

# Génie logiciel avancé

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

# Supports de cours

---

- Cours
- Sujet de TD
- Sujet de projet
- Rendus
- Constitution des groupes



**Génie Logiciel - M1**  
**Université Paris Diderot**  
**Spring 2018**

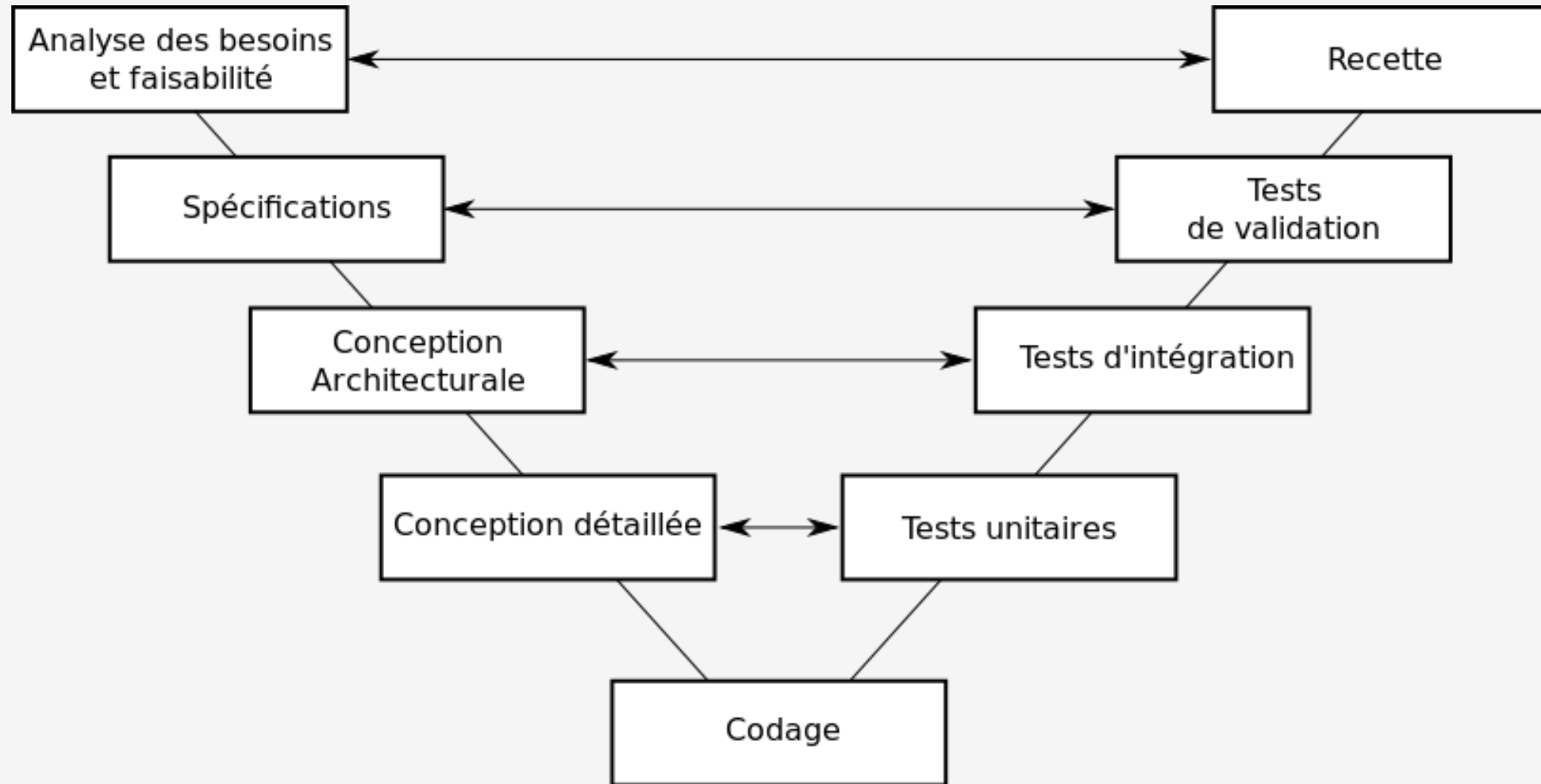
# Plan des cours

---

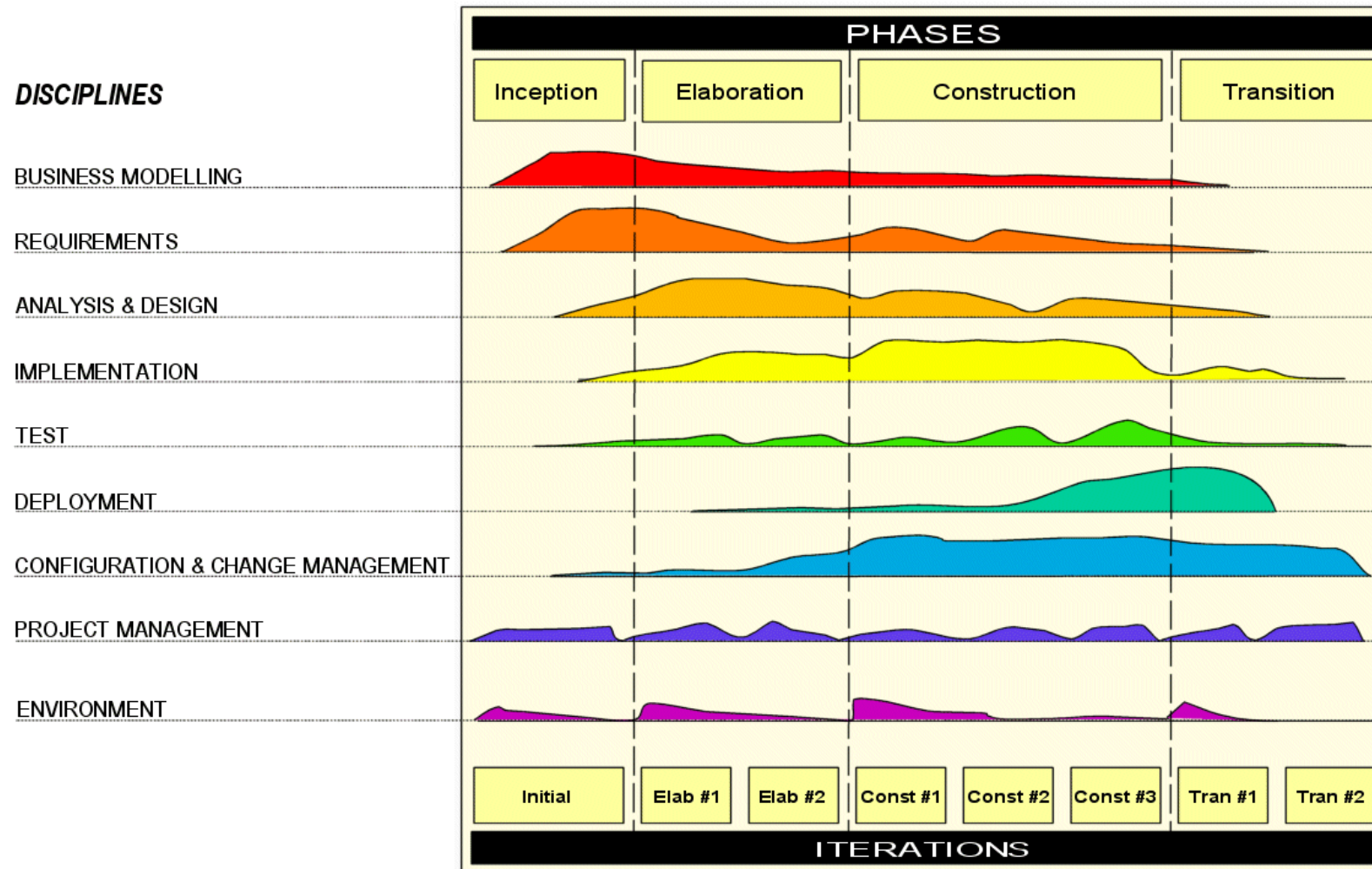
- 1 Modalités du cours,  
Présentation du **génie logiciel**
- 2 Cycles de développement
- 3 Organisation de projet et planification,  
Rôles dans une équipe de développement
- 4 Techniques de conception, UML
- 5 Design patterns
- 6 Environnement de développement :  
IDE, SCM, Environnement de test, 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

---



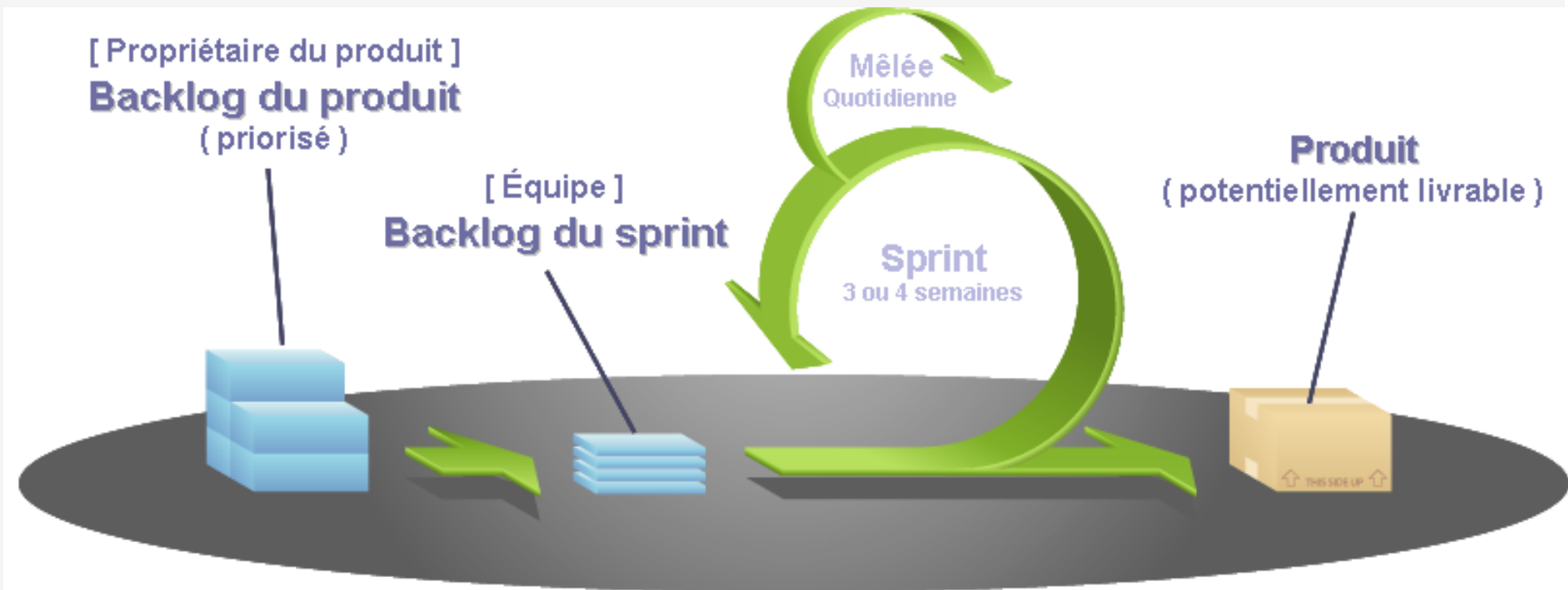
# Cycles de développement – RUP



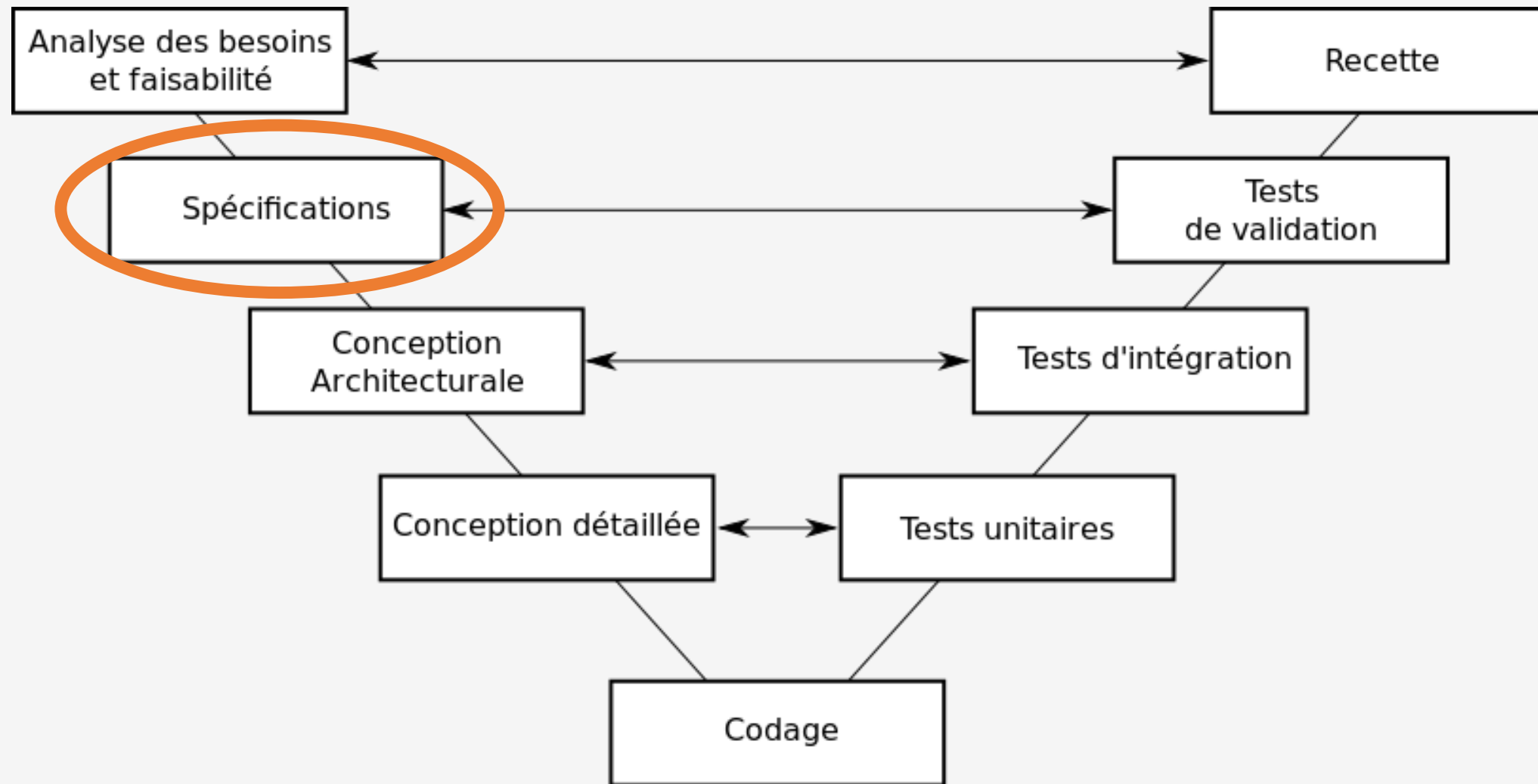
# Cycles de développement – Scrum

---

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

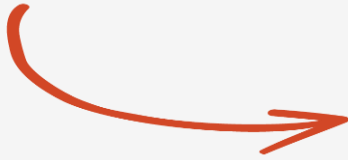


## Cycles de développement – Cycle en V



# 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](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



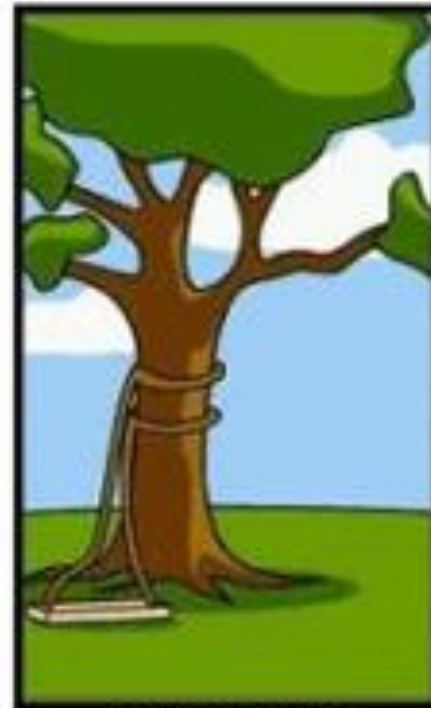
Comment le client  
a exprimé son besoin



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

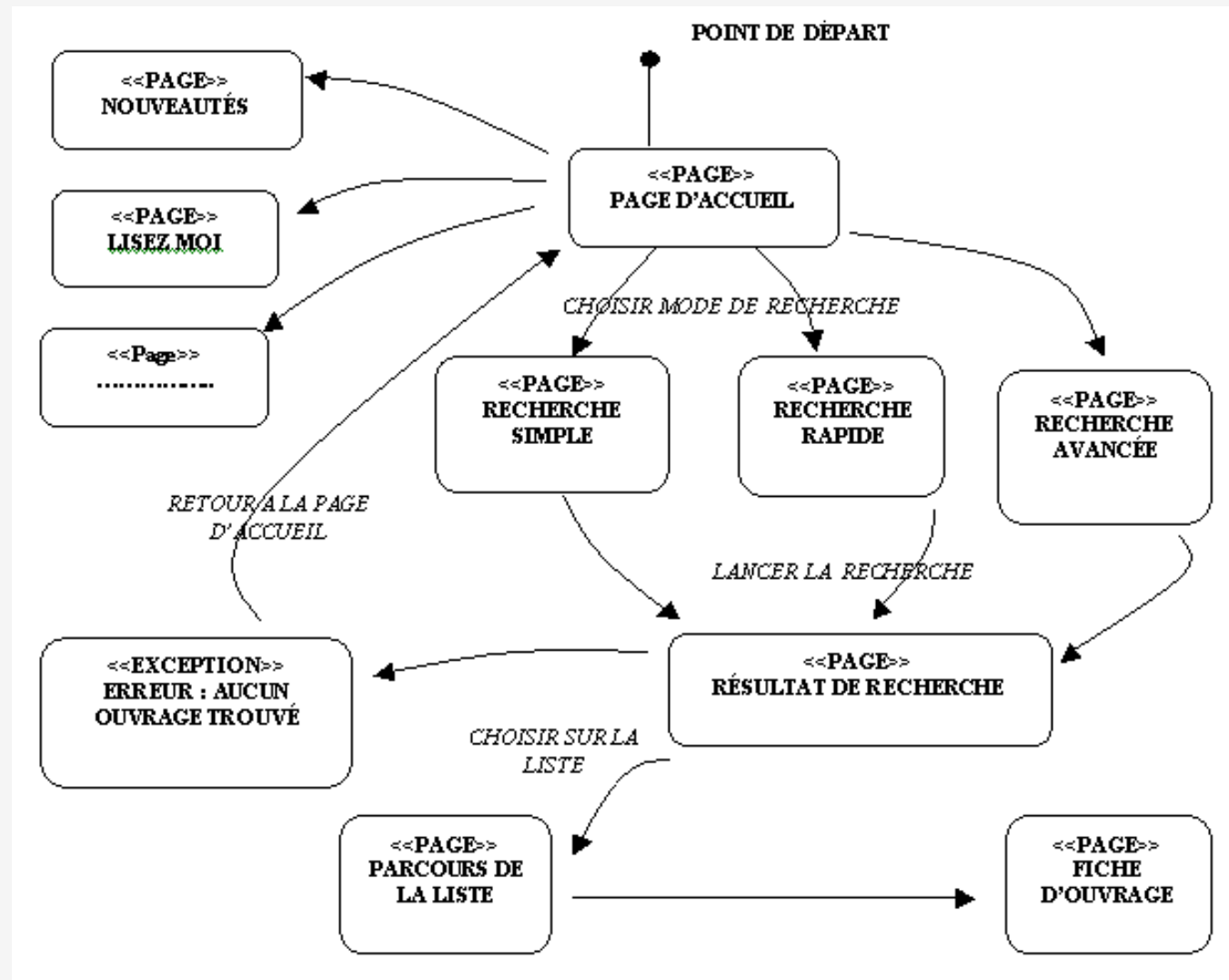
---



RYAN COBURN

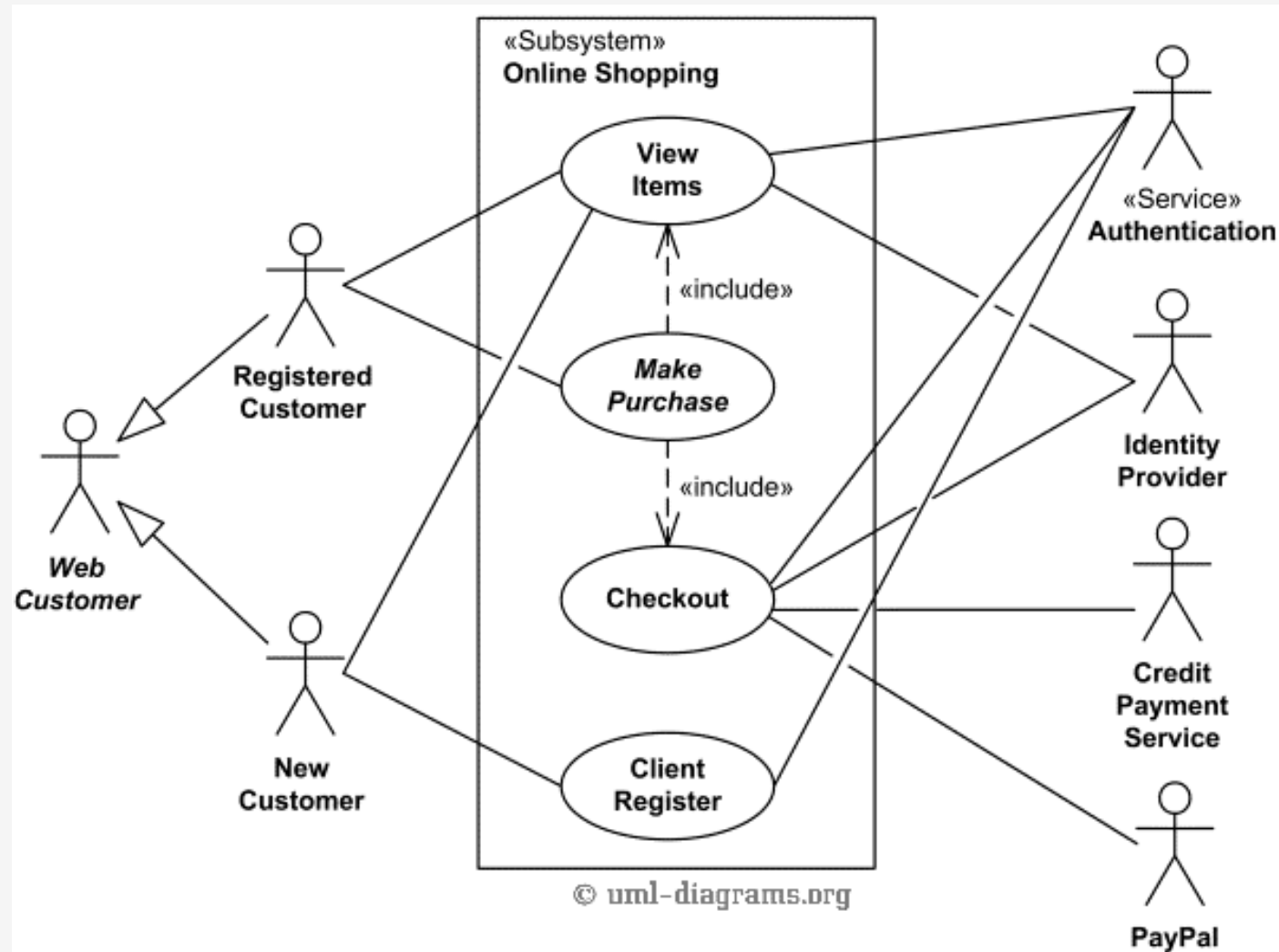
"We love using InVision for rapid prototyping! InVision allows us to quickly demonstrate concepts with our cross-functional teams, customers and executives so that we can collect feedback in one place and make rapid iterations."

# 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	<a href="https://placeit.net/stages/">https://placeit.net/stages/</a>
Jetty	<a href="http://www.eclipse.org/jetty/">http://www.eclipse.org/jetty/</a>
Jersey	<a href="https://jersey.java.net/">https://jersey.java.net/</a>
Basecamp 3	<a href="https://basecamp.com/">https://basecamp.com/</a>
SourceTree	<a href="https://www.sourcetreeapp.com/">https://www.sourcetreeapp.com/</a>