

## Feuille de route

SEMAINE	MODULE	ACTIVITÉS	REMISE DES TRAVAUX NOTÉS
1	Module 1 Se préparer	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Situer le cours par rapport au domaine du génie logiciel</li> <li>2. S'informer sur le fonctionnement du cours</li> <li>3. Tester ses connaissances sur l'orienté objet</li> <li>4. Installer le logiciel</li> <li>5. Explorer l'exemple</li> </ol>	
2	Module 2 Analyser les besoins du client et le domaine	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. S'informer sur l'analyse</li> </ol>	
3		<ol style="list-style-type: none"> <li>1. S'informer sur l'analyse</li> <li>2. Renforcer sa compréhension</li> </ol>	
4		<ol style="list-style-type: none"> <li>3. Explorer l'exemple</li> <li>4. Construire un modèle de cas d'utilisation</li> </ol>	
5		<ol style="list-style-type: none"> <li>4. Construire un modèle de cas d'utilisation</li> <li>5. Faire une revue technique des cas d'utilisation</li> <li>6. Élaborer des diagrammes de séquence système</li> </ol>	<b>TN1</b> 15 %
6		<ol style="list-style-type: none"> <li>6. Élaborer des diagrammes de séquence système</li> <li>7. Élaborer un modèle du domaine</li> </ol>	<b>TN2</b> 5 %
7		<ol style="list-style-type: none"> <li>7. Élaborer un modèle du domaine</li> <li>8. Communiquer une analyse</li> </ol>	<b>TN3</b> 20 %
8	Module 3 Concevoir une solution orientée objet	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. S'informer sur la conception</li> <li>2. Renforcer sa compréhension</li> </ol>	
9		<ol style="list-style-type: none"> <li>3 Explorer le dossier de conception de l'exemple</li> <li>4. Élaborer les diagrammes d'interaction</li> <li>5. Élaborer le diagramme de classes de conception</li> </ol>	
10		<ol style="list-style-type: none"> <li>4. Élaborer les diagrammes d'interaction</li> <li>5. Élaborer le diagramme de classes de conception</li> </ol>	
11		<ol style="list-style-type: none"> <li>4. Élaborer les diagrammes d'interaction</li> <li>5. Élaborer le diagramme de classes de conception</li> </ol>	
12		<ol style="list-style-type: none"> <li>4. Élaborer les diagrammes d'interaction</li> <li>5. Élaborer le diagramme de classes de conception</li> <li>6. Communiquer une conception orientée objet</li> </ol>	<b>TN4</b> 35 %
13		Module 4 Concevoir des tests	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. S'informer sur les tests</li> <li>2. Élaborer les cas de test</li> <li>3. Communiquer la conception de tests</li> </ol>
14	Module 5 Passer de la conception au code	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. S'informer sur l'implémentation</li> <li>2. Renforcer sa compréhension</li> <li>3. Explorer le passage à l'implémentation de l'exemple</li> <li>4. Élaborer un diagramme de classes d'implémentation</li> <li>5. Produire manuellement du code</li> <li>6. Communiquer une implémentation</li> </ol>	<b>TN6</b> 10 %
15	Module 6 Conclure	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Explorer une deuxième itération de l'exemple</li> <li>2. Revenir sur le génie logiciel</li> <li>3. Faire un bilan personnel</li> </ol>	<b>TN7</b> 5 %