

Checklists officielles

A faire à la fin de chaque itération. Ceci sont les checklists officielles reprises depuis les tableaux excels, elle sont bien pour s'auto-évaluer mais moins bien pour savoir exactement sur quoi avancer dans le projet.

- [Template \(officielle\)](#)
- [Checklist itération 1 \(officielle\)](#)
- [Checklist itération 2 \(officielle\)](#)
- [Checklist itération 3 \(officielle\)](#)

Template (officielle)

Préalable

Tous ces éléments sont à observer pour que le travail soit évaluable

- ☐ Une archive .zip est déposée sur Moodle.
- ☐ L'archive comporte un projet eclipse mentionnant le nom et le prénom (une infraction de nommage tolérée sur les 3 itérations)
- ☐ Le projet respecte la structure demandée (présence des répertoires src et tests, fichiers sources dans les bons paquetages. -0,25 sur la note finale par fichier mal placé)
- ☐ Les versions de Java, Junit et Eclipse sont conformes à celles demandées (une infraction tolérée sur les 3 itérations)
- ☐ Eclipse ne mentionne pas de problème de compilation (sauf problèmes de liaison au JDK, à JUnit 5)
- ☐

Acquis 1 : Programmer des énoncés de conception en Java selon les principes de la POO

Seuil de réussite (tous sont à valider pour obtenir l'acquis)

- ☐ [Prog. Procédurale] PMD relève au plus 2 méthodes trop longues et/ou trop complexes
- ☐ [Cohésion] PMD relève au plus 2 classes comportant 5 attributs ou plus.
- ☐ [Cohésion] PMD relève au plus 1 classe divine ou une classe de données

- ☐ [Encapsulation] PMD relève au plus 2 attributs d'accès autres que private
- ☐ [Encapsulation] Au moins 2 méthodes ou constructeurs respectent le principe de copies défensives pour les collections.
- ☐ [Masquage] Les classes métiers respectent la loi de Déméter (2 infractions tolérées)
- ☐ [RDD] La plupart des types du domaine correspondent aux candidats identifiés pendant l'étape de conception.
- ☐ [Polymorphisme] Les paramètres des constructeurs des superviseurs sont des types abstraits (interfaces ou classe abstraite)
- ☐ [Polymorphisme] PMD ne lève pas d'alerte LooseCoupling
- ☐ [Architecture] Les tests ArchUnit ne révèlent pas de problème d'architecture

Acquis 2 : Valider les comportements des objets programmés par des tests unitaires

Seuil de réussite (tous sont à valider pour obtenir l'acquis)

- ☐ Chaque classe du domaine est validée par une classe de test. Les classes de test sont définies dans le même package (mais dans le répertoire tests).
- ☐ L'ensemble des classes de test du domaine couvre au moins 90% des classes du domaine.
- ☐ Tous les tests unitaires des classes du domaine réussissent. (1 test en échec toléré)

Acquis 3 : Documenter son code

Seuil de réussite (tous sont à valider pour obtenir l'acquis)

- ☐ Les types et les méthodes publics sont documentés par de la javadoc inspirée par les énoncés (cf. PMD, 5 fautes tolérées)
- ☐ Les pré ou postconditions demandées figurent dans la javadoc, dans l'en-tête de la méthode , et les réponses concernant la classe est correcte.
- ☐ La CTT demandée est correctement (justifiées, avec le pire des cas si il existe, avec signification des variables N, M, etc) évaluée dans la Javadoc de la classe

Acquis 4 : Justifier le choix d'une structure de données particulière

Seuil de réussite (tous sont à valider pour obtenir l'acquis)

- ☐ Les choix de type de collection sont correctement documentés dans le code pour les cases du terrain de jeu, dans la javadoc de la classe .
- ☐ Les choix d'implémentation sont correctement documentés dans le code pour les cases du terrain de jeu, dans la javadoc de la classe .

Degré de maîtrise

Vérifiés SI tous les critères de seuil de réussite ont été observés pour affiner la cote

- ☐ PMD ne relève aucun problème de méthode trop complexe et/ou trop longue
- ☐ Plus de 2 méthodes ou constructeurs appliquent le principes de copies défensives sur les collections
- ☐ Au moins 2 constructeurs ou méthode de fabrique valident leurs paramètres.
- ☐ PMD ne relève aucun problème de type data class ou god object
- ☐ Les méthodes ne faisant pas partie du diagramme de classe ou des diagrammes de collaboration sont private (voire protected)
- ☐ Le packaging domain est couvert à 100% par les classes de tests du même package.

- ☐ La documentation de plusieurs méthodes fait état de précondition et de postcondition correctes
- ☐ Les collections sont utilisées sans réinventer la roue (pas de reprogrammation de méthodes existantes, ou de parcours séquentiel quand l'accès direct est prévu par exemple)
- ☐ Un plan de test exhaustif valide le code correspondant à la CTT demandée

Checklist itération 1 (officielle)

Préalable

Tous ces éléments sont à observer pour que le travail soit évaluable

- ☒ Une archive .zip est déposée sur Moodle.
- ☒ L'archive comporte un projet eclipse mentionnant le nom et le prénom (une infraction de nommage tolérée sur les 3 itérations)
- ☒ Le projet respecte la structure demandée (présence des répertoires src et tests, fichiers sources dans les bons paquets. -0,25 sur la note finale par fichier mal placé)
- ☒ Les versions de Java, Junit et Eclipse sont conformes à celles demandées (une infraction tolérée sur les 3 itérations)
- ☒ Eclipse ne mentionne pas de problème de compilation (sauf problèmes de liaison au JDK, à JUnit 5)
- ☒ AI-1: Créer une partie
- ☒ AI-2: Voir une partie
- ☒ AI-3 : Revenir au menu principal

Acquis 1 : Programmer des énoncés de conception en Java selon les principes de la POO

Seuil de réussite (tous sont à valider pour obtenir l'acquis)

- ☑ [Prog. Procédurale] PMD relève au plus 2 méthodes trop longues et/ou trop complexes
- ☑ [Cohésion] PMD relève au plus 2 classes comportant 5 attributs ou plus.
- ☑ [Cohésion] PMD relève au plus 1 classe divine ou une classe de données
- ☑ [Encapsulation] PMD relève au plus 2 attributs d'accès autres que private
- ☑ [Encapsulation] Au moins 2 méthodes ou constructeurs respectent le principe de copies défensives pour les collections.
- ☑ [Masquage] Les classes métiers respectent la loi de Déméter (2 infractions tolérées)
- ☑ [RDD] La plupart des types du domaine correspondent aux candidats identifiés pendant l'étape de conception.
- ☑ [Polymorphisme] Les paramètres des constructeurs des superviseurs sont des types abstraits (interfaces ou classe abstraite)
- ☑ [Polymorphisme] PMD ne lève pas d'alerte LooseCoupling
- ☑ [Architecture] Les tests ArchUnit ne révèlent pas de problème d'architecture

Acquis 2 : Valider les comportements des objets programmés par des tests unitaires

Seuil de réussite (tous sont à valider pour obtenir l'acquis)

- ☑ Chaque classe du domaine est validée par une classe de test. Les classes de test sont définies dans le même package (mais dans le répertoire tests).
- ☑ L'ensemble des classes de test du domaine couvre au moins 90% des classes du domaine.
- ☑ Tous les tests unitaires des classes du domaine réussissent. (1 test en échec toléré)

Acquis 3 : Documenter son code

Seuil de réussite (tous sont à valider pour obtenir l'acquis)

- ☑ Les types et les méthodes publics sont documentés par de la javadoc inspirée par les énoncés (cf. PMD, 5 fautes tolérées)
- ☑ Les pré ou postconditions demandées figurent dans la javadoc, dans l'en-tête de la méthode `PlayGameSuperviser.onEnter`, et les réponses concernent les 3 classes `Player`, `CaseMap` et `Case` et sont correctes.
- ☑ La CTT demandée est correctement (justifiées, avec le pire des cas si il existe, avec signification des variables N, M, etc) évaluée dans la Javadoc de la classe `TreasureQuestGameFactory`

Acquis 4 : Justifier le choix d'une structure de données particulière

Seuil de réussite (tous sont à valider pour obtenir l'acquis)

- ☑ Les choix de type de collection sont correctement documentés dans le code pour les cases du terrain de jeu, dans la javadoc de la classe `CaseMap`.
- ☑ Les choix d'implémentation sont correctement documentés dans le code pour les cases du terrain de jeu, dans la javadoc de la classe `CaseMap`.

Degré de maîtrise

Vérifiés SI tous les critères de seuil de réussite ont été observés pour affiner la cote

- ☑ PMD ne relève aucun problème de méthode trop complexe et/ou trop longue
- ☑ Plus de 2 méthodes ou constructeurs appliquent les principes de copies défensives sur les collections
- ☑ Au moins 2 constructeurs ou méthode de fabrique valident leurs paramètres.
- ☑ PMD ne relève aucun problème de type data class ou god object

- ☒ Les méthodes ne faisant pas partie du diagramme de classe ou des diagrammes de collaboration sont private (voire protected)
- ☒ Le paquetage domain est couvert à 100% par les classes de tests du même package.
- ☒ La documentation de plusieurs méthodes fait état de précondition et de postcondition correctes
- ☒ Les collections sont utilisées sans réinventer la roue (pas de reprogrammation de méthodes existantes, ou de parcours séquentiel quand l'accès direct est prévu par exemple)
- ☐ Un plan de test exhaustif valide le code correspondant à la CTT demandée

Checklist itération 2 (officielle)

Préalable

Tous ces éléments sont à observer pour que le travail soit évaluable

- ☒ Une archive .zip est déposée sur Moodle.
- ☒ L'archive comporte un projet eclipse mentionnant le nom et le prénom (une infraction de nommage tolérée sur les 3 itérations)
- ☒ Le projet respecte la structure demandée (présence des répertoires src et tests, fichiers sources dans les bons paquets. -0,25 sur la note finale par fichier mal placé)
- ☒ Les versions de Java, Junit et Eclipse sont conformes à celles demandées (une infraction tolérée sur les 3 itérations)
- ☒ Eclipse ne mentionne pas de problème de compilation (sauf problèmes de liaison au JDK, à JUnit 5)
- ☒ AI-4 : Changer de case active
- ☒ AI-5 : Creuser une case
- ☒ AI-6 : Fournir des indices

Acquis 1 : Programmer des énoncés de conception en Java selon les principes de la POO

Seuil de réussite (tous sont à valider pour obtenir l'acquis)

- ☑ [Prog. Procédurale] PMD relève au plus 2 méthodes trop longues et/ou trop complexes
- ☑ [Cohésion] PMD relève au plus 2 classes comportant 5 attributs ou plus.
- ☑ [Cohésion] PMD relève au plus 1 classe divine ou une classe de données
- ☑ [Encapsulation] PMD relève au plus 2 attributs d'accès autres que private
- ☑ [Encapsulation] Au moins 2 méthodes ou constructeurs respectent le principe de copies défensives pour les collections.
- ☑ [Masquage] Les classes métiers respectent la loi de Déméter (2 infractions tolérées)
- ☑ [RDD] La plupart des types du domaine correspondent aux candidats identifiés pendant l'étape de conception.
- ☑ [Polymorphisme] Les paramètres des constructeurs des superviseurs sont des types abstraits (interfaces ou classe abstraite)
- ☑ [Polymorphisme] PMD ne lève pas d'alerte LooseCoupling
- ☑ [Architecture] Les tests ArchUnit ne révèlent pas de problème d'architecture

Acquis 2 : Valider les comportements des objets programmés par des tests unitaires

Seuil de réussite (tous sont à valider pour obtenir l'acquis)

- ☑ Chaque classe du domaine est validée par une classe de test. Les classes de test sont définies dans le même package (mais dans le répertoire tests).
- ☑ L'ensemble des classes de test du domaine couvre au moins 90% des classes du domaine.
- ☑ Tous les tests unitaires des classes du domaine réussissent. (1 test en échec toléré)

Acquis 3 : Documenter son code

Seuil de réussite (tous sont à valider pour obtenir l'acquis)

- ☒ Les types et les méthodes publics sont documentés par de la javadoc inspirée par les énoncés (cf. PMD, 5 fautes tolérées)
- ☒ Les pré ou postconditions demandées figurent dans la javadoc, dans l'en-tête de la méthode `PlayGameSuperviser.onDig`, et les réponses concernent la classe `TreasureQuestGame` est correcte.
- ☒ La CTT demandée est correctement (justifiées, avec le pire des cas si il existe, avec signification des variables N, M, etc) évaluée dans la Javadoc de la classe `TreasureQuestGame`

Acquis 4 : Justifier le choix d'une structure de données particulière

Seuil de réussite (tous sont à valider pour obtenir l'acquis)

- ☒ Les choix de type de collection sont correctement documentés dans le code pour les cases du terrain de jeu, dans la javadoc de la classe `TreasureQuestGame`.
- ☒ Les choix d'implémentation sont correctement documentés dans le code pour les cases du terrain de jeu, dans la javadoc de la classe `TreasureQuestGame`.

Degré de maîtrise

Vérifiés SI tous les critères de seuil de réussite ont été observés pour affiner la cote

- ☒ PMD ne relève aucun problème de méthode trop complexe et/ou trop longue
- ☒ Plus de 2 méthodes ou constructeurs appliquent le principes de copies défensives sur les collections
- ☒ Au moins 2 constructeurs ou méthode de fabrique valident leurs paramètres.
- ☐ PMD ne relève aucun problème de type data class ou god object

- ☒ Les méthodes ne faisant pas partie du diagramme de classe ou des diagrammes de collaboration sont private (voire protected)
- ☒ Le paquetage domain est couvert à 100% par les classes de tests du même package.
- ☒ La documentation de plusieurs méthodes fait état de précondition et de postcondition correctes
- ☒ Les collections sont utilisées sans réinventer la roue (pas de reprogrammation de méthodes existantes, ou de parcours séquentiel quand l'accès direct est prévu par exemple)
- ☐ Un plan de test exhaustif valide le code correspondant à la CTT demandée

Checklist itération 3 (officielle)

Préalable

Tous ces éléments sont à observer pour que le travail soit évaluable

- ☒ Une archive .zip est déposée sur Moodle.
- ☒ L'archive comporte un projet eclipse mentionnant le nom et le prénom (une infraction de nommage tolérée sur les 3 itérations)
- ☒ Le projet respecte la structure demandée (présence des répertoires src et tests, fichiers sources dans les bons paquetages. -0,25 sur la note finale par fichier mal placé)
- ☒ Les versions de Java, Junit et Eclipse sont conformes à celles demandées (une infraction tolérée sur les 3 itérations)
- ☒ Eclipse ne mentionne pas de problème de compilation (sauf problèmes de liaison au JDK, à JUnit 5)
- ☒ AI-7 Terminer une partie
- ☒ AI-8 Générer des statistiques
- ☒ AI-9 Générer un terrain aléatoire

Acquis 1 : Programmer des énoncés de conception en Java selon les principes de la POO

Seuil de réussite (tous sont à valider pour obtenir l'acquis)

- ☑ [Prog. Procédurale] PMD relève au plus 2 méthodes trop longues et/ou trop complexes
- ☑ [Cohésion] PMD relève au plus 2 classes comportant 5 attributs ou plus.
- ☑ [Cohésion] PMD relève au plus 1 classe divine ou une classe de données
- ☑ [Encapsulation] PMD relève au plus 2 attributs d'accès autres que private
- ☑ [Encapsulation] Au moins 2 méthodes ou constructeurs respectent le principe de copies défensives pour les collections.
- ☑ [Masquage] Les classes métiers respectent la loi de Déméter (2 infractions tolérées)
- ☑ [RDD] La plupart des types du domaine correspondent aux candidats identifiés pendant l'étape de conception.
- ☑ [Polymorphisme] Les paramètres des constructeurs des superviseurs sont des types abstraits (interfaces ou classe abstraite)
- ☑ [Polymorphisme] PMD ne lève pas d'alerte LooseCoupling
- ☑ [Architecture] Les tests ArchUnit ne révèlent pas de problème d'architecture

Acquis 2 : Valider les comportements des objets programmés par des tests unitaires

Seuil de réussite (tous sont à valider pour obtenir l'acquis)

- ☑ Chaque classe du domaine est validée par une classe de test. Les classes de test sont définies dans le même package (mais dans le répertoire tests).
- ☑ L'ensemble des classes de test du domaine couvre au moins 90% des classes du domaine.
- ☑ Tous les tests unitaires des classes du domaine réussissent. (1 test en échec toléré)

Acquis 3 : Documenter son code

Seuil de réussite (tous sont à valider pour obtenir l'acquis)

- ☑ Les types et les méthodes publics sont documentés par de la javadoc inspirée par les énoncés (cf. PMD, 5 fautes tolérées)
- ☑ La CTT demandée est correctement (justifiées, avec le pire des cas si il existe, avec signification des variables N, M, etc) évaluée dans la Javadoc de la classe `GameOverSupervisor`

Acquis 4 : Justifier le choix d'une structure de données particulière

Seuil de réussite (tous sont à valider pour obtenir l'acquis)

- ☑ Les choix de type de collection sont correctement documentés dans le code pour les cases du terrain de jeu, dans la javadoc de la classe `GameOverSupervisor`
- ☑ Les choix d'implémentation sont correctement documentés dans le code pour les cases du terrain de jeu, dans la javadoc de la classe `GameOverSupervisor`

Degré de maîtrise

Vérifiés SI tous les critères de seuil de réussite ont été observés pour affiner la cote

- ☑ PMD ne relève aucun problème de méthode trop complexe et/ou trop longue
- ☑ Plus de 2 méthodes ou constructeurs appliquent les principes de copies défensives sur les collections
- ☑ Au moins 2 constructeurs ou méthode de fabrique valident leurs paramètres.
- ☑ PMD ne relève aucun problème de type data class ou god object
- ☑ Les méthodes ne faisant pas partie du diagramme de classe ou des diagrammes de collaboration sont private (voire protected)
- ☑ Le packaging domain est couvert à 100% par les classes de tests du même package.

- ☐ La documentation de plusieurs méthodes fait état de précondition et de postcondition correctes
- ☒ Les collections sont utilisées sans réinventer la roue (pas de reprogrammation de méthodes existantes, ou de parcours séquentiel quand l'accès direct est prévu par exemple)
- ☐ Un plan de test exhaustif valide le code correspondant à la CTT demandée