LICENCE PRO DEVOPS

Java:

TP-projet 2023-2024

PRÉSENTATION - CONSIGNES

- But : réaliser une application de bureau en Java qui utilise ce qu'on a vu jusqu'à présent
- . Deux applications : un serveur et un client
- . À faire par groupes de 2
- . Évaluation :
 - Présentation + démo de votre ap: le 9 février
 - o application (~25 min)

 → dernière séance Document présentant votre application
 - → quelques jours avant
- Sans compter aujourd'hui, il vous reste 14h de séances

DÉROULEMENT

- Avec les cours/TP faits jusqu'à présents/à venir, vous avez un code rudimentaire pour un chat type IRC, avec :
 - Réseau (client-serveur)
 - Interface graphique
 - Base de données (à venir)
- À partir de là, à vous de décider des améliorations. Exemples :
 - Meilleure interface graphique
 - Authentification
 - Sauvegarde des conversations
 - Conversations privées entre certains utilisateurs
 - Envoi d'images...
 - o Jeu
 - o ... libre à vous

CAHIER DES CHARGES

- Application réseau en Java
 - TCP: 1 serveur, plusieurs clients
 - Le serveur peut rester en ligne de commandes
 - Le client est une "application de bureau" avec interface JavaFX
- Peut être créé via SceneBuilder
- . Obligatoire:
- -Base de données (par le client ou le serveur). Ex: authentification
- -Gestion de versions (git, svn...)

- > 3 notes:
- 1) Présentation orale
- 2) Code
- 3) Rapport

1) Présentation orale

- Avec tous les membres du groupe
- devant le reste du groupe + autre enseignant
- Durée 15 min
- Prévoir un support
- Doit comprendre une démo en direct
- □ 3 parties, qui présentent :
 - Les fonctionnalités
 - L'architecture / un point technique
 - La gestion de projet

2) Code

- · À rendre : accès vers votre dépôt git
- Deadline : 6 Février minuit
- Seront évaluées :
 - Absence de bugs
 - Organisation du code
 - Bonnes pratiques
 - Documentation

3) Rapport

Sous forme PDF à envoyer par mail à clement.battard@univ-lyon1.fr

Deadline: 1 Février

- Longueur : entre 10 et 20 pages tout compris
- Doit comporter 3 parties :
 - Présentation des fonctionnalités
 - Utiliser des captures d'écran
 - Architecture générale de l'application
 - Utiliser des diagrammes UML
 - Frameworks utilisés
 - Gestion de projet
 - Répartition du travail, fonctionnement
 - Bons côtés, mauvais côtés
 - Pour chaque membre : un paragraphe "introspection"