

I.	CONCEVOIR ET DEVELOPPER UNE APPLICATION INFORMATIQUE	1
A.	DEFINIR LE PROBLEME – QUOI	1
B.	ANALYSER LE PROBLEME - COMMENT	1
C.	CONCEVOIR LA SOLUTION ALGORITHME	2
D.	CODER DANS UN LANGAGE DE PROGRAMMATION	2
E.	TESTER ET METTRE AU POINT LE PROGRAMME	2
F.	FORMER A L'UTILISATION	2
II.	PROGRAMMATION STRUCTUREE.....	3
III.	ANNEXE	4
A.	CHOIX DES STRUCTURES DE CONTROLE.....	4

I. Concevoir et développer une application informatique

Le développement d'une application informatique requiert précision et nécessite la mise en œuvre d'une démarche rigoureuse afin d'éviter tout oubli qui serait préjudiciable à la qualité du produit logiciel. En effet toute étape bâclée ou ignorée est préjudiciable à la suivante et augmente le risque de non-conformité.

Suivre ces étapes consiste à trouver les réponses aux questions posées et mettre en œuvre les préconisations proposées.

DEFINIR ANALYSER CONCEVOIR CODER TESTER FORMER

A. Définir le problème – QUOI

- Quelles données à traiter et comment les obtenir ? (Type, validité, etc.)
- Quels traitements appliquer aux données ? (Calculs, formules, conditions, « règles du jeu », etc.)
- Quels résultats attendus ? (Type, validité, etc.).
- Appuyer par des exemples de données ou de calculs, des schémas, etc.

→ **Rédaction d'une définition du problème à traiter** dans laquelle aucune interrogation ne doit subsister. L'interprétation est interdite et elle doit être éclaircie grâce à un dialogue avec le demandeur : langage clair, simple.

Dans le cadre d'un examen, il est nécessaire de proposer le choix d'une option prise si plusieurs possibilités d'interprétation persistent

B. Analyser le problème - COMMENT

- Comment recueillir les données nécessaires, quels types leur attribuer, comment les vérifier, les mémoriser ?
- Comment effectuer les traitements nécessaires (différentes possibilités) ?
- Comment présenter les résultats ou les mémoriser ?

→ **Analyse des différentes manières de traiter le problème** : proposer, justifier et critiquer les solutions analysées. (Points de vue techniques – données et structures de données, structures de contrôles utilisées, algorithmes standard, etc.-, rapidité, performance, ergonomie, etc.).

C. Concevoir la solution algorithme

- Concevoir la succession des opérations à réaliser permettant de résoudre le problème : pseudo code, schémas, etc.
- Réutiliser les algorithmes de sous-programmes ayant fait leurs preuves (tri, etc.)
- Vérifier la cohérence et le bon fonctionnement (traces d'exécution des sous-programmes et du programme principal)

→ Rédaction de l'algorithme de résolution

D. Coder dans un langage de programmation

- Etablir ou utiliser des conventions de nomage pour les identificateurs des données et sous-programmes (cette étape a pu être réalisée précédemment)
- Commenter le programme principal et chaque sous-programme (objectif, auteur, date, modifications faites et à faire, paramètres attendus, valeur retournée, etc.)
- Indenter le code (respecter la position des instructions d'un même bloc)
- Marquer les fins de blocs ou de structures par un commentaire
- Respecter : « Une instruction par ligne »

→ Un programme source (plusieurs fichiers, éventuellement)

E. Tester et mettre au point le programme

- Compiler, testez et mettez au point
 - a. Erreurs de syntaxe : détectées par le compilateur
 - b. Erreurs de logique : non détectables → effectuer des traces d'exécution (affichage des variables intéressantes en des points stratégiques du programme)
 - c. Erreurs de données : les données fournies ne sont pas celles attendues (saisie, fichier, etc.)
 - d. Erreurs de manipulation du code source : inattention, substitution d'une instruction à une autre
- Tester
 - a. Tester chaque sous-programme séparément
 - b. Tester le programme complètement (intégration des sous-programmes)
 - c. Valider l'exécution aux limites des valeurs des données attendues : nombre trop grand, négatif, chaîne vide ou trop longue, etc.

→ Un programme exécutable

F. Former à l'utilisation

- Produire une documentation :
 - = comment utiliser le logiciel dans le cas normal (aide « en ligne »)
 - Quelles erreurs sont susceptibles de se présenter (code, message, action à réaliser)
- Former à l'utilisation
- Fournir un formulaire de satisfaction, et un formulaire d'amélioration (caractéristiques supplémentaires, documentation, ordre des saisies, etc.)
- Fournir un formulaire de rapport d'incident demandant les informations nécessaires au diagnostic : programme, contexte de fonctionnement (système d'exploitation et version), contexte provoquant l'erreur (données, moment où l'erreur se produit – systématiquement ou non – etc.)

→ Documentation, documents de suivi

+Exploitation : penser à la sécurisation des codes sources et des ²exécutables, et également à la sécurisation et aux sauvegardes des fichiers de données.

II. Programmation structurée

La conception des algorithmes passe essentiellement par une **conception descendante** : cela consiste à diviser le problème en sous problèmes jusqu'à un niveau de raffinement maximal.

A la programmation structurée, sont associés des représentations :

- **Pseudo code**
- Arbre programmatique
- Organigramme (ordinogramme)

Les caractéristiques des algorithmes et programmes étudiés jusqu'à présent étaient les suivantes :

- Un programme avec **un point d'entrée** et **un point de sortie**
- Utilisation des **séquences d'instructions**, des **structures de contrôles** (conditionnelles et répétitives) qui **mettent à jour des données**
- Utilisation de **sous-programmes** de petite taille
- Utilisation d'un style d'écriture clair : commentaires, noms variables, conventions

Les modes de traitements réalisés sont de 2 types :

- Mode de **traitement « batch »** (pat lot) : le programme est lancé, il effectue un traitement et se termine, sans aucune interaction avec l'utilisateur),
- Mode de traitement **faiblement interactif** : dialogue utilisateur – logiciel à travers l'utilisation de couple clavier/écran. Le programme suspend son exécution et attend la saisie d'une donnée pour poursuivre.

La programmation procédurale est conforme à la programmation structurée, un programme principal appelant des sous-programmes (« procédures ») modifiant des données partagées (ou « passées » en tant qu'arguments) et fournissant un résultat final en un nombre d'étapes déterminé.

III. Annexe

A. Choix des structures de contrôle

