

Suivi de projet

1. Activité transverse à la réalisation du projet
 - Couvre l'ensemble du cycle de développement
2. Définition des rôles
 - Chaque personne sait ce qu'il a à faire
 - Chaque membre de l'équipe sait ce que font les autres
3. Définition des tâches
 - A partir de la conception, il est possible de diviser le projet en tâches et en sous-tâches
 - C'est un processus collaboratif
4. Supervision
 - Ce n'est pas forcément un lien hiérarchique
 - Le chef de projet a une connaissance de l'avancement de chaque tâche
 - Il est responsable de la coordination




Génie Logiciel Avancé Cours 1 — Mise à niveau GL6

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

Laboratoire PPS, Université Paris Diderot

2014-2015

URL <http://upsilon.cc/zack/teaching/1415/gla/>
Copyright © 2011-2015 Stefano Zacchioli
© 2014 Mihaela Sighireanu
License Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License
http://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/deed.en_US


Pages 28 à 75

Présentation complète : <https://upsilon.cc/~zack/teaching/1415/gla/cours-01-recap-gl6.pdf>

Auteurs : Stefano Zacchioli & Yann Régis-Gianas