

Documents à rendre à l'issue du projet

Rapport

Vous rendrez **votre rapport imprimé** à votre enseignant durant la séance de travaux pratiques de **la semaine du 28 mai**. Votre rapport doit être composé de

1. Une page de garde indiquant le nom et le groupe des membres du binôme, l'objet du dossier.
2. Une table des matières de l'ensemble du dossier.
3. Une brève introduction du projet.
4. Le diagramme UML des classes formant vos applications. Seuls les noms des classes et leurs dépendances sont à reporter, il est inutile de préciser leurs attributs et méthodes. Toutefois, vous devez y représenter l'organisation en paquetage.
5. Un bilan du projet (les difficultés rencontrées, ce qui est réussi, ce qui peut être amélioré).

Citations

Si pour réaliser votre projet vous avez employé des morceaux de code ne vous appartenant pas, cela devra être mentionné explicitement dans votre rapport. Indiquez

1. les classes correspondantes,
2. la provenance de ce code (site web, autre binôme, etc) et
3. le nombre de lignes concernées (raisonnablement, cela ne devrait pas dépasser 10% de votre projet).

Fichiers sources

Notez bien que votre rapport ne doit pas contenir vos fichiers sources. Seuls seront pris en compte ceux déposés dans les puits suivants.

1. Les sources du projet (uniquement les fichiers .java) doivent être déposés dans **le puits BPO2\projets** au sein d'une **archive commune** portant le nom des deux étudiants.
2. De plus, à l'issue de la séance de travaux pratiques, vous déposerez dans **le puits BPO2\soutenance** une **archive individuelle** contenant les fichiers .java du programme produisant le film demandé. Si pour écrire ce programme vous avez dû modifier votre bibliothèque durant la séance, vous joindrez à cette archive la nouvelle version de celle-ci.

Seules les archives au format jar ou zip seront acceptées. Ne pas déposer d'archive ou déposer une archive illisible ou ne contenant pas les sources demandés sera fortement pénalisé.

Mise en garde

Attention, c'est le dépôt de l'archive commune qui conditionne la correction du projet. Si elle n'est pas déposée dans le puits, vous ne serez pas corrigé et vous aurez 0.