

Développement Android

Laboratoires - Règles du jeu

1. Groupes de laboratoire

Les laboratoires sont à effectuer par groupe de 2 ou 3 personnes, ceux-ci seront définis lors de la première séance du premier laboratoire à rendre. Les éventuelles modifications de groupe devront être annoncées lors de la première séance du prochain laboratoire au plus tard. Tous les membres du groupe doivent participer à toutes les étapes de réalisation du laboratoire.

2. Le rapport

Quand vous rendez un rapport, celui-ci doit contenir au minimum les éléments suivants :

- Les réponses aux questions théoriques
- Une description brève de l'implémentation de chaque partie en précisant surtout les choix que vous avez faits en termes d'implémentation en les justifiant.
- La liste des manipulations et tests effectués ainsi que les résultats obtenus.

Selon la complexité de l'application, n'hésitez pas également à expliquer le fonctionnement de votre programme, sous la forme d'un petit mode d'emploi par exemple.

Le rapport se compose d'une page de titre (incluant noms, prénoms, groupe, date, classe), une brève introduction, le contenu cité précédemment, une conclusion personnelle, ainsi qu'une éventuelle bibliographie accompagnée d'annexes si besoin. En cas d'utilisation de code dans votre rapport, les mots réservés du langage doivent être mis en évidence.

Le rapport sera rendu au **format PDF** uniquement.

3. Rendu

Les laboratoires sont à rendre dans un fichier zip sur *Cyberlearn*. Le nom de fichier doit avoir le format suivant : *DAA_LaboX_Classe_Nom1_Nom2_Nom3.zip*.

Tous les laboratoires doivent être rendus pour la date et l'heure indiquée sur la donnée.

Le rendu doit contenir :

- Le code source (voir point d'attention plus bas)
- Le rapport
- Tous les autres fichiers utiles au laboratoire.

Attention, il faut nettoyer les sources du projet avant de le rendre afin de diminuer sa taille et éviter d'inclure des fichiers inutiles. Pour cela, si vous avez configuré votre projet avec Git vous pouvez utiliser la commande « git clean -fdx ».

Cette commande aura pour effet de supprimer tous les fichiers ignorés par git ou non suivis. Attention donc à bien avoir ajouté tous les fichiers nécessaires au labo au tracking de Git avant de l'exécuter, sinon vous risquez de perdre tous vos fichiers.

4. Non-respect des délais

Veillez à bien respecter les délais. Les pénalités de retard sont calculées comme suit :

- 1 point en moins à la note pour la première pénalité ;
- 0.5 points en moins pour les suivantes, toutes les 24 heures ;
- Notez que 1 minute c'est déjà un retard !

5. Soyez beaux-joueurs

Les laboratoires sont à faire par groupe et non entre groupes. Toute copie, entre les groupes de votre classe, de la classe parallèle ou des années précédentes, même minime, sera annoncée au responsable de filière.

6. Environnement de développement et langage de programmation

L'environnement de développement officiel pour les laboratoires de ce cours est *Android Studio*¹ avec l'utilisation du langage *Kotlin*.

7. Présentation du code

Pour rentre le code plus lisible, le code doit être, comme d'habitude, suffisamment aéré avec une indentation correcte. Il est également essentiel de donner des identificateurs parlants. Par exemple, **pageCount** est plus parlant que **pc**, et **age** est plus parlant que **myInt**.

Veuillez indiquer sur chaque fichier *Kotlin* rendu, au minimum, les auteurs et une description succincte des fonctionnalités proposées par classe ainsi que le but et les entrées/sorties des fonctions. Allez à l'essentiel, c'est juste pour qu'il soit plus facile de s'y retrouver. De plus vous commenterez les portions les plus importantes et/ou complexes de votre code. Pas besoin cependant de tout commenter. De nouveau, faites juste en sorte que votre code soit compréhensible lors de la correction.

¹ <https://developer.android.com/studio/index.html>