Identifiez et expliquez les principes derrière la planification globale. (2)

Il y a deux principes à considérer pour construire la planification générale... Tout d'abord, il est important de savoir que la planification globale consiste en une colonne verticale des tâches à effectuer du haut vers le bas. Autrement dit, on peut la lire verticalement dans le temps, dans l'ordre dans lequel on va l'exécuter.

Premièrement, l'importance des choses à réaliser pour le client, quelles sont les choses qui lui seront utiles. On commence toujours par ce qui est le plus important pour le client en premier. On est au service du client, il est important de s'en rappeler.

Deuxièmement, il faut faire les choses requises pour que les choses les plus importantes aux yeux du client soient faites. Par exemple, si le client veut voir son rapport de ventes mensuel, il ne peut pas le faire si on n'inscrit pas les transactions. Si tu veux voir ton état de vente, forcément il te faut quelque chose pour saisir des données.

Les "cas d'usage" ? Expliquez à partir de quoi on les identifie et expliquez les caractéristiques génériques de ce qui constitue un "cas d'usage". (2)

Les cas d'usage peuvent se résumer avec la phrase suivante : "Comment un utilisateur du logiciel va utiliser le logiciel ?" ou "À quoi sert le logiciel et à qui ?"

On y retrouve à quoi sert le logiciel pour la personne, l'utilisateur, en une phrase. Les cas d'usage contiennent un début et une fin, mais on peut en retrouver de plus grands et de plus spécifiques. Ce n'est pas forcément absolu comme définition. C'est ce que le logiciel doit permettre de faire, du point de vue du client.

Relativement à l'architecture Modèle-Vue-Contrôleur, décrivez succinctement le rôle de chacun. (3)

Pour commencer, la Vue ne peut pas modifier le Modèle, elle est juste au service du Modèle. Autrement dit, la classe n'est qu'une recette, il faut générer les objets. La Vue est au courant des événements et c'est elle qui parle au Contrôleur. On dit que la Vue est l'environnement de communication avec l'usager. La Vue présente les données et l'information à l'usager.

Au niveau du Contrôleur, c'est la liaison entre la vue et le modèle. Il contrôle la communication entre les différents morceaux du logiciel. C'est lui qui va initialiser le Modèle, la Vue, lancer le mainloop dans notre cas par exemple. En résumé, il sert à contrôler le programme comme son nom l'indique.

Le Modèle lui, il sert à faire les déplacements, les algorithmes de traitement. Notre modèle contrôle le reste de notre intelligence. Il va générer un objet d'un certain type, comme je l'ai mentionné précédemment, la Vue est juste au service du modèle. Le Modèle sert au traitement d'informations.

Les Scénarii d'utilisation constituent la pièce maîtresse de la modélisation de l'application envisagée - expliquez pourquoi. (3)

C'est la partie "Désigner votre logiciel". On détermine les algorithmes de notre logiciel, c'est donc la chose la plus importante car elle va guider le design de nos classes. Ils décrivent l'ensemble des étapes à réaliser et surtout permettent à celui qui va coder de savoir : "Qu'est-ce que je vais mettre dans cette fenêtre ?" C'est déjà déterminé, car en équipe on le détermine. On peut aussi dire "savoir ce que veut dire la phrase concrètement". L'humain part le bal et la machine réagit en affichant ou faisant des calculs. Qui que ce soit dans l'équipe, si quelqu'un lit la ligne, il sait ce qu'il doit programmer en la regardant, il comprend. En gros, c'est la modélisation spécifiant séquentiellement dans le temps toutes les étapes incluses pour réaliser un cas d'usage.