

Séquence Séance	JAVA - Séquence 4 : Introduction à la création d'applications avec JavaFX Séance 5 : Evaluation de fin de séquence	Séance : 5 / 6	Niveau : BTS SIO 1 SLAM	
		Durée : 3 h		
<u>Objectif</u> : Créer une interface avec SceneBuilder, Interfacer une interface avec un contrôleur, Exploiter Maven pour gérer les dépendances, Organiser son code pour gérer une interface et une base de donnée			<u>Etape</u> : Evaluation	
<u>Objectif de la séance</u> : Compléter une application déjà commencée Crée une vue en FXML grâce à SceneBuilder Maitriser les contrôleurs des pages FXML			<u>Matériel</u> : Sujet de l'évaluation en numérique, Base du projet à importer, Internet coupé durant l'évaluation	
<u>Compétences</u> : [2.1.4] Exploitation des ressources du cadre applicatif (framework), [2.1.5] Identification, développement, utilisation ou adaptation de composants logiciels, [2.1.10] Rédaction des documentations technique et d'utilisation d'une solution applicative			<u>Organisation</u> : Salle en U / PC portable a disposition pour chaque élève avec connexion internet	
<u>Savoir Associés</u> : D.A.2.1/2 - Interfaces homme-machine : principes ergonomiques, techniques de conception, d'évaluation et de validation., D.A.2.1/2 - Concepts de la programmation objet : classe, objet, abstraction, interface, héritage, polymorphisme, annotations, patrons de conception, interface de programmation d'applications, D.A.2.1/2 - Concepts de la programmation événementielle : techniques de gestion des événements et exploitation de bibliothèques de composants graphiques, D.A.2.1/2 - Techniques et outils de documentation., D.A.2.1/2 - Fonctionnalités avancées d'un environnement de développement				

Phase	Durée	Déroulement	Activités	
			Eleve	Professeur
1	5 min	Installation des élèves et du professeur	Installation des élèves et lancement des PC	Accueil des élèves + appel sur pronote + coupure d'internet
2	20 min	Mise à disposition du sujet et de l'application avec l'explication des attentes et de l'application de base	Import et installation des projets sur leur machine / questions éventuelles	Mise a disposition du sujet et du projet. Explication de la base. Réponse aux questions.
3	120 min	Mise en activité : Réalisation de l'évaluation	Réalisation de l'évaluation	Passage dans les rangs pour contrôler l'avancée de l'évaluation et éclaircissement du sujet si nécessaire.

4	5 min	Récupération de l'évaluation	Export de leur réalisation sur le réseau de l'établissement	Récupération de leur projet sur le réseau.
5	5 min	Retour évaluation + nouvelle activité : Préparation du bilan de l'année.	Echange avec le professeur / Écoute active	Ressenti élève et explication de la nouvelle activité pour préparer la séance suivante
6	10 min	Mise en activité : Début de création d'une MindMap par élève retracant l'ensemble des éléments vue durant l'année en JAVA.	Début de la création de la MindMap	Echange avec les élèves sur leur début de réalisation et insister qu'elle est à terminer pour la séance suivante.

Bilan de Séance :