

Remise : à remettre ce document avec vos réponses sous format PDF et votre Nom complet ci-bas.

Prénom et Nom : Jimmy H. Fortin

Consignes :

- Durée : 2 heures 30 minutes (de 8h40 à 11h10)
- Total de 50 points
- Documentation permise : vous avez le droit d'utiliser tout document fourni sur Léa pendant l'examen.
- Interdiction d'utiliser tout appareil autre que l'ordinateur : téléphone intelligent, tablette...
- Communication interdite : que ce soit en personnes, par courriel, par messages textes ou autres moyens.
- Vous devez remettre vos réponses sur ce questionnaire sur le lien de remise LÉA '**examen #2**'.
- Il vous est demandé d'être connecté sur Discord **uniquement** pour recevoir toute information liée à l'examen (Channel #c04-p1-dev-base).
- Votre caméra doit rester ouverte et dirigée vers vous tout au long de l'examen (pas d'arrière-plan).
- Votre micro doit rester ouvert tout au long de l'examen.
- Votre écran sur lequel vous passez l'examen doit rester partagé sur Zoom tout au long de l'examen.
- Attention au plagiat !
- Bonne chance !

Partie théorique : 15 points

1- Qu'est ce qu'une commande de recherche Google ? (2 points)

Une commande ou opérateur nous permet de faire une recherche sur Google de façon à

Effectuer une recherche plus précise par préposition. Il existe plusieurs types de commandes qui nous le permettent. Par exemple, la commande – nous permettra de soustraire un mot d'une Recherche.

2- Qu'est ce qu'un moteur de recherche ? (2 points)

Un moteur de recherche est un logiciel permettant d'effectuer des recherches sur internet à l'aide de mots ou phrase, recherche syntaxique. Il en existe plusieurs, le plus connu est celui de Google. Ils fonctionnent tous de manière différente.

3- Citez un autre moteur de recherche (autre que Google) (1 point)

Duckgoduck est un exemple de moteur de recherche alternatif.

4- Expliquez le mécanisme de rotation des journaux. (Pas de copier-coller, expliquez en utilisant votre propre mots) (3 points)

Le mécanisme de rotation des journaux permet au système de conserver de façon optimal les journaux précédents. Plus précisément il archive en fichier compressé le journal du jour du jour précédant en supprimant l'original de la journée précédente et en ne conservant que la copie compressée, selon différents paramètres il va en conserver pour plusieurs jours. Par exemple, en ce qui concerne l'utilisation des journaux pour un serveur, il est préférable de les stocker ailleurs que sur le serveur ou le site est hébergé. Car dans l'éventualité d'une panne il faut qu'ils soient disponibles pour consultation. Ce qui ne sera pas le cas si le serveur est planté. Avec le mécanisme de rotation nous pourrions consulter toutes l'historique des journaux.

5- Qu'est-ce qu'une maquette visuelle ? (2 points)

Une maquette visuelle est un support visuel nous permettant d'illustrer des concepts complexes de manière simple et structurée.

6- À quelle étape du projet a-t-on besoin des maquettes ? (1 point)

Nous en avons besoin tout au long du projet. Mais plus précisément lors de la spécification fonctionnelle.

7- Définir ce qu'est l'UX design et l'UI design (2 points). Expliquer la différence entre l'UX design et l'UI design. (2 points)

L'UX design est l'ensemble de l'expérience utilisateur. Il est personnalisé aux personnes ciblées. Un UX design permet d'optimiser son image de marque, d'améliorer son référencement, d'augmenter la fidélisation de ses clients et de personnaliser l'expérience utilisateur.

L'UI design est le visuel de l'organisation. C'est l'interface utilisateur.

La différence entre l'UX et le UI c'est que le UI est un segment de l'UX.

Partie pratique : 35 points

Exercice 01 – Recherche efficace sur Google : 15 points

➤ Partie 01 : commandes Google (9 points):

- 1- Fournir la commande qui permet de chercher l’auteur de la citation ‘La force, c’est de pouvoir casser une barre de chocolat en quatre et de n’en manger qu’un carré’.
- 2- Fournir le résultat de la commande précédente.
- 3- Chercher un livre PDF des collections en C# avec des exemples.
- 4- Fournir une capture des trois liens résultats de votre recherche précédente.
- 5- Donner un exemple de commande de recherche Google du mot ‘voiture’ en utilisant l’opérateur tilde ~ .
- 6- Fournir une capture des trois liens résultats de votre recherche précédente.

➤ Partie 01 : commandes Google (9 points) - Réponses:

Q-1;

“”

“La force, c’est de pouvoir casser une barre de chocolat en quatre et de n’en manger qu’un carré”

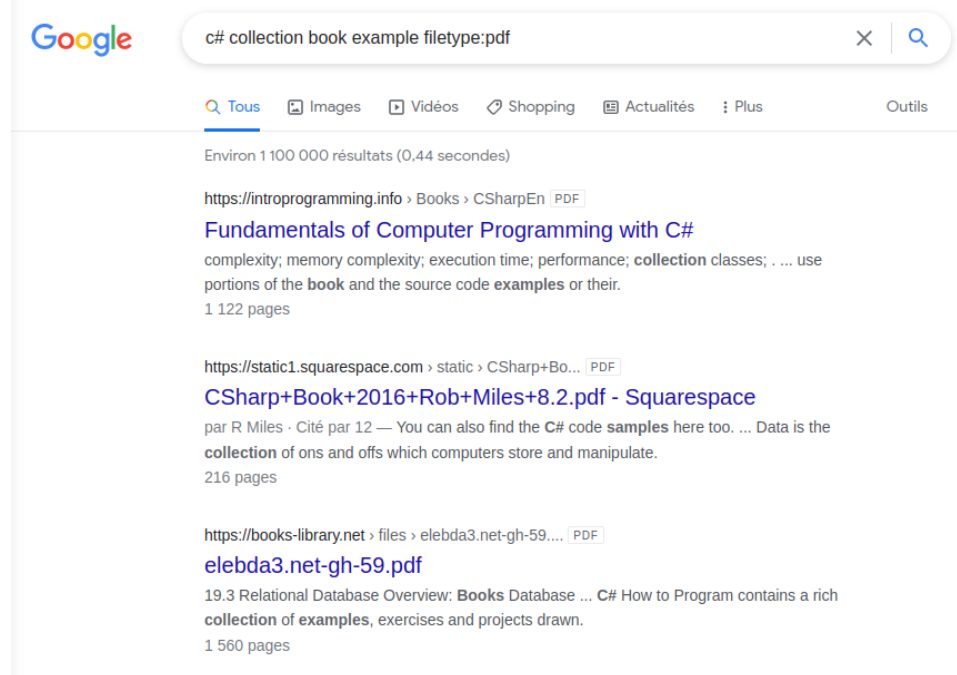
Q-2;



Q-3;

c# collection book example filetype:pdf

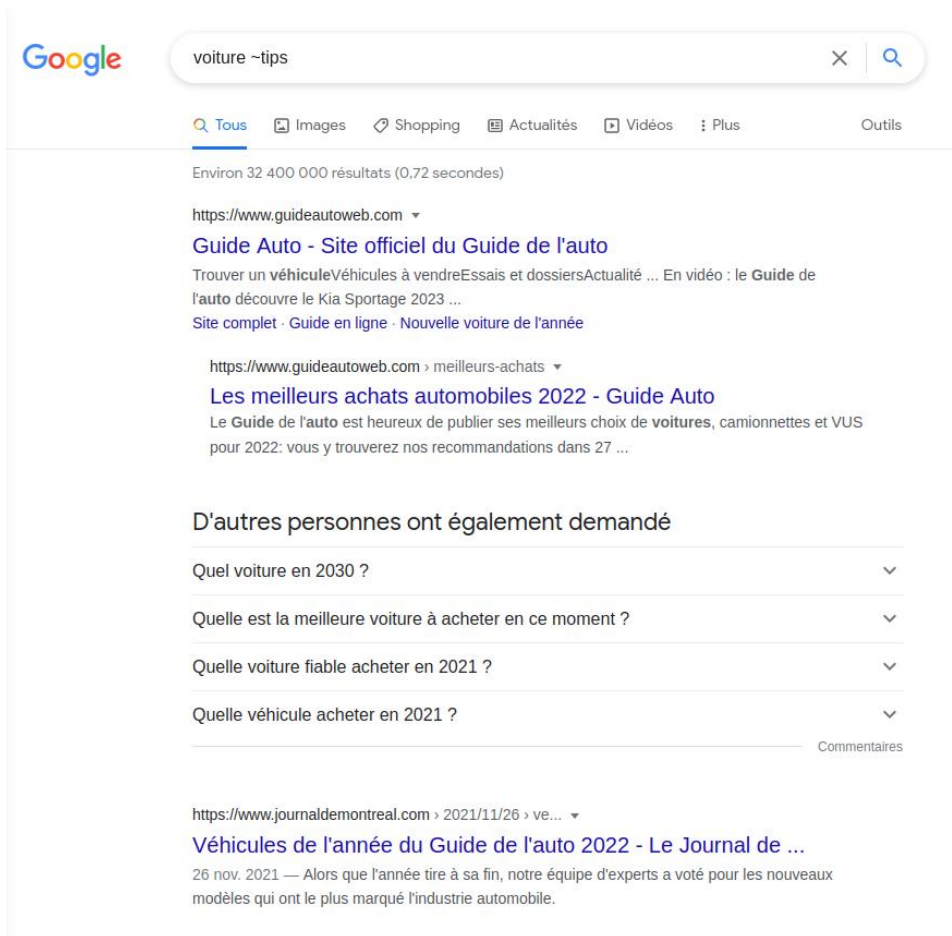
Q-4;



Q-5;

voiture ~tips

Q-6;



➤ **Partie 02 : programmation C# (6 points) :**

- 1- Ginette ne sait pas comment écrire le code qui fournit un nombre aléatoire (random number) avec C#. Quelle commande de recherche efficace sur Google tu lui proposes pour avoir le code C# qu'elle cherche ?
- 2- Quel est le code que tu lui proposes en suivant les résultats de ta recherche ?

➤ **Partie 02 : programmation C# (6 points) - Réponses:**

Q-1;

Je propose à Ginette de mettre entre guillemet les termes qu'elle recherche. "C# random number"

Q-2;

The [Random class](#) is used to create random numbers. (Pseudo-random that is of course.).

Example:

```
Random          rnd          =          new          Random();  
int  month      =  rnd.Next(1, 13);    //  creates  a  number  between  1  and  12  
int  dice       =  rnd.Next(1,  7);    //  creates  a  number  between  1  and  6  
int  card       =  rnd.Next(52);       //  creates  a  number  between  0  and  51
```

If you are going to create more than one random number, you should keep the Random instance and reuse it. If you create new instances too close in time, they will produce the same series of random numbers as the random generator is seeded from the system clock.

Exercice 02 – user persona – 20 points

En se basant sur ce [user persona](#), répondre aux questions suivantes:

- 1- Quel est le but de ce user persona ?
- 2- Extraire les neuf différents facteurs d'un user persona.
- 3- Critiquez ce user persona (informations manquantes, informations non liés à la cible, informations incohérentes avec le personnage, etc).

Réponses :

Q-1;

Le but de se user persona est faire une représentation de notre client. Cela nous permet cibler les attributs et les caractéristiques sociales et psychologique de notre groupe ou personne cible.

Q-2;

1-Objectif de vie; découvrir de nouveau livre, trouver des histoires passionnantes et cataloguer des nouvelles collections de livres.

2-Niveau d'éducation; Universitaire.

3-Âge; 25

4-Points négatif; Elle n'est pas beaucoup sur les réseaux sociaux. Comme elle préfère les livres aux films nous pouvons déduire que les publicité vidéo ne seront pas efficace.

5-Intérêts; booklover ! Bookaddict ! Jeux vidéo et magasinage sur internet.

6-Temps libre; Lecture, jeux vidéo et magasinage en ligne

7-Endroit où la retrouver; Par le moyen de publicité sur les sites de livre car elle n'est pas beaucoup sur les réseaux sociaux. Aussi, par le moyen de souscription à des envois de courriels promotionnelles ou d'alerte de nouveauté.

8-Localisation; Sao Paulo, Brazil

9-Niveau de revenu; moyenne supérieure. Elle dépensera sans trop compter pour sa passion.

Q-3;

Personnellement j'aurais aimé avoir dans son user persona un graphe avec le temps qu'elle passe sur les différents appareils électroniques comme téléphone, ordinateur, console de jeux, etc... Ainsi que l'activité journalière qui lui est reliée. Comment d'heure elle travaille dans une journée, qu'elle lit, qu'elle est sur les réseaux sociaux, qu'elle joue au jeu vidéo. Cela nous permettrait de mieux cibler les besoins de notre produit. Cela aurait par exemple remplacé la section FAVORITE BOOKS dans notre user persona et aurait été selon moi beaucoup plus pertinent. Une incohérence relevée dans ce user persona et qui reste à clarifier serait celui de ses habitudes et de ses frustrations, nous disons qu'elle termine toujours les livres qu'elle commence mais dans ses frustrations elle perd le fil sur les différentes séries.