

# Génie Logiciel et Projet

Introduction au cours

Licence Informatique 2<sup>e</sup> Année

[Tianxiao.Liu@cyu.fr](mailto:Tianxiao.Liu@cyu.fr)

<http://depinfo.u-cergy.fr/~tliu/glp.php>

# Plan

- Motivation et objectif du cours
- Organisation et programme du cours
- Modalité de contrôle de connaissances (MCC)
- Choix du sujet projet

# Motivation et objectif du cours

- Un cours **technique et professionnalisant**
  - Premier cours SEDAMOP
  - SEDAMOP : *Software Engineering and Design, Agile Management, Openness to Professional*
- Apprendre à réaliser un projet complexe en groupe
- Approfondir les techniques de conception et de programmation
- Maîtriser différents outils de réalisation de logiciel
- Rédaction et présentation

# Organisation du cours

- Cours magistraux et activités collectives
  - 6 séances de CM (T. Liu)
  - 1 séance : contrôle écrit (fin avril)
  - 3 séances Madame Nguyen (culture générale)
- 9 séances de TD de 3 heures
- Semaines sans CM et/ou TD → travail sur le projet en autonomie

# Organisation du cours

- PPAP : avant tout le plus important
  - Présence, ponctualité, assiduité et participation
- Tous les emails à envoyer à l'enseignant
  - **Tianxiao.Liu@cyu.fr**
  - **Objet : "GLP : IdentifiantProjet SujetEmail"**
    - IdentifiantProjet: un mot représentant le projet
    - **Pas d'autres caractères comme ex. \_ - [ ] { } ( ) ...**
  - Documents exportés en **PDF**
  - Code source (programme) → **compressé**

# MCC

- **Cette UE n'a pas de session 2 (pas de rattrapage, cf. les MCC Année L2)**
- **Contrôle écrit individuel (noté sur 20 avec coefficient : 30%)**
  - Compétences et techniques GLP
    - **23 avril 2024**
    - **Une feuille A4 recto-verso autorisée (manuscrite ou imprimée)**
- **Projet en équipe de trinôme (noté sur 20 avec coefficient : 70%)**
  - 3 points d'avancements notés :  $3 \times 2 \text{ pt} = 6 \text{ pt}$
  - Outils : Git / Test avec Junit / log avec Log4j : 1,5 pt
  - Complétude (fonctionnalités) et qualité du logiciel : 7,5 pt
  - Présentation technique : 1 pt
  - Qualité démo finale : 1 pt
  - Document de spécification (cahier des charges) : 0,5 pt
  - Rapport final : 2,5 pt

# Choix du sujet de projet

- **Algorithme d'attribution de sujet**
  - Un sujet **différent** pour chaque équipe
  - Chaque équipe définit l'ordre de préférences
  - Déroulement de l'attribution : « tour par tour »
  - Pour chaque tour et chaque projet
    - S'il n'y a qu'une seule équipe qui choisit le projet en premier choix, affectation directe
    - S'il y a plus de 2 équipes qui choisissent le projet en premier choix, affectation aléatoire
    - Mettre à jour les préférences en enlevant les projets déjà attribués

# Choix du sujet de projet

- Constituer vos équipes de projet
  - Par défaut : équipe de **trinôme**
  - Les équipes monômes et binômes **ne sont pas acceptées.**
  - Les membres d'une équipe de projet doivent être dans **le même groupe de TD** : travail collectif
- Tous les sujets sont de même difficulté
- Les projets ayant l'IHM semblant plus facile ont des difficultés algorithmiques et théoriques
- **cf. l'autre fichier de slides (les 50 projets)**

# Choix du sujet de projet

- Envoyez vos choix (ordre de préférences) par email
  - **Au plus tard le vendredi 19 janvier 2024 à 18H00**
  - Objet email : GLP choix TD N°Groupe\* NOM1 NOM2 NOM3
  - Corps email : une chaîne de caractère  
Numéro1,Numéro2,Numéro3,...Numéro50 (choix à l'ordre descendant)

Un exemple complet :

Objet de l'email : GLP choix A DUBOIS DUPONT DESCHAMPS

Corps de l'email (ça doit être en une seule ligne dans votre email) :

14,30,20,13,32,7,8,9,10,3,12,11,1,2,4,5,6,15,16,17,18,19,21,22,23,24,  
25,26,27,28,29,31,33,34,35,36,37,38,39,40,41,42,43,44,45,46,47,48,49,50

- **Pas de numéro répété (occurrence > 1)**
- **Pas d'espace avant et après ","**
- **Pas de "," après le dernier nombre**
- **Tout non respect du format lèvera une *IllegalArgumentException* → choix invalide → l'équipe aura un projet aléatoire parmi le reste...**
- **Tout retard d'envoi → l'équipe aura un projet aléatoire parmi le reste...**

# Clés de réussite GLP

- Le module GLP a son « esprit »
  - Savoir répartir et collaborer
  - Résolution des problématiques complexes par la conception des solutions algorithmiques et des programmes de qualité
- **Attention !**
  - Evitez d'éventuelles « **fraudes** » intentionnées ou non
    - Avancement du projet régulier, visible et traçable, un résultat (partiel ou entier) sorti « miraculeusement » de nulle part → non accepté et considéré comme « fraude »
    - Style de programmation Java POO et GLP exigé, sinon, « hors sujet » ou « fraude »