

Notation Projet

(S.G)²

15 janvier 2022

I. Objectifs et Consignes

1. Objectifs

- Prendre du plaisir à programmer
- Définir un projet :
 - Définir des problématiques d'information
 - Définir une méthode de travail en groupe
- Développer son autonomie
- Découper un gros projet en plus petits projets et les développer efficacement
- Être capable de tester un projet.

2. Consignes

En groupe de 2 ou 3 vous devrez rendre sous un délai de 4 semaines travaillées (hors vacances scolaires) un projet de votre choix résolvant une problématique de votre choix. Les livrables seront :

- Un programme codé en python fonctionnant sans aucun bug et résolvant la problématique.
- Une présentation orale de 10 min par groupe
- Un support de présentation sous la forme d'une page web Html5/CSS3 avec au moins un lien.

Pour vous aider à cibler les points à mettre dans votre présentation, le barème indicatif est dans la page suivante.

II. Barème

- NE signifie Non Évalué
- NA signifie Non Acquis
- ECA signifie En Cours d'Acquisition
- A signifie Acquis

Compétence évaluées	Indicateur de Performance	NE	NA	ECA	A	Poids
Analyse						
Analyser le problème	Les problématiques d'information sont bien définies					/1
Modéliser le problème	Les problématiques d'information sont bien modélisées					/1
Décomposition						
Décomposer un problème en sous-problèmes	Le problème est découpé en plus petits problèmes					/3
Reconnaître des situations déjà analysées	Les petits problèmes connus sont mis en évidences					/1
Réutiliser des solutions	Les anciennes solutions sont réutilisées					/1
Conception						
Concevoir des solutions algorithmiques	Les algorithmes sont bien décrits					/3
Implémentation						
Traduire un algorithme dans un langage de programmation	Un programme répondant à la problématique est livré					/2
Spécifier les interfaces et les interactions	Les interfaces (en bonus) et les interactions sont spécifiés					/1
Comprendre et réutiliser des codes sources existants	Citer ses sources et être capable de les expliquer					/1
Développer des processus de mise au point et de validation de programmes	- Livrer un programme sans bug - Tester son programme et ses résultats - Expliquer la méthodologie de travail					/3
Acquisition et Mémorisation						Bonus
Assurer les fonctions d'acquisition						
Assurer les fonctions de mémorisation et les interactions						
Assurer les fonctions de traitement de l'information						
Assurer les fonctions de diffusion de l'information						
Abstraction						
Développer des capacités d'abstraction	Être capable d'expliquer la nature des objets manipulés					/0.5
Développer des capacités de généralisation	Proposer des cas d'applications et des extensions du programme					/0.5