

# Grille abrégée des normes de programmation des travaux pratiques – version 0.23

## Pouvant retrancher des points dans les travaux pratiques

### A. Critères généraux

- ☐ Un diagramme de classes par projet
- ☐ L'identification des auteurs dans toutes les classes de la solution
- ☐ Une classe majeure par fichier
- ☐ Le ménage de la solution avec :
  - Le code inutile (mis en commentaire ou autre)
  - Les commentaires inutiles (lors de votre travail)
  - Les lignes vides inutiles (sans affecter la lisibilité), etc.
- ☐ Espacement et aération des sections du code :
  - La déclaration des constantes, des variables globales et des auto-prop.
  - La déclaration des types internes (classes, énumérations, etc.)
  - 1 ligne vides avant et après le constructeur et le destructeur
  - 1 ligne vides avant et après les déclarations de méthodes
  - 1 ligne vides avant et après les déclarations des autres membres
- ☐ L'utilisation des blocs facultatifs (*if, for, while, do-while, etc.*)
- ☐ L'indentation appropriée de tous les blocs { }
- ☐ Les lignes de code longues réparties sur plusieurs lignes
- ☐ La lisibilité et la sobriété du code

### B. Déclaration des constantes

- ☐ Un modificateur d'accès par constante (*private, public, internal, etc.*)
- ☐ Les identificateurs significatifs
- ☐ La casse des constantes (tout en majuscules et \_ comme séparateur)
- ☐ La documentation des constantes (de préférence à droite)
- ☐ Une constante par ligne.

### C. Déclaration des variables globales (champs)

- ☐ Un modificateur d'accès par variable (*private, public, internal, etc.*)
- ☐ **Les identificateurs significatifs\*\***
- ☐ La casse des variables ( \_ + préfixe + Mots débutants avec une maj.).
- ☐ La documentation des variables (de préférence à droite)
- ☐ Une variable par ligne
- ☐ L'ordre de déclaration ou groupement logique par affinité
- ☐ Les variables globales superflues (à transformer en variables locales)

**\*\*Préfixes pour les identificateurs des variables globales (champs) et locales**

### D. Déclaration des méthodes (et autres membres similaires)

- ☐ La documentation du rôle (auteur, description, date), des paramètres et du retour
  - En documentation XML pour toutes les autres classes
- ☐ Un modificateur d'accès par méthode
- ☐ Les identificateurs significatifs (verbe à l'infinitif, ou au passé, résultat, etc.)
- ☐ La casse des méthodes (chaque mot débute par une majuscule)
- ☐ La validation des paramètres

### E. Algorithmique générale

- ☐ Méthodes longues nécessitant un niveau de décomposition additionnel
- ☐ Le choix des sélections et des boucles appropriées à la logique
- ☐ La redondance du code (code répétitif)
- ☐ Instructions trop complexes (nuisent à la lisibilité ou insuffisamment documentées – en cas de doute, favoriser la lisibilité!)

### F. Interface graphique

- ☐ **Les identificateurs significatifs\*\*\***
- ☐ La dimension appropriée de l'interface
- ☐ La disposition ergonomique des éléments (alignements, groupements, onglets, fenêtre modale ou non modale, etc.)
- ☐ Le choix de couleurs approprié
- ☐ Le choix des polices pour une lecture facile
- ☐ Le redimensionnement prévu, lorsque nécessaire (*Anchor, Dock, etc.*)
- ☐ L'interface avec utilisation intuitive
- ☐ L'interface fournit une rétroaction à l'utilisateur (aide, information, progression, pause, sortie ou sentinelle, etc.)

### G. Compilation et exécution

- ☐ Solution sans erreur à la compilation
- ☐ Composants sans fonctionnalité (au moins, faire *refObj.Enabled = false*)
- ☐ Exécution sans exception(s), éviter la perte de contrôle de l'application
- ☐ Autre : \_\_\_\_\_
- ☐ Autre : \_\_\_\_\_

**\*\*\*Préfixes pour les identificateurs de composantes visuelles les plus courants**

# Grille abrégée des normes de programmation des travaux pratiques – version 0.23

## Pouvant retrancher des points dans les travaux pratiques

Préfixe	Type	Exemple
<b>by</b>	<a href="#">byte</a>	byte byÂge = 1;
<b>sby</b>	<a href="#">sbyte</a>	byte sbyTempérature = -5;
<b>c</b>	<a href="#">char</a>	char cLettre = 'C';
<b>sh</b>	<a href="#">short</a>	short shCapacité = 21273;
<b>ush</b>	<a href="#">ushort</a>	ushort ushValeur = -10000;
<b>i</b>	<a href="#">int</a>	int iValeur = 0;
<b>ui</b>	<a href="#">uint</a>	uint uiValeur = 0;
<b>l</b>	<a href="#">long</a>	long lValeur = 9;
<b>ul</b>	<a href="#">ulong</a>	ulong ulValeur = 10;
<b>f</b>	<a href="#">float</a>	float fSalaire =15.85f;
<b>d</b>	<a href="#">double</a> decimal	double dValeur = 67.6; decimal dValeur = 67.6;
<b>b</b>	<a href="#">bool</a>	bool bFumeur = true;
<b>s</b>	<a href="#">string</a>	string sMessage = "Bonjour!";

Concernant les variables globales (champs), ajouter le souligné (\_) pour les distinguer des variables locales.

Nom français	Nom anglais	Préfixe
Bouton	Button	<b>btn</b>
Bouton de la barre de boutons	ToolBarButton	<b>btn</b>
Barre de boutons	ToolBar	<b>bar</b>
Cases à cocher	CheckBox	<b>chk</b>
Boîte de liste avec case à cocher	CheckedListBox	<b>clb</b>
Boîte Combo ou Liste déroulante	ComboBox	<b>cb</b>
Boîtes de groupes ou les cadres	GroupBox	<b>grp</b>
Étiquette	Label	<b>lbl</b>
Boîte de liste	ListBox	<b>lst</b>
Images	Image	<b>img</b>
Icônes	Icon	<b>icn</b>
Cadre déroulant dépourvu d'étiquette	Panel	<b>pnl</b>
Boutons radio ou Cases d'option	RadioButton	<b>opt</b>
Boîte de saisie	TextBox	<b>txt</b>
Fiche ou formulaire, Feuille	Form ou window	<b>frm</b>
Menu	MainMenu	<b>mnu</b>
Item du menu	MenuItem	<b>itm</b>
Boîte de dialogue de sauvegarde	SaveFileDialog	<b>sav</b>
Boîte de dialogue d'ouverture	OpenFileDialog	<b>opn</b>
Boîte de saisie de dates	DateTimePicker MonthCalendar	<b>dt</b>
Zone de sélection numérique	NumericUpDown	<b>nud</b>
Minuterie	Timer	<b>tmr</b>
Liste en mode vue	ListView	<b>lsv, lv</b>
Barre de progression	ProgressBar	<b>pgb</b>
Boîte à image	PictureBox	<b>pct</b>
Grille	Grid	<b>grd</b>