Projet
V1.6.0

Cette œuvre est mise à disposition selon les termes de la licence Creative Commons Attribution – Pas d'Utilisation Commerciale – Partage à l'Identique 3.0 non transposé.

Document en ligne : mickael.martin.nevot.free.fr

Date de présentation du projet : **24 avril 2017 à 13h00**
Date de rendu : **30 avril 2017 avant minuit**
Travail : **binôme**

1 Assistance

Vous pouvez contacter l'enseignant en cas de besoin en formalisant et en ciblant précisément votre demande. Pour ce faire, vous devez respecter les règles de communication et d'envoi (ci-dessous).

2 Communication et envoi

2.1 Généralités

En joignant vos coordonnées (*e-mail* et téléphone portable notamment) à un message ou à votre livraison, vous pourrez être joint en cas de problème.

2.2 Communication

Chaque communication devra être faite :

- à destination (systématiquement) de **l'ensemble de vos enseignants** :
  - Victoria Tishkova Leoni : victoria.leoni@univ-amu.fr ;
  - Mickaël MartinNevot : mmartin.nevot@gmail.com ;
- en faisant figurer `[AMU][EPUM][GBM4]` en début de sujet.

2.3 AMeTICE

2.3.1 Présentation

Pour votre projet, vous devez utiliser la plateforme pédagogique de l'Université d'Aix-Marseille : **AMeTICE** (http://ametice.univ-amu.fr), à l'adresse suivante : `Accueil / Cours / Sciences et Technologies / Polytech / Génie biomédical / [15]-GBM4A - S2 - Informatique industrielle - Interface - homme-machine (M. Martin Nevot).`

2.3.2 Sélection du groupe

Sélectionnez, sur AMeTICE, un **groupe** d'étudiant disponible avec votre binôme.

(cc) BY-NC-SA

2.3.3 Livraison

Un (seul) des membres du **binôme** doit rendre un livrable (indépendant de son livrable individuel) qui devra être :

- nommé de la manière suivante (`Nom1`, `Nom2` étant vos noms et `Prénom1`, `Prénom2` vos prénoms) : `Nom1 Prénom1 - Nom2 Prénom2` ;
- compressé dans une seule archive au format ZIP **n'excédant pas 10 Mo** ;
- remis, avant la date de rendu, sur AMeTICE.

2.4 Architecture

Le livrable doit être composé des répertoires suivants :

- répertoire `bin` : votre application sous forme d'une archive au format JAR ;
- répertoire `docs`, contenant :
  - le dossier de clôture du travail comprenant :
    - le bilan technique : ce que vous avez appris mais aussi ce que vous avez ressenti après le projet ;
    - les problèmes et difficultés rencontrés ;
    - les mesures d'améliorations : ce qui vous semble important mais que vous n'avez pas pu réaliser dans le cadre de l'enseignement ;
    - les écarts avec les prévisions.
- répertoire `src` : les sources de l'application commentées ainsi que votre projet eclipse ;
- répertoire `man`, contenant :
  - le fichier « lisez-moi » (comportant quelques informations rapides votre application) ;
  - le manuel d'utilisation sous la forme de vidéo (**obligatoirement**).

3 Sujet

Choisissez un sujet (parmi ceux proposés ou inédit validé par les enseignants) puis **réalisez** un projet en mettant en œuvre l'architecture applicative définie en prenant un soin tout particulier aux **interactions homme-machine**, à la **qualité ergonomique** (logicielle), à **l'innovation**, à **l'élégance** et à **l'utilisabilité** de votre produit.

Vous devez apporter un soin tout particulier à la présentation du **code source** (**indentation**, respect d'une **convention de nommage**, **commentaires**, etc.) et à l'**architecture** des répertoires.

Votre application doit être **évolutive**, **modulaire** et professionnelle (**robuste**, **fiable** et intégralement **fonctionnelle**).

4 Présentation

Vous devez faire une **présentation orale** (d'une durée maximale de **15 minutes**) devant un jury à la date de présentation du projet, selon le support de présentation de votre choix (qu'il soit documentaire ou technique).

(cc) BY-NC-SA

5 Conseils

5.1 Aide à la création d'un fichier au format JAR

Afin de créer un fichier au format JAR exécutable sous eclipse :

- faites un clic droit sur le projet, puis sur `export`, et ensuite sur `JAR file` ;
- choisissez les ressources à mettre dans le fichier à générer ;
- choisissez les options que vous désirez, entrez l'adresse de destination du fichier à générer et cliquez sur `suivant` ;
- cliquez sur `suivant`, puis renseignez la classe principale de votre application (elle doit contenir une méthode de classe `main(...)`) ;
- cliquez sur `terminate`.

5.2 Conseils généraux

Voici quelques conseils :

- gérez la répartition de réalisation des fonctionnalités entre les membres de l'équipe ;
- prévoyez un découpage clair entre les fonctionnalités essentielles et optionnelles de votre application ;
- fournissez un travail régulier échelonné en versions successives planifiées à l'avance ;
- optimisez votre code source ;
- testez rigoureusement votre application.