

Systèmes mobiles

Laboratoires - Règles du jeu

1. Groupes de laboratoire

Les laboratoires sont effectués par groupe, ceux-ci seront définis lors de la première séance de laboratoire. Les éventuelles modifications de groupe devront être annoncées lors de la première séance du prochain laboratoire. Tous les membres du groupe doivent participer à toutes les étapes de réalisation du laboratoire.

2. Le rapport

Quand vous rendez un rapport, celui-ci doit indiquer les choix que vous avez faits et les justifier. Vous devez joindre la liste des tâches et tests effectués ainsi que les résultats obtenus. N'hésitez pas à expliquer le fonctionnement de votre programme, par exemple sous la forme d'un petit mode d'emploi. Le rapport se compose d'une page de titre (avec noms, prénoms, date, classe), une introduction, les réponses aux questions posées et une conclusion personnelle, ainsi qu'une éventuelle bibliographie et des annexes.

Le rapport sera rendu au **format PDF uniquement**.

3. Rendu

Les laboratoires sont à rendre dans un fichier zip sur *Cyberlearn*. Le nom de fichier doit avoir le format suivant : `SYM_LaboX_Classe_Nom1_Nom2(_Nom3).zip`.

Il doit contenir :

- Le code source (nettoyé des dossiers *build* -> *git clean -fdx*) ;
- La procédure des tests et les résultats ;
- Le rapport (si demandé) ;
- Tous les autres fichiers utiles au laboratoire.

Tous les laboratoires doivent être rendus pour la date et l'heure indiquée sur la donnée.

4. Non-respect des délais

Veillez à bien respecter les délais. Les pénalités de retard sont calculées comme suit :

- 1 point en moins à la note pour la première pénalité ;
- 0.5 points en moins pour les suivantes, toutes les 24 heures ;
- Notez que 1 minute c'est déjà un retard !

5. Soyez beaux-joueurs

Les laboratoires sont à faire par groupe et non entre groupes. Toute copie, entre les groupes de votre classe, de la classe parallèle ou des années précédentes, même minime, entraîne la note de 1 pour **tous** les membres de **tous** les groupes concernés.

6. Environnement de développement

L'environnement de développement officiel pour les laboratoires de ce cours est *Android Studio*¹.

7. Présentation du code

Pour rendre le code plus lisible, le code doit être suffisamment aéré. Il est essentiel de respecter l'indentation. En cas d'impression, les mots réservés du langage doivent être mis en évidence.

Veuillez indiquer sur chaque fichier *Java* rendu au minimum les auteurs et une description succincte des fonctionnalités proposées par cette classe ainsi que le but, les entrées/sorties et les exceptions des fonctions de celle-ci. De plus vous commenterez les portions les plus importantes et/ou complexes de votre code. Bien que non obligatoire, l'utilisation d'un standard, comme par exemple *Javadoc*², sera grandement apprécié

Il est également essentiel de donner des identificateurs parlants. Par exemple, **pageCount** est plus parlant que **count**, et **age** est plus parlant que **myInt**.

¹ <https://developer.android.com/studio/index.html>

² <https://en.wikipedia.org/wiki/Javadoc>