

INFO701C1_MTIAY

SCRUM et Bonnes pratiques

JAVA

Présentation générale des interventions

Jérémie DERUETTE

Jeremie.Deruette@univ-savoie.fr

Légendes et conventions

Objectif global de la journée

Jour

Quoi

Pourquoi

Comment

Info, outil, technique

Quel Niveau ?

0 : inconnu

1 : peu utilisé

2 : déjà utilisé et je connais les bases

3 : utilisé régulièrement, je connais les cas avancés

4 : je maîtrise les cas avancés

5 : je connais parfaitement

Design Pattern MVC {- 0 | 1 | 3 -}

Outils/Technique

R

A

C

Niveau Requis

Niveau Cible

Nom de l'outil
ou la technique

Niveau à Atteindre

Scrum et gestion de projet

Semaine 1

Gestion de projet {- 0 | 1 | 1 -}

Scrum {- 0 | 1 | 3 -}

XP {- 0 | 1 | 1 -}

Git et GitHub {- 0 | 1 | 1 -}

Open Source {- 0 | 1 | 1 -}

Savoir ce qu'est un projet

Savoir gérer un projet en Agile

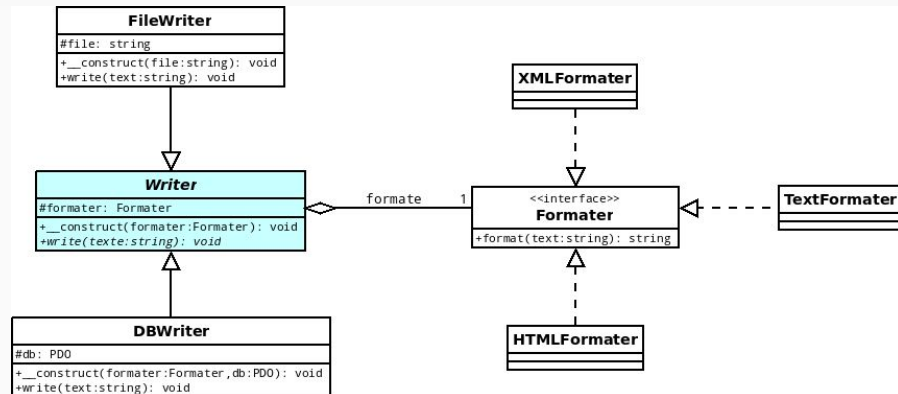
Mettre en oeuvre pour le projet

1. Cours Agile/Scrum
2. Planning Release du projet
3. Récupérer exemple sur GitHub
 - a. https://github.com/jderuette/iae_annecy_etape1
4. Ajouter prénom

Rappels P00

- Les classes définissent la structure et les traitements possibles
- Les objets sont des instances d'une classe
- Une interface définit un contrat entre deux classes
- Chaque classe a en général UNE responsabilité

Les classes permettent de définir le “domaine” d'une application : ce que sait gérer l'application.



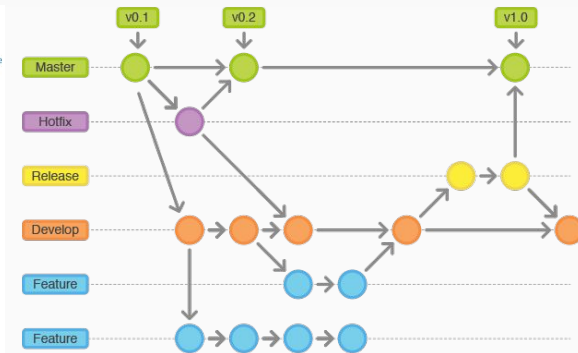
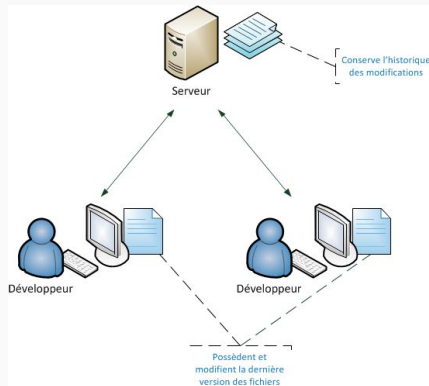
Exercice : qu'est-ce qu'un chien ?



Git est un système de gestion de versions.

Il permet à plusieurs personnes de travailler en même temps sur le même code source sans risquer des pertes de données.

- Il détecte lorsqu'un fichier a été modifié par deux personnes en même temps et évite que le "dernier" à modifier écrase les lignes de code du précédent
- Il permet de stocker tout le code dans un endroit centralisé



Clone : faire une copie en local d'un projet

Fetch : récupérer les modifications sur le repository

Merge : intégrer les modifications des autres dans notre code

Pull : (eclipse) : Fetch + merge

Commit : grouper plusieurs modifications pour les envoyer plus tard

Push : envoyer nos commits sur le repository

GitHub s'appuie sur Git et ajoute des fonctionnalités “sociales”.

- Il fournit un système de stockage du code gratuit si le code est OpenSource
- Il facilite la visualisation des données dans Git
- Il permet d'avoir une “copie personnelle” d'un projet Git (Fork)
- Il permet de proposer d'intégrer les modifications qu'on a apporté au “propriétaire” d'un projet (Pull Request)



Fork : récupérer un projet dans notre GitHub

Pull Request : demander à intégrer une de nos modifications dans le repository principal (celui à partir duquel on a effectué le fork).

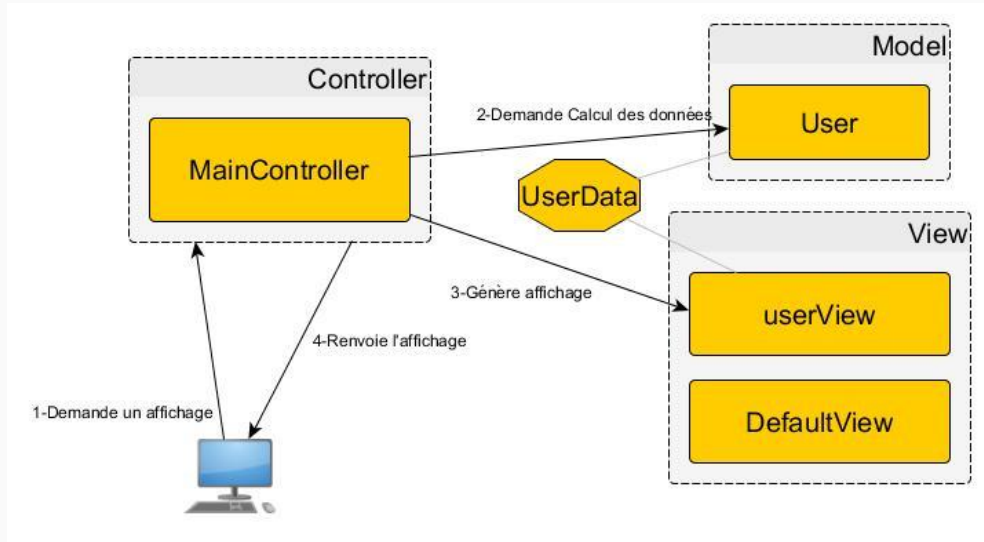
Exercice : Faire un fork du projet iae_anency_etape1, puis faire un clone avec Eclipse

MVC (Model View Controller)

MVC est un design Pattern qui permet de faciliter les interactions utilisateurs avec une application.

- Le Model contient tous les traitements métiers
- La View permet de représenter les données
- Le Controller reçoit les données de l'utilisateur et décide de l'action à effectuer

Dans une application il y a en général plusieurs Controllers/Models/Views.



Build qualité et découverte Design Patern

Semaine 2

Scrum {- 1 | 2 | 3 -}

Eclipse {- 0 | 1 | 3 -}

Maven {- 0 | 1 | 2 -}

PMD/checkstyle {- 0 | 1 | 2 -}

MVC {- 0 | 1 | 4 -}

Java {- 0 | 2 | 4 -}

Utiliser le code des autres

Partager son code


Auditer son code (ou celui des autres)

1. Ajouter une action
2. Lancer un Build avec rapports
3. Etudes des rapports (PMD/CheckStyle)
4. Planning pocker US 1,2,3,4
5. Réalisation US
6. Démo/rétro

Installer et configurer Eclipse

1. Installer Eclipse Neon
2. Installer le plugin PMD
 - a. Aller dans help->install new Software
 - b. Ajouter un site avec l'URL
<https://sourceforge.net/projects/pmd/files/pmd-eclipse/update-site/> (nommez le "PMD for Eclipse Update Site")
 - c. Saisir "PMD" dans la recherche
 - d. Vérifier que "PMD for Eclipse Update Site" est sélectionné dans la liste des repository "Work with"
 - e. Cocher la case "PMD for eclipse 4"
 - f. Suivre les instructions d'installation
3. Installer le plugin Checkstyle
 - a. Aller dans help->Eclipse marketPlace
 - b. Filtrer sur "checkstyle"
 - c. Cliquer sur "install" de "Checkstyle plugin 6.19.1"

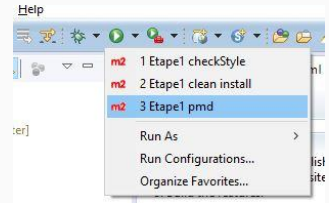
Installer les plugins via l'update site (si la méthode à gauche ne fonctionne pas)

1. Clonner le projet "update site" via Eclipse 
https://github.com/jderuette/iae_annecy_update_site.git
2. Faire un clic droit sur le clone puis "import projects", sélectionner "import existing Eclipse project" puis suivants.
3. Aller dans help->install new Software
4. Ajouter un site "local" puis sélectionner le dossier contenant le dossier que vous venez de cloner (par défaut C:/users/xxx/git/iae_annecy_update_site)
5. Cocher la case "PMD for eclipse 4"
6. Suivre les instructions d'installation

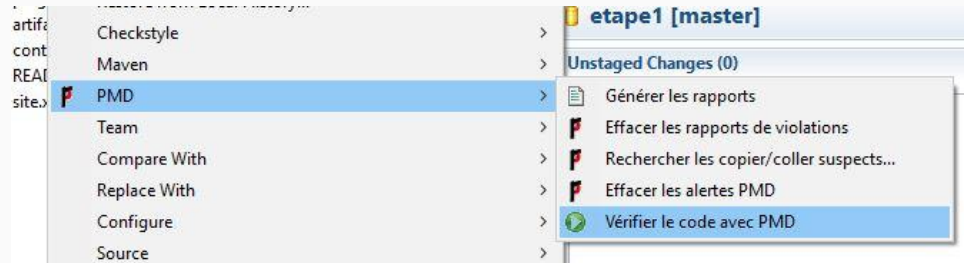
Utilisation de PMD

- PMD contrôle le code source et indique les erreurs ou améliorations.
- Le projet “etape 1” contient une configuration par défaut avec les règles “basiques”
- Il est recommandé de faire régulièrement des contrôles.
- Pour chaque règle non respectée, il est possible d’avoir des explications sur le problème et sur la façon de le résoudre.

Lancer PMD sans le plugin Eclipse : lancer la commande *pmd:check*. Il est possible de la lancer via le menu



Lancer une analyse via le plugin Eclipse

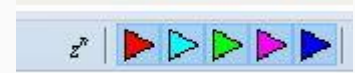


Utilisation de PMD : interface de la perspective

- La perspective PMD aide à la vérification des règles.
- Cette perspective contient 2 vues :
 - alerte PMD : indique les alertes sur le fichier en cours
 - Synthèse des alertes PMD : indique les “violations” sur le projet entier



Il est possible de filtrer les règles par sévérité pour rester concentré sur les plus importantes via la vue “synthèse des alertes PMD”



Il est possible d’avoir des détails sur une “violation” via la vue “alertes PMD”



Mettre en oeuvre Dev JAVA et IOC

Semaine 3

Refactoring {- 0 | 2 | 3 -}

MVC {- 1 | 2 | 4 -}

IoC {- 0 | 1 | 2 -}

JavaDoc {- 0 | 1 | 1 -}

Stratégie de test {- 0 | 2 | 2 -}

JUnit {- 0 | 2 | 2 -}

Maîtriser les concepts Objets

Mettre en oeuvre des designs patterns

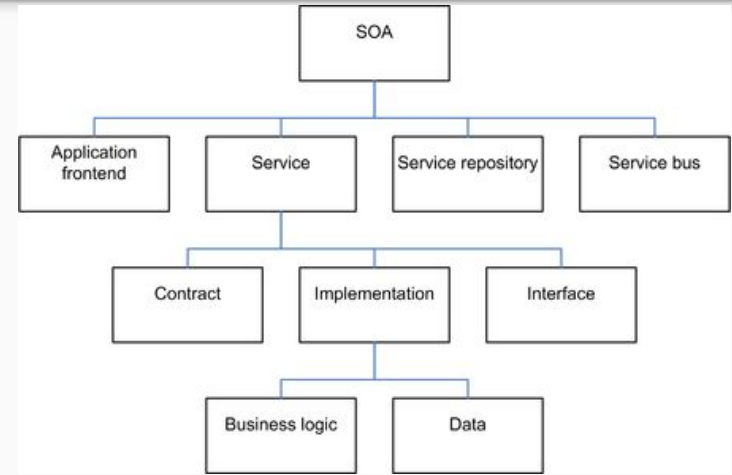
Savoir quoi tester et comment

1. Planning pocker US 5,6,7,8
2. Réalisation des User Story
3. Démo/rétro

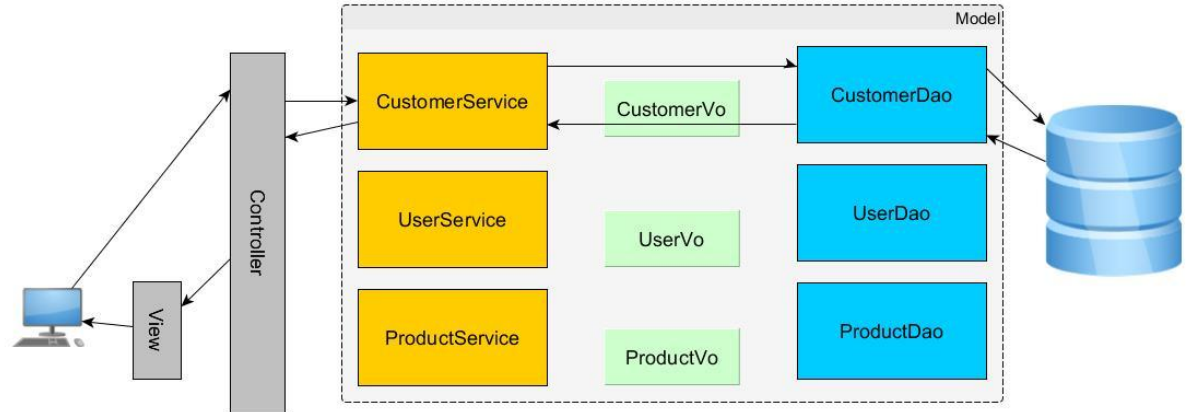
Service Oriented Architecture et Data Driven Architecture

SOA est un style de conception qui met en avant les services métiers. Les développements se feront en fonction des traitements à effectuer.

La gestion des données arrivent au second plan.



En DDA, ce sont les données qui sont l'élément central qui vont diriger les développements. Les services découlent de ces données et sont en général très génériques.



Semaine 4

MVC {- 2 | 3 | 4 -}

IoC {- 1 | 2 | 2 -}

Java {- 2 | 4 | 4 -}

Maîtrise du développement

1. Planning US 9,10
2. Validation des acquis (Dev Objet)

Git et Eclipse

La vue “Git Staging” permet de voir ce qui est en attente de partage

Branche sur laquelle on est actuellement

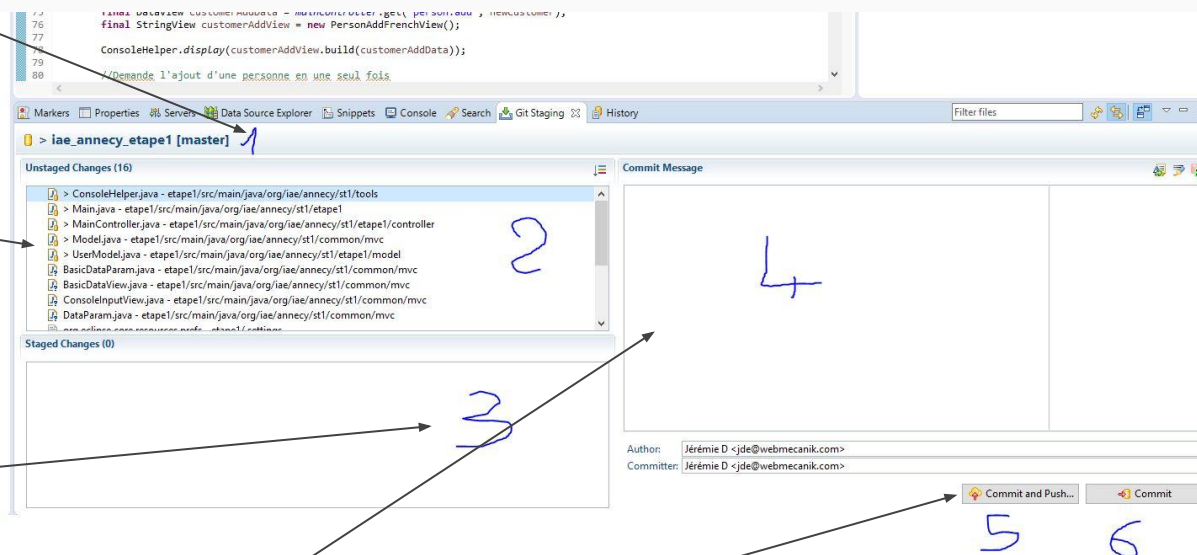
Fichier modifié en attente de partage

Fichier modifié que l'on s'apprête à partager

Message pour expliquer les modifications

Commit (local) ET envoi au serveur

Commit (local) uniquement



Dependency Injection (Injection de dépendances)

L'injection de dépendance (DI) permet de mettre en oeuvre de l'IoC assez facilement.

Un élément "externe" sera chargé d'injecter les "bons" Objets dans les autres Objets.

Les dépendances sont donc gérées par cette élément externe et plus par chaque Object.

```
App appli = new Application();  
appli.setCustomerService(New  
CustomerServiceImpl(New  
CustomerDaoSerializeImpl()));
```

Injection du service dans l'application via un setter.
Injection de la Dao via le constructeur

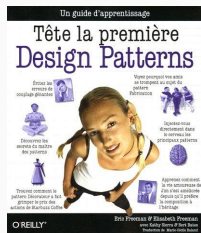
```
class CustomerServiceImpl {  
    CustomerDao dao;  
    //Constructeur  
    public void addCustomer(String name){  
        //controles  
        this.dao.save(name);  
    }  
}
```


Design Pattern

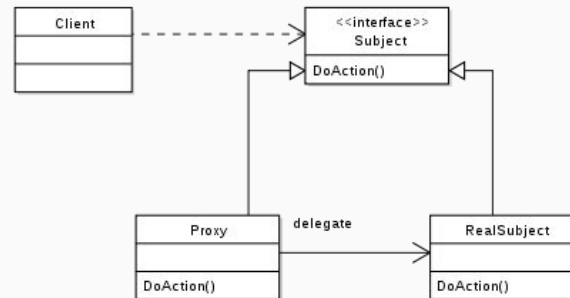
https://fr.wikipedia.org/wiki/Patron_de_conception

Un patron, de conception est un solution réutilisable à un problème donné.

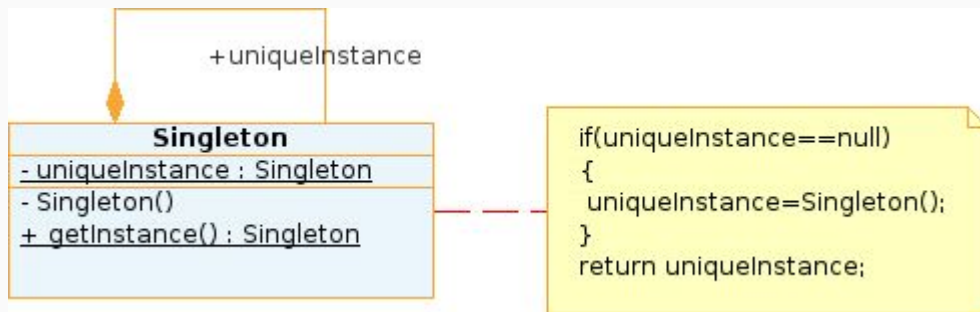
Pour pouvoir utiliser efficacement un Design Patern il faut d'abord avoir identifié notre problème. Une alternative est de suivre ces “règles” comme étant des bonne pratiques.



A lire : Tête la première : Design Patterns



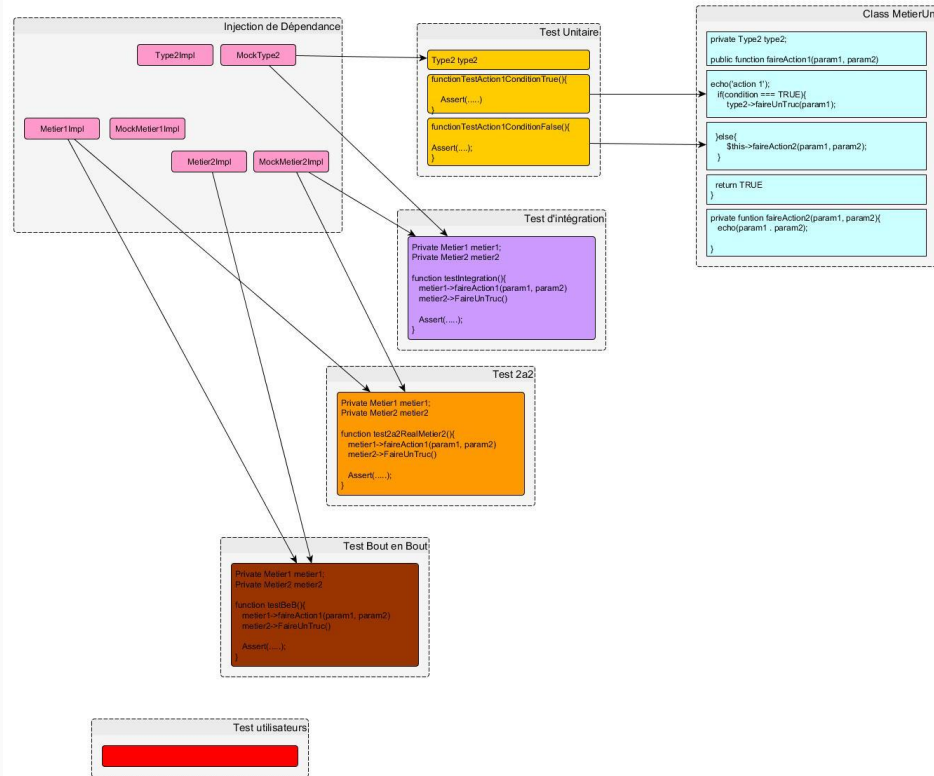
[https://fr.wikipedia.org/wiki/Proxy_\(patron_de_conception\)](https://fr.wikipedia.org/wiki/Proxy_(patron_de_conception))



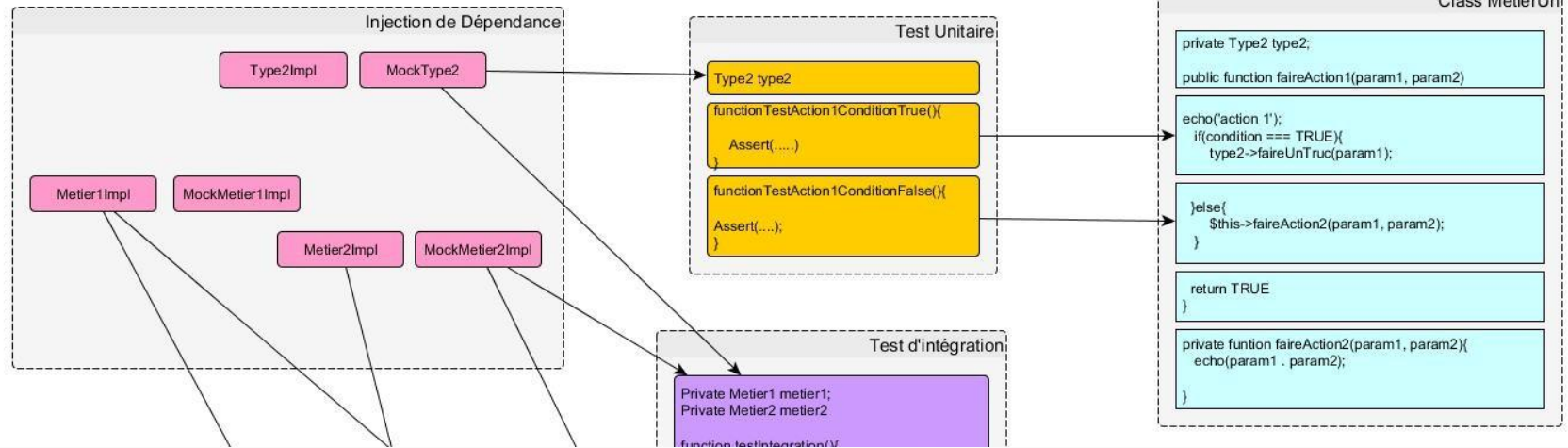
<http://design-patterns.fr/singleton>

Les différents types de tests

- Les Tests Unitaires (TUs) vérifient chaque ligne de code
- Les Tests d'Intégrations vérifient plusieurs classes/modules entre eux
- Les test 2a2 vérifient deux systèmes d'Informations entre eux, deux par deux
- Les tests Bout en Bout vérifient toute la chaîne des différents SIs ensemble
- Les tests utilisateurs se font en général sur un environnement Bout en Bout, mais sont effectués par de "vrais" utilisateurs



JUnit, couverture de test et bouchons (mocks)



- JUnit est un outil aidant à effectuer les Tests Unitaires en Java.
- Il y a des versions pour d'autres langages (phpUnit, ...) regroupées sous le nom xUnit

Les tests unitaires ayant pour but de vérifier des lignes de codes, il est assez facile de vérifier quelle est la “couverture du code”. **Cobertura** est un outil (et un plugin maven) qui permet de calculer et visualiser la couverture du code sur du code en JAVA.

Semaine 5

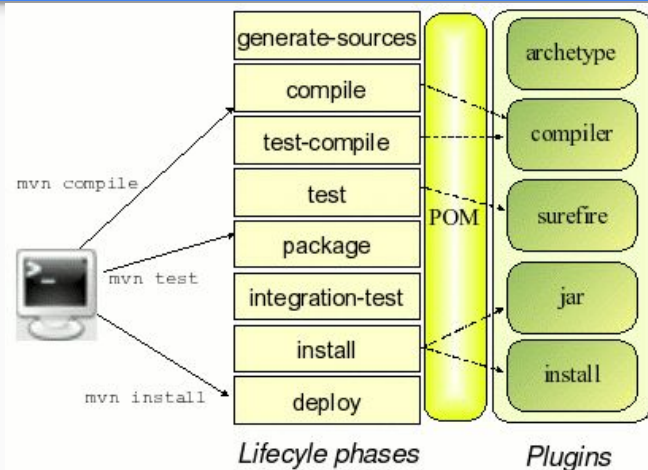
Maven {- 1 | 2 | 2 -}

Savoir comment livrer une application java (jar)

1. Finalisation projet
2. packaging et livraison du projet

Maven est un outils de construction d'application pour des projet JAVA.

- gère les dépendances
- gère le cycle de construction
- gère le stockage et l'archivage de dépendances
- propose un repository central
- permet l'ajout de repository
- il s'intègre facilement dans les principaux IDE (notamment eclipse)
- Il se base sur un seul fichier de configuration pom.xml par projet



Goal : objectif à atteindre qui va déclencher des actions

Dépendance : librairie externe

Zero Conf : principe permettant d'utiliser un "module" avec une configuration par défaut viable.

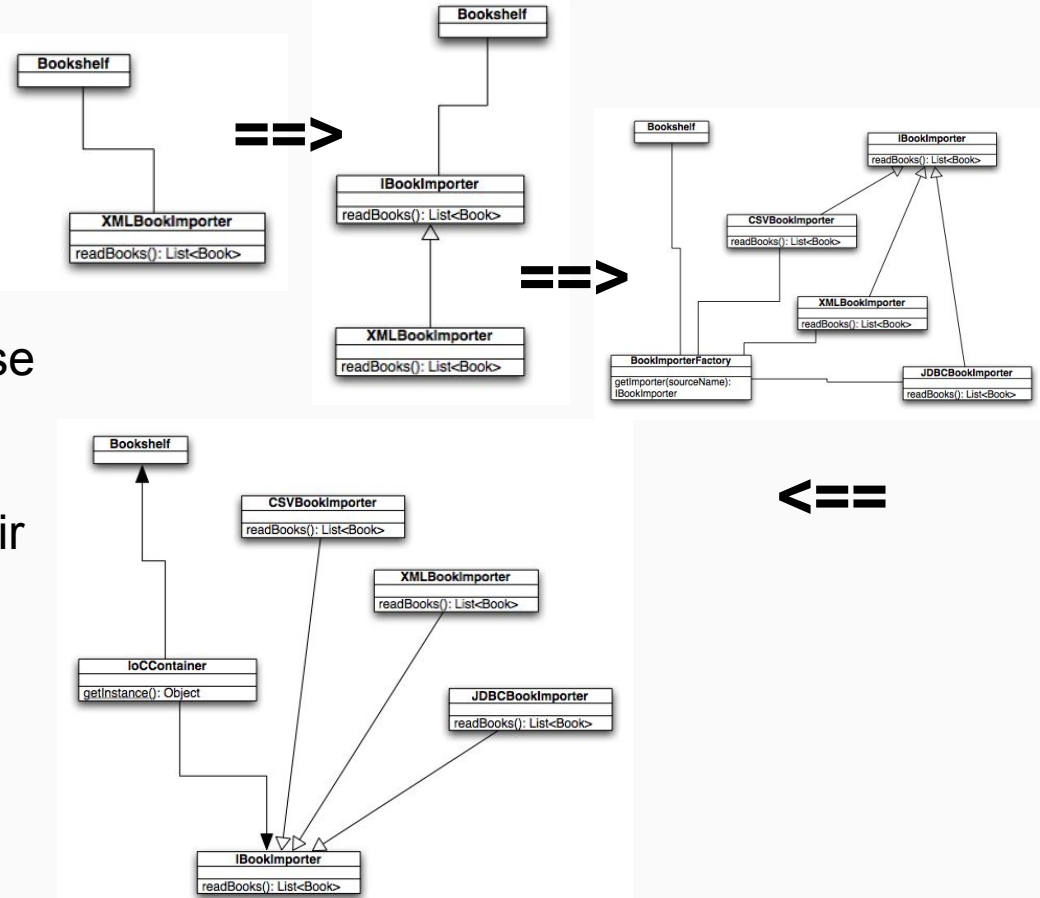
Repository : endroit contenant des dépendances (maven central, repository local)

IoC (Inversion of Control) Inversion de dépendance

<http://gfx.developpez.com/tutoriel/java/ioc/>

Une Classe est susceptible de dépendre d'une autre Classe pour fonctionner.

Pour éviter de coupler ces deux Classe on peut utiliser une Interface.
L'IoC va permettre de rendre indépendant des Objects créés à partir de ces Classe la dépendance vers un objet de l'autre classe.



Notation du projet

- (sur 12 points) Les 13 premières US rapportent un point si elles fonctionnent.
- (sur 5 points) : respect des règles PMD
 - -1 point par erreur
 - 5 warn tolérés puis -0.5 par warn
 - UNE erreur "SystemPrintln" est acceptée sans perte de points
- (sur 3 points) : appréciation générale du code

Synthèse sur le système de notation :

- Questionnaire (40%)
- Projet US (30%)
- Projet qualité (30%)

Soyez malin :

La note de "qualité" diminue en fonction du manque de qualité.

Envisager de ne pas faire UNE User Story et sécuriser votre qualité peut être rentable !

Le projet doit être livré avant **vendredi 16 décembre 2016 minuit** sur github (commit + PUSH) : CF slide 15.

Pour ceux pour qui le repo GitHub ne fonctionne pas, me faire un zip de votre dossier git (en général C:/user/xxxx/iae_annecy_etape1) et me l'envoyer par mail (cf première slide)