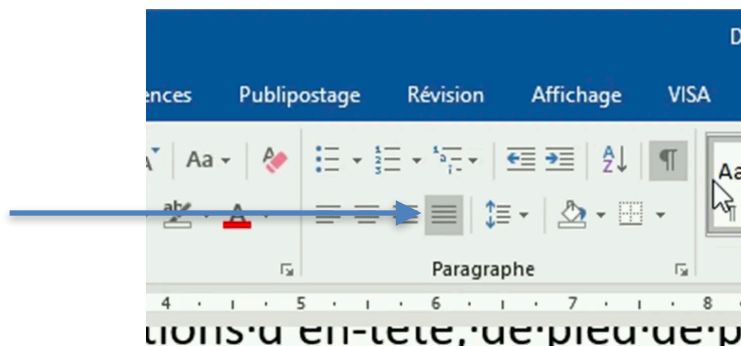


Recommandations rédaction du rapport

- La table de matière doit être générée automatiquement à partir des titres et sous titres.
- Il faut numéroter et titrer les figures selon l'ordre et le chapitre (première figure du chapitre 2 ==> Fig. 2.1)
- Il faut absolument commenter les figures et les diagrammes
- Il faut mettre à la fin du rapport une Webographie ou Bibliographie
- Le style Times 12, L'interligne est 1.5
- Il faut bien Travailler L'introduction et la conclusion et éviter la langue du bois
 - L'introduction doit présenter brièvement le contexte du stage (société et sujet) ensuite vous terminer par présenter le contenu du rapport en terme de chapitres
 - La Conclusion doit rappeler le contexte du stage, ce que vous avez fait et ce que reste à faire, les problèmes rencontrés ainsi ce que vous avez pu tirer de ce stage
-
- Attention à la ponctuation !!
- Justifier votre texte



Plan proposé

Résumé / Abstract

Liste des abréviations

Table des figures

Table des matières

Introduction

Chapitre I : Contexte général du projet

- Présentation de l'organisme d'accueil
- Cahier des charges et objectifs du projet
- Conduite du projet et Processus adopté (Y2P, Agile ou d'autres)
- Planning prévisionnel du projet (Gant)

Chapitre II : Etude Fonctionnelle

- Etude de l'existant s'il existe
- Bench Marking (choix des technologies ou solution open source ...)
- Capture des besoins fonctionnels (diagrammes de uses case de classes et celui de séquences bien que je préfère celui d'activité)
- Besoins non fonctionnels (security, ergonomie, temps de réponse, ...)
- Les diagrammes de cas d'utilisation doivent être accompagnés par une description textuelle

Name	Save item for purchase.
ID	UC_001
Description	While browsing items in the eStore, a user finds an item he is not ready to purchase yet, but he wants to save it to a list so that he can later find the item that he was previously interested in.
Actors	eStore customer.
Organizational Benefits	Increase sales by helping the customer remember products he was previously interested in.
Frequency of Use	20% of users save an item to be bought later each time they visit the site. 50% of saved items are purchased within one year of the saved date.
Triggers	The user selects an option to save an item.
Preconditions	User is viewing an item in the catalog.
Postconditions	The item selected to be saved is visible to the user when he views his saved items. The item selected to be saved is reflected as a saved item when the user views his eStore search and browse results.
Main Course	1. System prompts user to confirm saving selected item instead of purchasing it right away. 2. User confirms to save now (see EX1). 3. System determines user is not logged in and redirects user to log on (see AC1). 4. User logs on (see AC2, AC3). 5. System stores the saved item (see EX2). 6. System redirects the user to their saved items list to view the full list.
Alternate Courses	AC1 System determines user is already logged on. 1. Return to Main Course step 5. AC2 User logs off again. 1. Return user to Main Course step 3. AC3 User does not have an account already. 1. User creates an account. 2. System confirms account creation. 3. Return user to Main Course step 4.
Exceptions	EX1 User decides to purchase the item now. 1. See "Purchase item" Use Case. EX2 System fails on saving item to list. 1. System notifies user that an error has occurred. 2. Return user to Main Course step 1.

- Les diagrammes de classes (faire attention à la visibilité)

Chapitre III : Etude Technique

- Architecture physique et logique de l'application
- N'hésiter pas à mettre un nouveau diagramme de classes d'implémentation en différenciant les couches (dal, business, presentation)
- Technologies et outils utilisés (Langages et frameworks sans oublier de citer les versions associées)
- A ce niveau éviter copie coller et surtout la langue du bois essayer de projeter les technologies sur votre projet (comment pourquoi)

Chapitre IV : Mise en ouvre

- Architecture de votre projet (sous l'environnement de dev capture écran)
- Charte graphique
- Comment vous avez Intégré les différents frameworks dans votre application

- Déploiement de l'application
- Captures d'écran des interfaces importantes commentées bien sûr

Conclusion & Perspectives

- Ce que vous avez réalisé ce qu'il reste
- Les problèmes rencontrés
- Qu'est ce que vous avez appris

Webographie