

Application JAVA.

Mission.

1. Mise en place du versionning
2. Suivi de projet avec Redmine
3. Observer et prendre en main l'application. Pour ce faire :
 - a) Lire la documentation technique existante qu'il faudra modifier.
 - b) Documenter les méthodes des classes DAO .

C 'est à dire, mettre un commentaire pour chaque méthode:

 - précisant le rôle de celle-ci
 - précisant les paramètres
 - précisant la valeur de retour.
4. Mettre en place l'application afin de pouvoir la tester (application et bdd) dans un environnement de développement
 - a) Tester l'application et créer une documentation utilisateur.
 - b) Tester à nouveau l'application en saisissant n'importe quelle valeur dans n'importe quelle zone de saisie :
 - caractères alphabétiques pour des numériques
 - pas de saisie
 - dépassement de capacité
 - c) Créer un document de tests fonctionnels
 - d) Modifier l'application afin de corriger ces manquements.
5. Bonne pratique et revue de code :
 - a) Prévoir les tests unitaires pour les méthodes des classes DAO.
 - b) Structurer les fichiers : faire un dossier pour les classes DAO, un dossier pour les classes métiers et un dossier pour les IHM
 - c) Vérifier les règles suivantes :
 - Nommage explicite des variables et des méthodes.
 - Pas plus de 80 caractères sur une ligne
 - Pas de méthode de plus de 30 lignes
 - Utilisation de requêtes préparées et paramétrées
 - Pas de select * et seules les informations utilisées par l'application doivent être récupérées depuis la base de données.
 - Utilisation de la structure de contrôle adéquate (un if si un while n'est pas nécessaire)
 - Vérifier que les retours des méthodes des classes DAO sont affectés correctement.
 - Vérifier que les retours des méthodes des classes DAO sont utilisés dans les programmes utilisateurs.
 - Pas de chemins absolus pour des accès à des fichiers.
 - Les listes déroulantes doivent comporter des objets.
 - En aucun cas, on ne doit voir apparaître des valeurs de données « en dur » dans le code.