

Consignes pour les mini-projets

L'objectif des mini-projets est d'évaluer votre maîtrise des connaissances vues en cours et en TD (modélisation UML, principes de la conception et de la programmation par objets, héritage, polymorphisme, . . . et les différents chapitres de Java), dans le cadre d'une réalisation conséquente.

Vous êtes invités à y prouver votre maîtrise du maximum de mécanismes vus: Différents diagrammes UML, Héritage, Collections, Exception, polymorphisme, IO. . .

Les mini-projets de Java sont à réaliser en binôme ou en trinôme. Vous devez développer une petite application de votre choix en Java, que vous rendrez accompagnée d'un rapport revenant sur les éléments de modélisation de votre programme ainsi que des exemples d'utilisation et des explications sur les points techniques de votre code.

Diagrammes utilisables pour la modélisation de votre projet :

- Diagramme de classe
- Diagramme de cas
- Diagramme de séquence
- Diagramme d'activité

Les quatre classes de sujets que nous vous proposons pour les mini-projets sont :

- Gestion d'un service (bibliothèque, cinéma, piscine, parking, . . .).
- Réalisation d'un jeu simple (à l'image du Morpion Africain traité en cours).
- Réalisation d'un simulateur simple (transport, robot. . . , à l'image du sujet traité en cours).
- Un sujet proposé par vous (on doit d'abord valider votre choix).

Dans chaque classe de sujets, vous avez l'embarras du choix.

Vous devez préciser votre choix final du sujet (ainsi que les personnes composant le groupe) précis, avant le 12/04, par mail (à Mathieu Bourgaïs et Habib Abdulrab).

Date de rendu final au plus tard : 16/05 à 23h50