

A.U: 2022/2023

Département Informatique

Filière : 2eme licence Génie logiciel

Matière : Projet Fédéré

Enseignant : Malek BEN SALEM

RAPPORT DU PROJET



Introduction générale

UNIHUB est un système de gestion en ligne (site web) destiné aux étudiants universitaires. Elle permet aux étudiants d'accéder à diverses fonctionnalités liées à leur vie universitaire.

C'est un outil essentiel pour les étudiants universitaires, offrant des fonctionnalités pratiques pour améliorer leur expérience universitaire et faciliter la communication avec l'université. Elle est conçue pour améliorer la communication entre les étudiants et l'université, et pour fournir aux étudiants un accès facile et pratique à leurs informations universitaires.

Les fonctionnalités de ce site web sont accessibles via une interface conviviale, qui permet aux utilisateurs de naviguer facilement et efficacement dans le système.

Le système est développé en utilisant la méthodologie SCRUM et en se basant sur le langage de modélisation unifié (UML). Le développement du système est divisé en plusieurs phases, dont l'analyse des exigences, la conception, le développement, test et maintenance.

Chapitre 1 :

Présentation du projet

Equipe de développement

Aziz Rebai

Ahmed Amine Ben Ghalba

Chedli Layouni

Jaafar elkhal Letaif

Ahmed Ameer Lejmi

Cahier de charge

CONTEXTE :

UNIHUB est un outil visant à faciliter la gestion de la vie étudiante en ligne. Elle permettra aux étudiants d'accéder à un certain nombre de services en ligne tels que la consultation des emplois du temps, la consultation des notes et des résultats d'examen, l'inscription aux cours, la gestion des absences, la communication avec les enseignants, la gestion des projets, etc. L'objectif principal de cette application est de faciliter la vie des étudiants et de les aider à mieux organiser leur temps et leurs études.

L'OBJECTIF :

Améliorer l'expérience utilisateur : L'objectif principal de l'application web d'interface étudiant est de fournir une expérience utilisateur conviviale et intuitive, qui permettra aux étudiants d'accéder facilement aux informations et aux fonctionnalités dont ils ont besoin.

PERIMETRE :

UNIHUB sera destinée aux étudiants d'une institution d'enseignement supérieur pour faciliter leur expérience d'apprentissage et de communication avec les professeurs et l'administration. Le projet est limité à l'environnement numérique de l'institution et ne concerne pas les étudiants d'autres institutions.

FONCTIONNEMENT :

Le site web doit fournir des fonctionnalités pour permettre aux étudiants de :

- Consulter leur emploi du temps
- Accéder aux supports de cours
- Échanger avec les enseignants et les autres étudiants via une messagerie intégrée
- Suivre leur progression et leurs notes
- Consulter les dates des examens

RESSOURCES :

Les ressources nécessaires pour la réalisation du projet comprennent :

- Une équipe de développement web compétente
- Un hébergement web robuste et sécurisé
- Un budget pour les licences de logiciels, les frais de maintenance et les coûts d'exploitation
- Des données et des ressources pédagogiques à intégrer dans l'application

BUDGET :

Le budget prévu pour le projet sera défini après une étude de faisabilité, mais il doit tenir compte des coûts de développement, d'hébergement, de maintenance et d'exploitation de l'application web.

DELAIS :

Le projet doit être livré avant la rentrée scolaire suivante, soit le 12 mai 2023

Agile Scrum

Définition des équipes et des rôles :

Product Owner :

Dans notre projet le Product owner est présentée par Monsieur **Aziz Rebai** afin de définir les spécifications fonctionnelles et priorise la liste des fonctionnalités du produit et choisit la date et le contenu de chaque sprint sur la base des valeurs qui lui sont communiquées par l'équipe.

Scrum Master :

Est présenté par monsieur **Chedli Layouni**, c'est le garant du cadre méthodologique. Il est chargé de faciliter les réunions Scrum et d'aider à résoudre les problèmes qui peuvent survenir pendant le sprint.

L'équipe de développement :

Et monsieur **Ahmed Amine Ben Ghalba**, Le concepteur WEB, qui se prend en charge de la conception en UML de notre projet.

Est monsieur **Ahmed Ameur Lejmi**, le Tech lead, qui prend le rôle de responsable de la qualité logicielle sur notre projet

Est monsieur **Jaafar elkhail Letaif**, le Développeur, qui prend le rôle de programmer notre site web.

Le Backlog de produit

















Identification des acteurs :

Acteur	Rôle
Etudiant	Il utilise les fonctionnalités pour atteindre un objectif spécifique tel que la recherche de cours, la gestion de son emploi du temps ou la participation à des activités parascolaires.

User stories :

fonctionnalité	User Story	Acteur	Priorité
1 Authentification	En tant qu'Utilisateur, je veux m'authentifier afin d'accéder à mon espace	Etudiant	Elevée
2 Gestion de profil	En tant que utilisateur, je veux modifier mon profil, évidemment les informations personnelles (photo, nom, prénom) et les informations de sécurité mot de passe	Etudiant	Elevée
3 Consulter les notes	En tant que Etudiant, je peux visualiser les notes d'une matière	Etudiant	Elevée
4 Calendrier des événements académiques	En tant que Etudiant, je peux accéder à un calendrier des événements académiques tels que les examens, Les emplois , les dates limites de projets, etc.	Etudiant	Elevée
5 Gestion messagerie	En tant que Etudiant, je veux consulter mon messagerie.	Etudiant	Moyenne
6 consulter les absences	En tant que Etudiant, je peux voir les absences à chaque heure de cours.	Etudiant	Elevée
7 consulter les supports des cours	En tant que Etudiant, je peux consulter les supports	Etudiant	Elevée
8 Gestion des réclamations	En tant que Etudiant, je peux ajouter une réclamation En tant que Etudiant, je peux consulter la liste de mes réclamation et savoir l'état de cette réclamation	Etudiant	Moyenne

Planification des releases et des sprints :

		Release 1	Release 2
Sprint 1	Authentification		
	Gestion profile		
	Consulter la calendrier des evenements academiques		
Sprint 2	Consulter les notes		
	Consulter les absences		
	consulter les supports de cours		
Sprint 3	Gestion messageries		
	Gestion des réclamations		

Chapitre 2 :

Conception du projet

Diagramme de cas d'utilisation

UniHub Use case Diagram

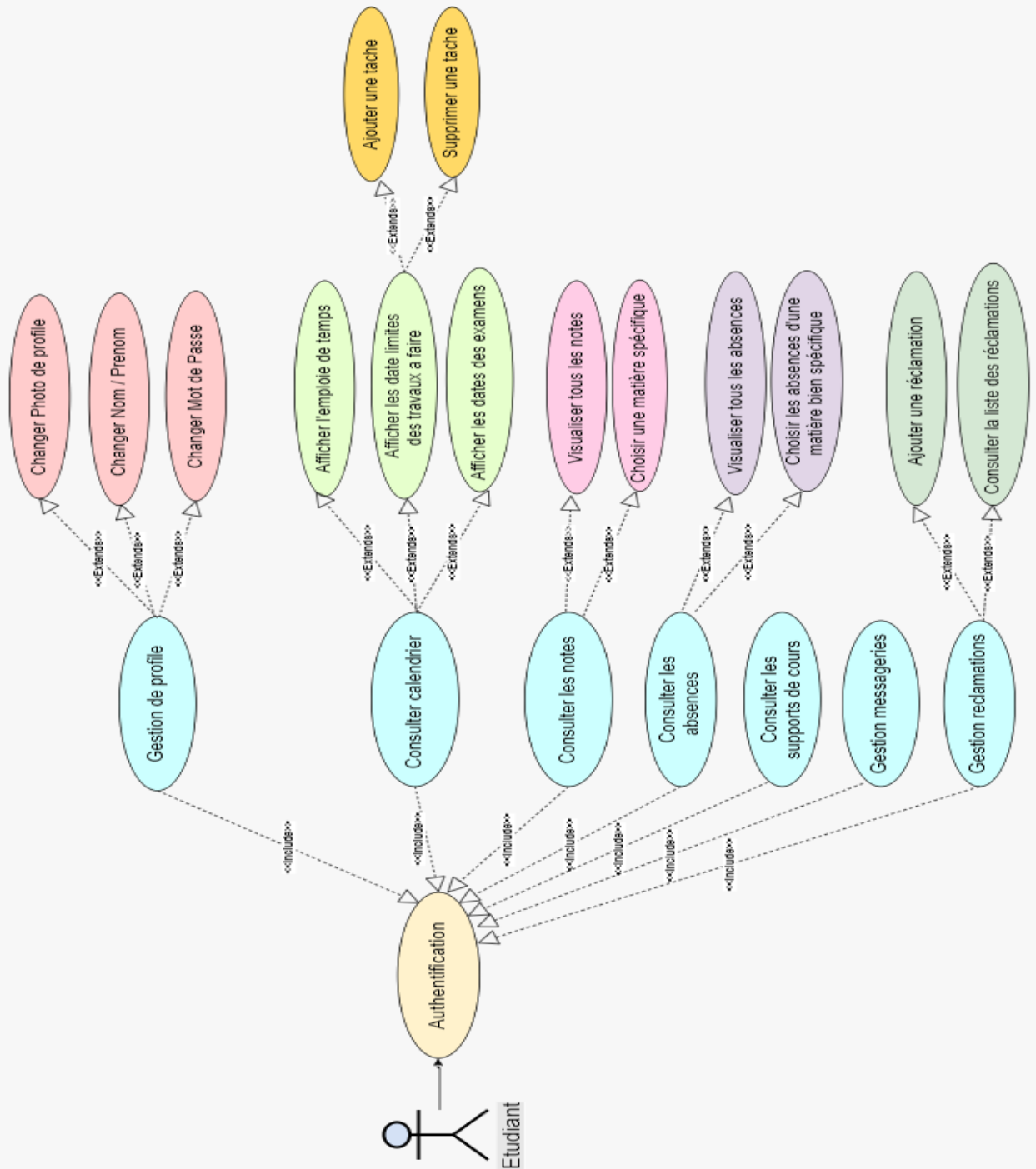
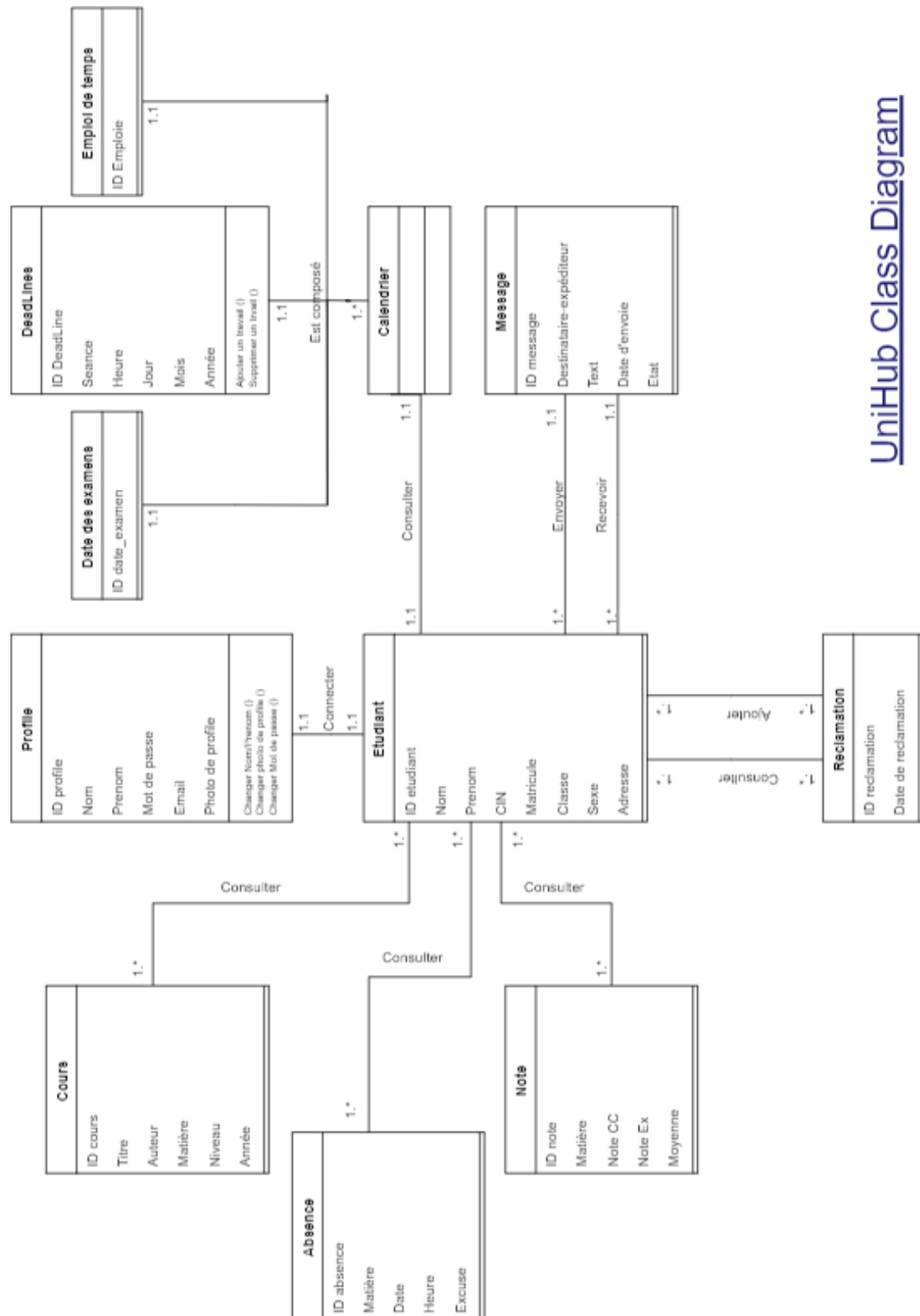


Diagramme de classe



Conception et réalisation de Sprint 1

Analyse des besoins :

L'objectif de ce sprint est de développer les fonctionnalités de base pour l'authentification et la gestion de profil de l'étudiant ainsi que la gestion de calendrier. Pour ce faire, nous devons prendre en compte les besoins suivants :

- Authentification : les utilisateurs de l'application doivent pouvoir s'identifier avec un email et un mot de passe.
- Gestion de profil : une fois authentifié, l'étudiant doit pouvoir accéder à son profil et modifier ses informations personnelles telles que son nom, prénom, mot de passe, photo de profil.
- Gestion de calendrier : l'étudiant doit pouvoir consulter son emploi du temps avec les dates et heures de ses cours, les dates des examens et les tâches à faire.

Spécifications des besoins :

1. Authentification

- L'interface de connexion doit permettre aux utilisateurs de saisir leur email et leur mot de passe.
- Le système doit vérifier que les informations de connexion sont correctes en interrogeant la base de données des utilisateurs.
- Si les informations sont correctes, l'application doit afficher l'interface principale de l'application.
- Si les informations sont incorrectes, le système doit afficher un message d'erreur et inviter l'utilisateur à saisir à nouveau ses informations de connexion.

2. Gestion de profil

- L'interface de gestion de profil doit permettre à l'étudiant de visualiser et de modifier ses informations personnelles.
- Les informations personnelles doivent être stockées dans la base de données des utilisateurs.
- L'interface doit inclure des champs pour le nom, le prénom, le mot de passe et la photo de profil.

3. Gestion de calendrier

- L'interface de gestion de calendrier doit permettre à l'étudiant de visualiser les dates et heures de ses cours et les dates des examens.
- Elle doit permettre de visualiser les listes des tâches à faire, ajouter des nouvelles tâches et supprimer des tâches existantes.
- Les informations sur les emplois et les tâches doivent être stockées dans la base de données de l'application.

Diagramme de séquence d'authentification :

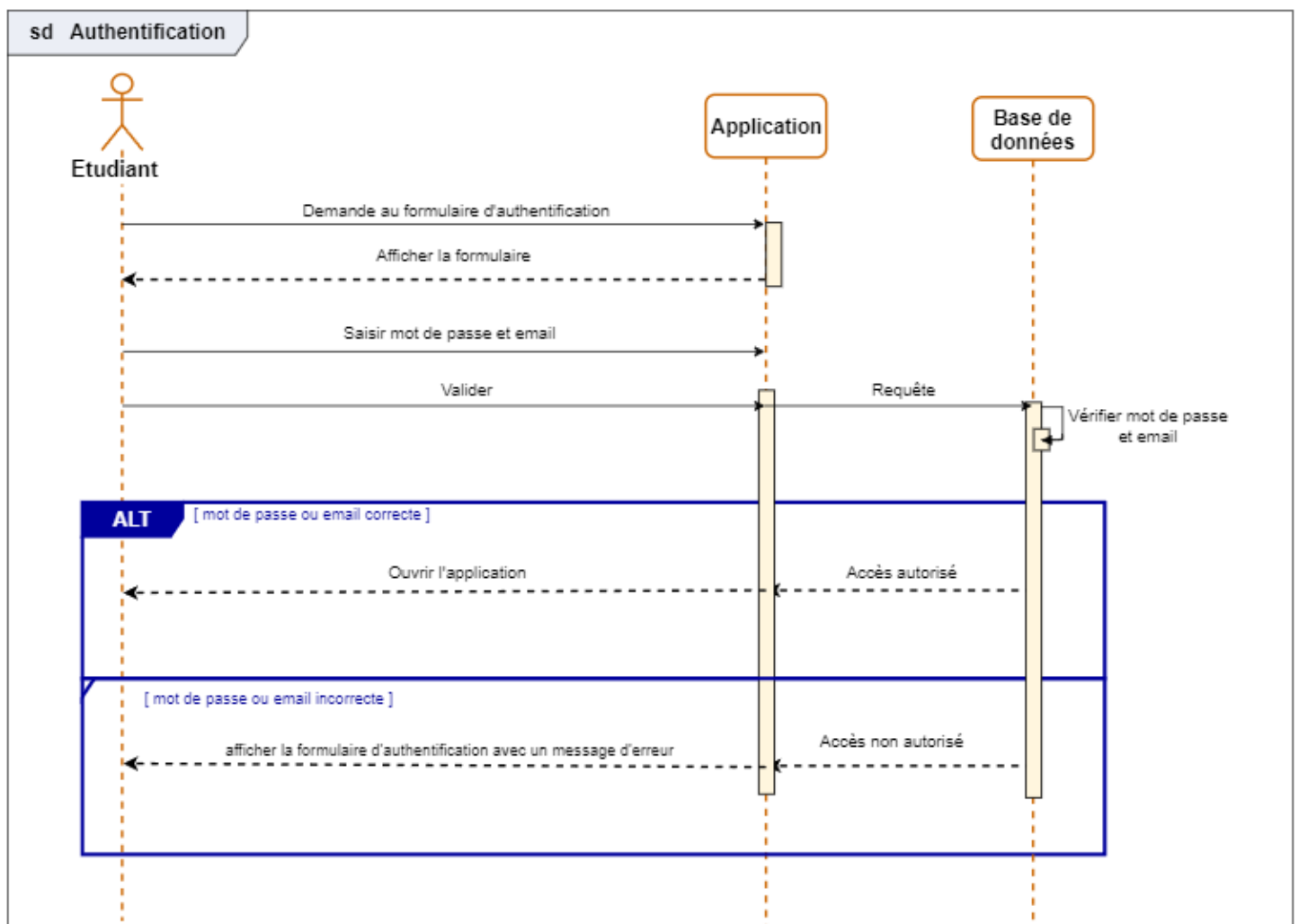


Diagramme de séquence de gestion de profile :

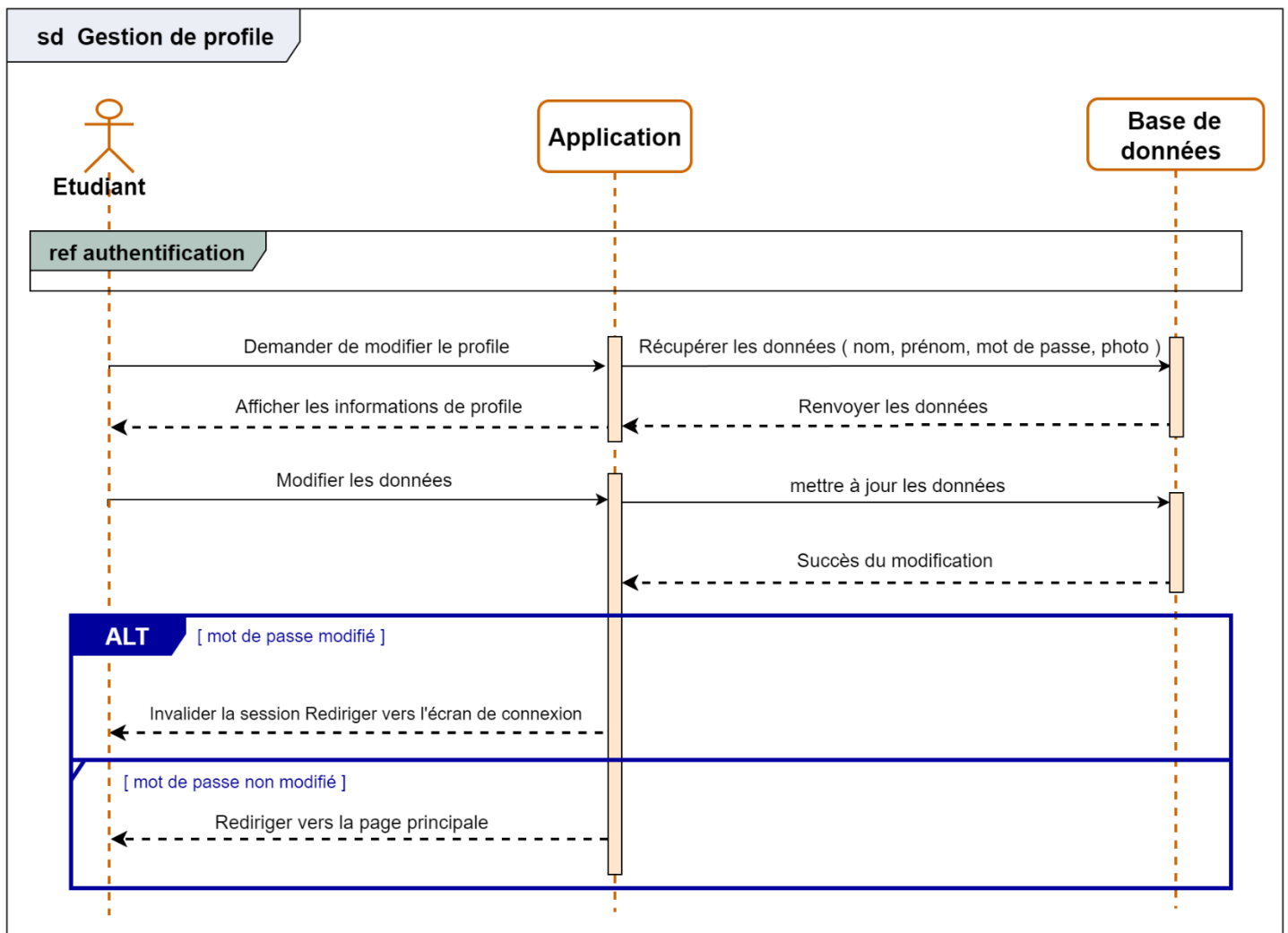


Diagramme de séquence de gestion de calendrier :

