

Génie logiciel 1

ECTS
3 crédits

Composante
**Sciences Fondamentales
et Appliquées**

Période de l'année
Semestre 7

Présentation

Description

Les étudiants sont confrontés aux problématiques du développement logiciel « grandeur nature », et ils en découvrent les différentes étapes.

Présentation des différentes étapes de la conception et du développement d'un logiciel ; analyse des besoins, conception, développement, documentation, test et vérification.

Utilisation de UML (diagrammes de séquences système, de séquences objets, d'activité, de classes, d'états-transitions...).

Introduction au test logiciel ; notion de couverture, utilisation d'outils pour le test unitaire (x-unit). Introduction à la gestion de projet agile (histoires utilisateurs, carnet de produit, planification kanban...)

Analyse des besoins et conception en groupe d'un projet logiciel annuel mettant en oeuvre les concepts vu en cours. Planification des premières itérations de développement.

Objectifs

Aborder de façon concrète les étapes de la spécification et conception d'un logiciel. Introduction à la gestion d'un projet. Introduction au test logiciel et à la documentation.

Heures d'enseignement

CM	CM	8h
P-Proj	Pédagogie par projet	17h

Compétences visées



Capacité au travail en équipe, respect des étapes d'un processus de développement, capacité de mener une analyse critique sur un travail produit, gérer des risques et mener une démarche qualité.