A dark blue vertical bar runs down the left side of the page. A blue arrow points to the right from this bar, containing the date.

27/05/2015

# Rapport Java

Documentations + Manuel d'utilisation

Several thin, curved lines in dark blue and light grey originate from the bottom left corner and sweep upwards and to the right.

BADENS – BANQUET – GUENAT - SAYEGH

## Introduction

---

Ce document a pour but de spécifier les contraintes mis en place pour réaliser notre projet Java. Ainsi, nous allons expliquer notre choix au niveau de la modélisation de la base de données ainsi que notre modélisation UML pour répondre aux contraintes de ce projet.

Nous avons travaillé sur la plateforme GitHub qui nous a permis de réaliser un travail collaboratif. Vous trouverez notre répertoire GitHub à l'adresse suivante : [https://github.com/Aftergergluck/Java\\_project](https://github.com/Aftergergluck/Java_project).

De plus, nous avons aussi utilisé Maeven pour pouvoir gérer la maintenance de notre code plus facilement et pour pouvoir générer la Javadoc ainsi que les tests unitaires plus facilement.

Pour finir, la partie de modélisation UML a été réalisé sous Modélio, qui nous a permis de pouvoir générer un diagramme de classe UML.

A la fin de ce rapport ce trouve un manuel d'utilisation de notre programme où seront spécifié les contraintes à respecter pour le bon fonctionnement de ce logiciel.

Nb : Tous les pushes et les commits provenant de l'utilisateur « ped0bear » sont en réalité des pushes et des commits de Florian BADENS. Nous ne sommes toujours pas en capacité d'expliquer ce phénomène. Merci donc d'en prendre compte.

## Table des matières

---

Introduction.....	1
Cahier des Charges .....	3
Modélisation UML et Base de données .....	4
I)    Modélisation UML : .....	4
II)   Modélisation de la Base de données : .....	4
Répartition des tâches.....	5
Manuel d'utilisation .....	6
I)    Accueil : .....	6
II)   Ajouter : .....	7
III)  Modification : .....	9
IV)   Observer le réseau : .....	10

## Cahier des Charges

---

Nous allons dans cette partie redéfinir les contraintes du sujet que nous avons pris en compte lors du codage de notre programme.

Le premier but de ce programme est de pouvoir gérer plusieurs appareils présents dans les locaux de la société STRI. Ainsi, nous avons mis en place trois modules permettant ceci à savoir :

- L'ajout d'appareil ;
- La modification de leurs attributs ;
- Pouvoir observer les différents appareils dans les locaux de la société.

Pour ce faire, nous avons donc différencié les locaux, qui peuvent contenir plusieurs salles. Dans ces dernières, des appareils de plusieurs types (ordinateurs, tablettes, routeurs) sont présents. Nous avons décidé de ne pas faire la différence entre ces types d'appareils car ils ont leurs propriétés communes.

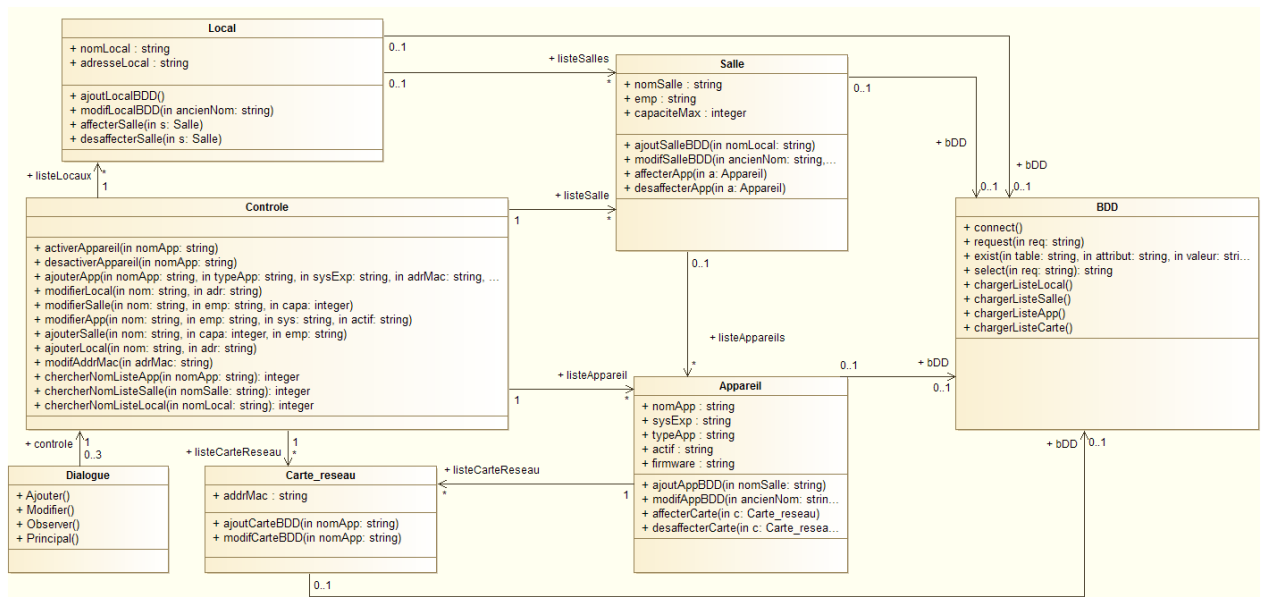
Ainsi, chaque appareil est décrit suivant plusieurs critères tels que : nom, adresse Mac, Os, Emplacement, ...

Pour le confort de l'utilisateur, chaque module est présenté de manière graphique.

# Modélisation UML et Base de données

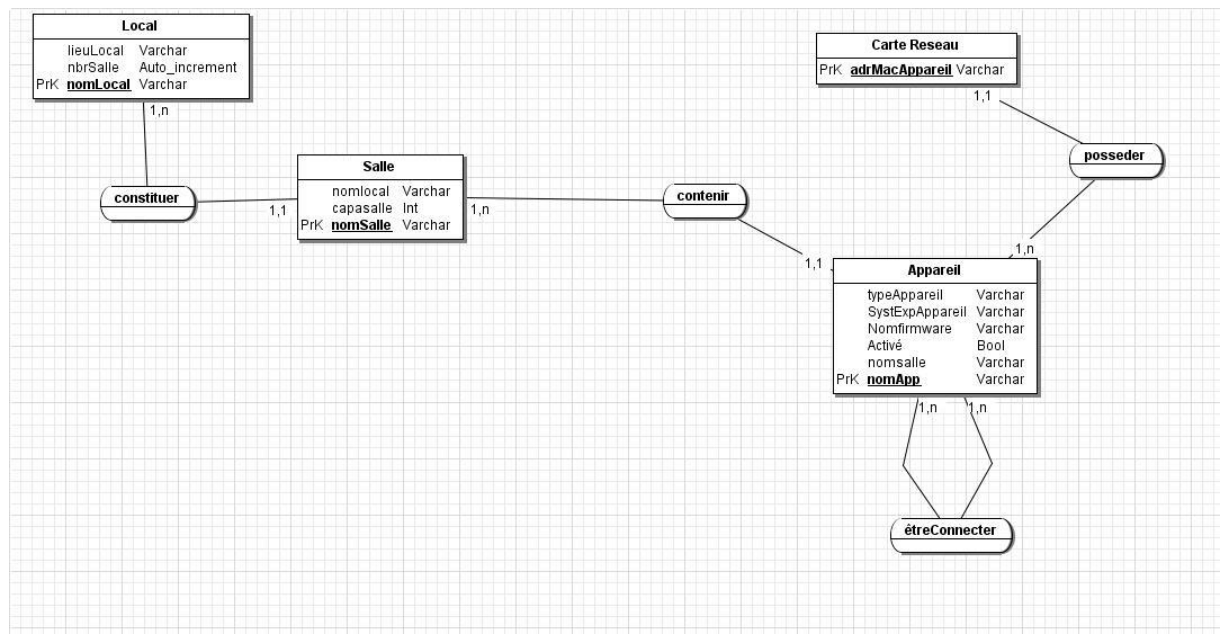
## I) Modélisation UML :

Nous avons respecté le modèle : Dialogue-Contrôleur-Entités que nous avons appris en cours d'UML. Voici donc notre diagramme de classe mis à jour :



## II) Modélisation de la Base de données :

Voici le MCD de notre base de données permettant de stocker toutes les informations de notre logiciel :



Ainsi, nous pouvons constater, comme défini plus haut dans le cahier des charges, qu'un local est constitué de salle. Chaque salle contient des appareils, possédant une ou plusieurs cartes réseaux. De plus, un appareil peut être connecté à plusieurs appareils.

## Répartition des tâches

---

Nous avons tout d'abord commencé par nous réunir pour spécifier et bien comprendre le sujet tous ensembles. A la suite de cela, nous avons décidé de partir sur différents plans d'action à savoir :

- Charles à la conception et création de la base de données.
- Vincent à la modélisation UML ;
- Florian et Mohamed à la définition de l'interface graphique.

Après cela, nous avons codé les différentes classes présentes dans le diagramme de classe et les différentes interfaces graphiques.

Nous avons commit tous ces changement tout au long du projet.

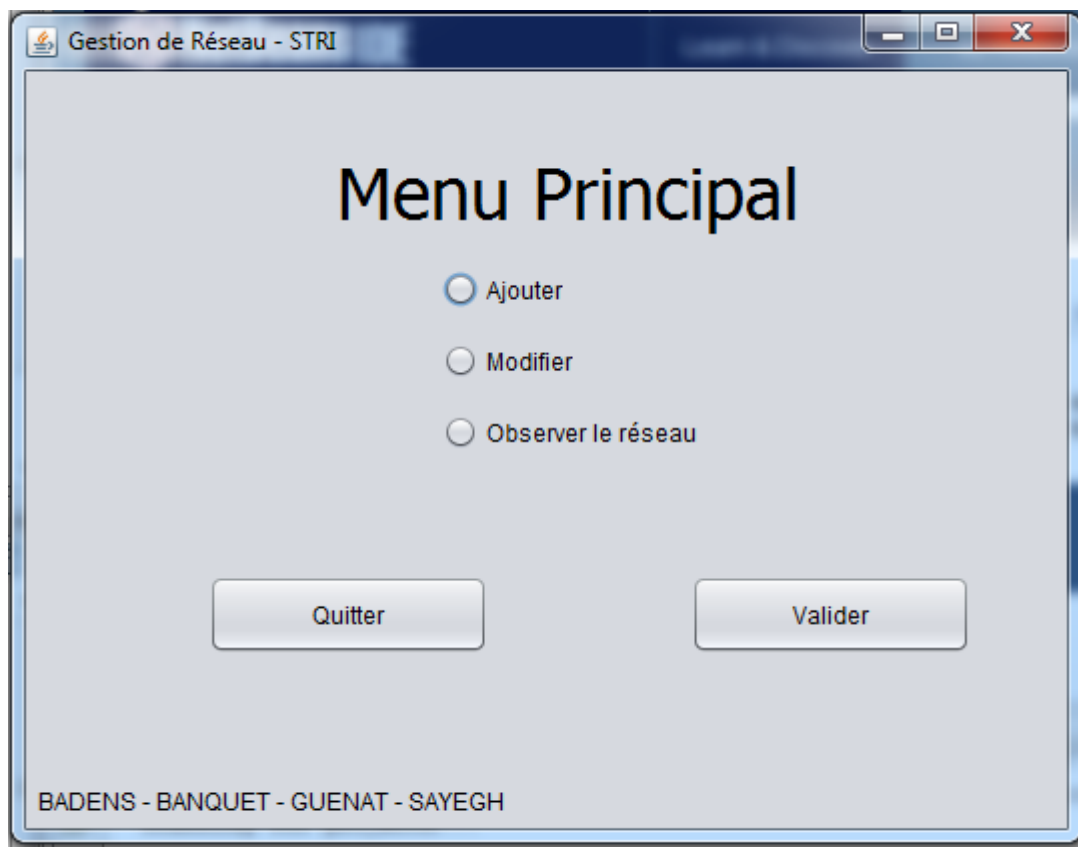
## Manuel d'utilisation

---

Dans cette partie, nous allons expliquer le fonctionnement de notre programme, accompagné d'imprim écran.

### I) Accueil :

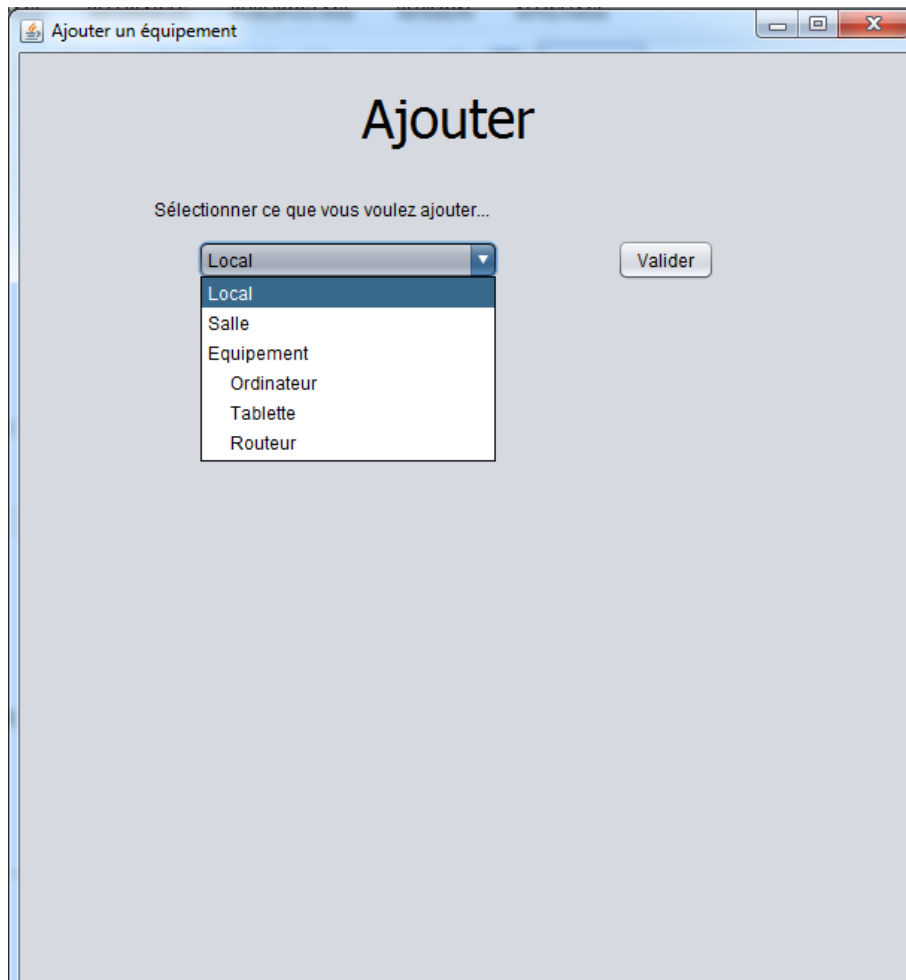
Lorsqu'un utilisateur lance notre programme, il arrive sur la page principale, où il sera amené à choisir en ajouter, modifier ou observer le réseau.



Après avoir cliqué sur l'action de son choix, l'utilisateur devra cliquer sur le bouton Valider qui l'amènera vers le module choisi. Sinon, il pourra cliquer sur le bouton Quitter qui aura pour but de fermer le programme.

## II) Ajouter :

C'est dans ce module que l'utilisateur pourra choisir entre ajouter un nouveau local, une nouvelle salle ou un appareil. Pour ce faire, il devra choisir dans le comboBox (voir image ci-dessous) l'entité à ajouter.



Après ce choix effectué, NE PAS CLIQUER SUR EQUIPEMENT (aucune action réalisée), le programme va afficher tous les champs pouvant être remplis par un utilisateur. Par exemple, pour ajouter un local, l'utilisateur devra entrer son nom, son adresse et la capacité (voir ci-dessous).



**Ajouter un équipement**

Sélectionner ce que vous voulez ajouter...

Local

Ajouter un local

Nom du local :

Adresse du local :

Nombre de salle(s) :

**Ajouter un équipement**

Sélectionner ce que vous voulez ajouter...

Salle

Ajouter une salle

Nom de la salle :

Emplacement :

**Ajouter un équipement**

Sélectionner ce que vous voulez ajouter...

Ordinateur

Ajouter un Ordinateur

Nom de l'ordinateur :

Adresse MAC :

Emplacement :

Système d'exploitation :

Nom du firmware :

Activer / Désactiver :

Il est demandé à l'utilisateur de remplir tous les champs. Le programme s'occupe de la vérification des différentes entrées. Après ceci, l'utilisateur devra cliquer sur le bouton valider et un message s'affichera pour signifier l'entité a bien été ajouté dans la base de données, ou non si erreur.

Pour finir, l'utilisateur sera renvoyé vers la page principale.

### III) Modification :

Ce module permet de modifier des attributs d'un local, d'une salle ou d'un appareil. De la même manière que pour le module ajouter, l'utilisateur choisira l'entité à modifier puis cliquera sur Valider.

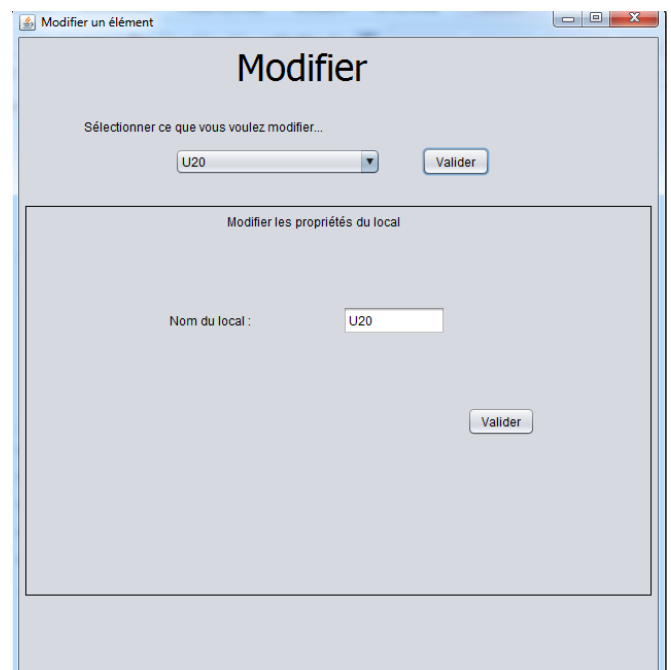
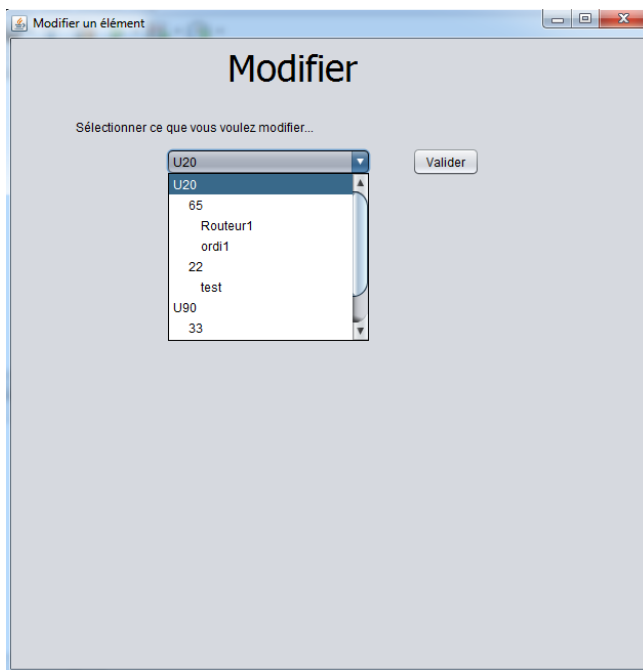
A ce niveau, les différentes entités sont représentées sous la forme suivante :

nomLocal

nomSalle

Appareils dans cette salle

A ce moment, les différentes informations s'afficheront et l'utilisateur pourra les modifier. Comme dans le module Ajouter, l'utilisateur a l'obligation de saisir tous les champs. Il cliquera sur le bouton Valider du bas pour enregistrer ces modifications.



#### IV) Observer le réseau :

Dans ce module, toutes les informations sur les locaux, les salles et les appareils sont affichées de la façon suivante :

Nom local (nombre de salle)

Nom de la salle (Appareil actif / Inactif)

Appareil (Type, @MAC, OS, Firmware, ...)

