

Master Sciences cognitives

Génie logiciel

Responsables	Descriptions	Informations
Maamar el amine HAMRI amine.hamri@univ-amu.fr	Code : S51IN1M1	Composante : Faculté des Arts, Lettres, Langues et Sciences humaines
Pablo ARRIGHI pablo.ARRIGHI@univ-amu.fr	Nature : Domaines : Sciences humaines et sociales, Sciences et Technologies	Nombre de crédits :

LANGUE(S) D'ENSEIGNEMENT

Français

CONTENU

1) Versioning

- Git: Branches, Dépôts Lointains, Dépôts Lointains multiples avec branches, Workflows.

2) Building

- Gradle: Automatisation de compilation, de tests, de dépendances, langage de tâches interdépendantes.

3) Méthodes

- Les acteurs du logiciel.
- Cycles en V. Motivation et détail de chacune des phases. Forces et Faiblesses.
- Méthodes agiles. Motivations. Notamment XP et Scrum. Détail de chacune des réunions et instruments. Forces et Faiblesses.
- GL Libre: the cathedral and the bazaar

4) Documentation

- Du GL: Cahier des charges, Spécifications, Conception, ...
- Du code: Javadoc, Commentaires, Wikis, Issues trackers

5) UML

- Motivations. Tous les principaux diagrammes (classe, object, séquence, com, package, états-transitions,...). **2 TD**

6) Tests

- Types de Test (Blanche/Noire, Intégration (continue), Correction/Validation,...), Couverture (Exos sur les différents critères), Quand les faire (TDD...)
- Découverte du debugger eclipse
- Concepts d'invariants, d'assertions, d'analyse statique

7) Estimation

- Rapports PrixDev vs TempsDev vs LignesCode
- % observés de failed projects, causes observées
- % observés de bugs

8) Veille technologique sur l'actualité du GL

VOLUME HORAIRE

- Volume total: 54 heures

CODES APOGÉE

- SINAU02L [ELP]
- SINAU02J [ELP]

M3C

Aucune donnée M3C trouvée

POUR PLUS D'INFORMATIONS

[Aller sur le site de l'offre de formation...](#)



Dernière modification le 30/08/2023