

# S.A.É. S1.01

## Implémentation d'un besoin client

Compétence 1 : Réaliser > Implémentation

### Problématique professionnelle et objectifs

La problématique professionnelle est la création de tout ou partie d'une application simple. Cette SAÉ permet une première mise en pratique du développement autour d'un besoin client.

### Cursus

Travail encadré (projet tutoré) ..... S1 12h PT  
Formation complémentaire ..... 4h TD et 3h TP

Exemple de répartition de ressources :

R1.01 Initiation au dev. .... 3h TD et 3h TP

R1.02 Dev. interfaces web

R1.10 Anglais ..... 1h TD et 0h TP

Cela représente un total (encadrement et formation confondus) de **19h**.

### Description générique

En partant d'un besoin exprimé par un client, l'objectif est de réaliser une application qui réponde à ce besoin.

#### Livrables attendus dans le monde professionnel

- Code de l'application
- Traces d'exécution des jeux d'essais

### Coefficient de pondération

UE	Parcours	Coeff.
UE 1.1	tous parcours	40%

### Compétence 1

Développer des applications informatiques simples

- AC 1** Implémenter des conceptions simples
- AC 2** Élaborer des conceptions simples
- AC 3** Faire des essais et évaluer leurs résultats en regard des spécifications

## Exemple 1 : Annuaire

Compétence 1 : Réaliser > Implémentation > Exemple 1

Une organisation a besoin d'un annuaire numérique. Cette application doit reprendre toutes les données clients possédées par l'organisation (par ex : Nom, Prénom, Adresse, Numéro de téléphone...). Elle devra permettre la saisie, la modification et la consultation de ces données, de manière structurée et lisible.

*Format pédagogique* : projet

**Problématique professionnelle** : L'objectif est de pouvoir montrer sa capacité à développer une application permettant la création, la modification et la consultation des données d'une organisation.

**Préconisations d'évaluation** : 3 axes devront être évalués sur la production du projet. En premier lieu, la manière dont les fonctionnalités auront été implémentées (nommage, choix des structures de données, modularité, ...), puis la complétude des fonctionnalités demandées par le client, enfin la qualité des traces des jeux d'essais permettant la validation de ces fonctionnalités.

## Exemple 2 : Jeux de confrontation

Compétence 1 : Réaliser > Implémentation > Exemple 2

Un ensemble de jeux de confrontation avec l'ordinateur (trouver le nombre choisi, trouver la suite...) doit être développé au sein d'une même application. Un menu sera donc nécessaire pour choisir le jeu, mais également pour afficher son score, les meilleurs scores...

*Format pédagogique* : projet

**Problématique professionnelle** : L'objectif est de pouvoir montrer sa capacité à développer une application répondant à un ensemble d'algorithmes de jeux.

**Préconisations d'évaluation** : 3 axes devront être évalués sur la production du projet. En premier lieu, la manière dont les fonctionnalités auront été implémentées (nommage, choix des structures de données, modularité, ...), puis la complétude des fonctionnalités demandées par le client, enfin la qualité des traces des jeux d'essais permettant la validation de ces fonctionnalités.