

ANTZORN Hugo  
BOUAOUKEL Walid  
BOUDOUAH Ilias  
CARNET Alexander

S3B

# SAE 3.01 – Développement d'une application

<b>Vue d'ensemble fonctionnelle.....</b>	<b>3</b>
Acteurs et Interactions.....	3
Diagramme des cas d'utilisations.....	3
<b>Cycle de vie d'une tâche.....</b>	<b>4</b>
État Initial.....	4
Transitions.....	4
État Final.....	4
<b>Patrons de Conception.....</b>	<b>5</b>
Observer.....	5
Strategy.....	5
Composite.....	5
Singleton.....	5
<b>Architecture Globale et Persistance.....</b>	<b>5</b>
Modèle MVC.....	5
Active Record.....	5
<b>Diagramme de Classes.....</b>	<b>6</b>
<b>Diagramme d'activité.....</b>	<b>7</b>
Démarrage.....	7
Gestion.....	8
Visualisation.....	8
<b>Planning prévu.....</b>	<b>9</b>
Itération 1 : UC1, UC2, UC4, UC14.....	9
Itération 2 : UC3.....	9
Itération 3 : UC7, UC10, UC12, UC13.....	9
Itération 4 : UC5, UC6, UC9, UC15.....	10
Itération 5 : UC8, UC11.....	10
Itération 6 : .....	10
<b>Maquette.....</b>	<b>11</b>

# Vue d'ensemble fonctionnelle

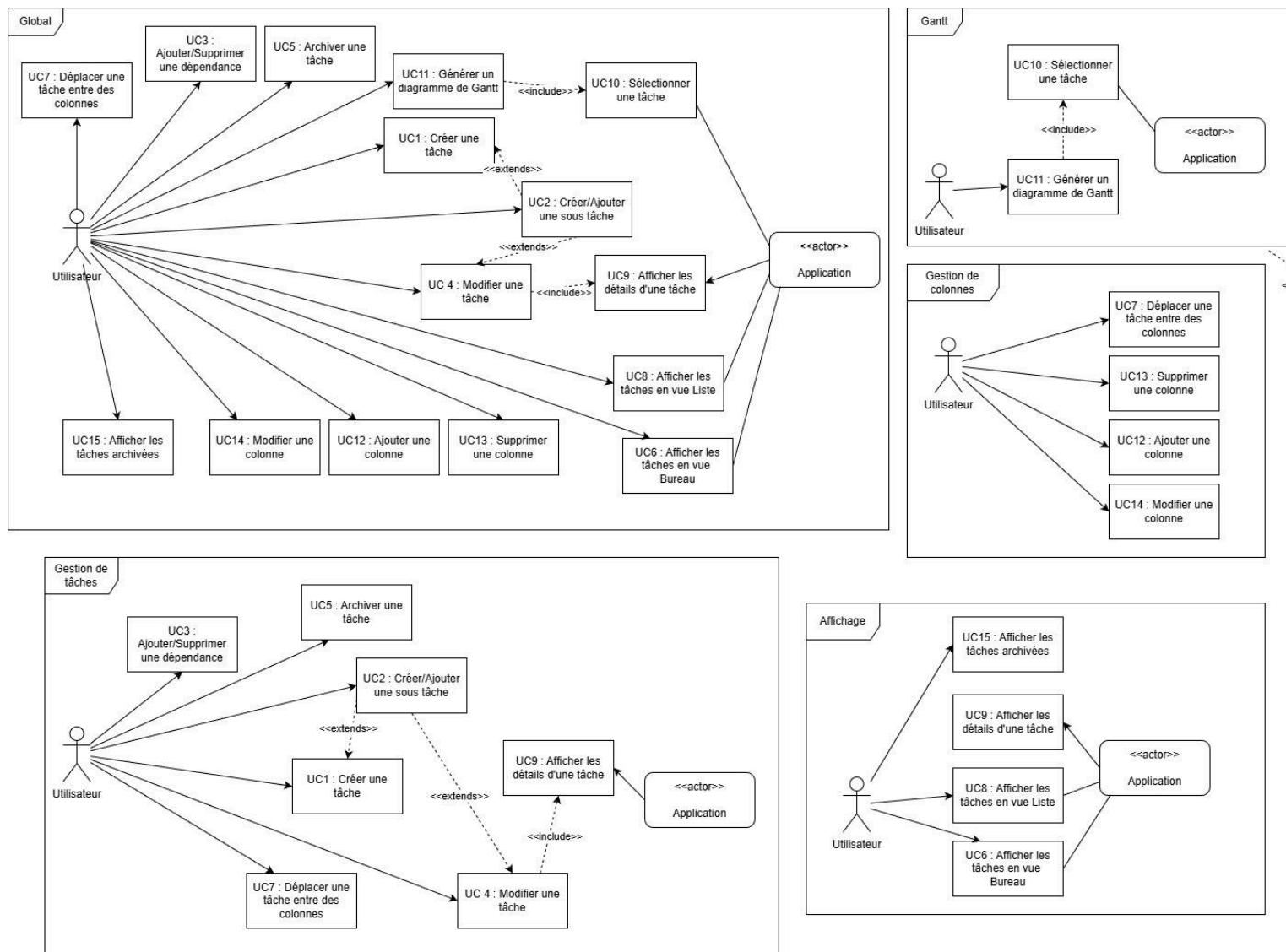
Le diagramme de cas d'utilisation définit le périmètre fonctionnel du système, centré sur l'utilisateur.

## Acteurs et Interactions

- Identification des acteurs principaux et secondaires.
- Définition des limites du système.
- Relations d'inclusion et d'extension entre les cas.

Cette modélisation assure l'alignement entre les besoins métier et les fonctionnalités techniques implémentées.

## Diagramme des cas d'utilisations



# Cycle de vie d'une tâche

## État Initial

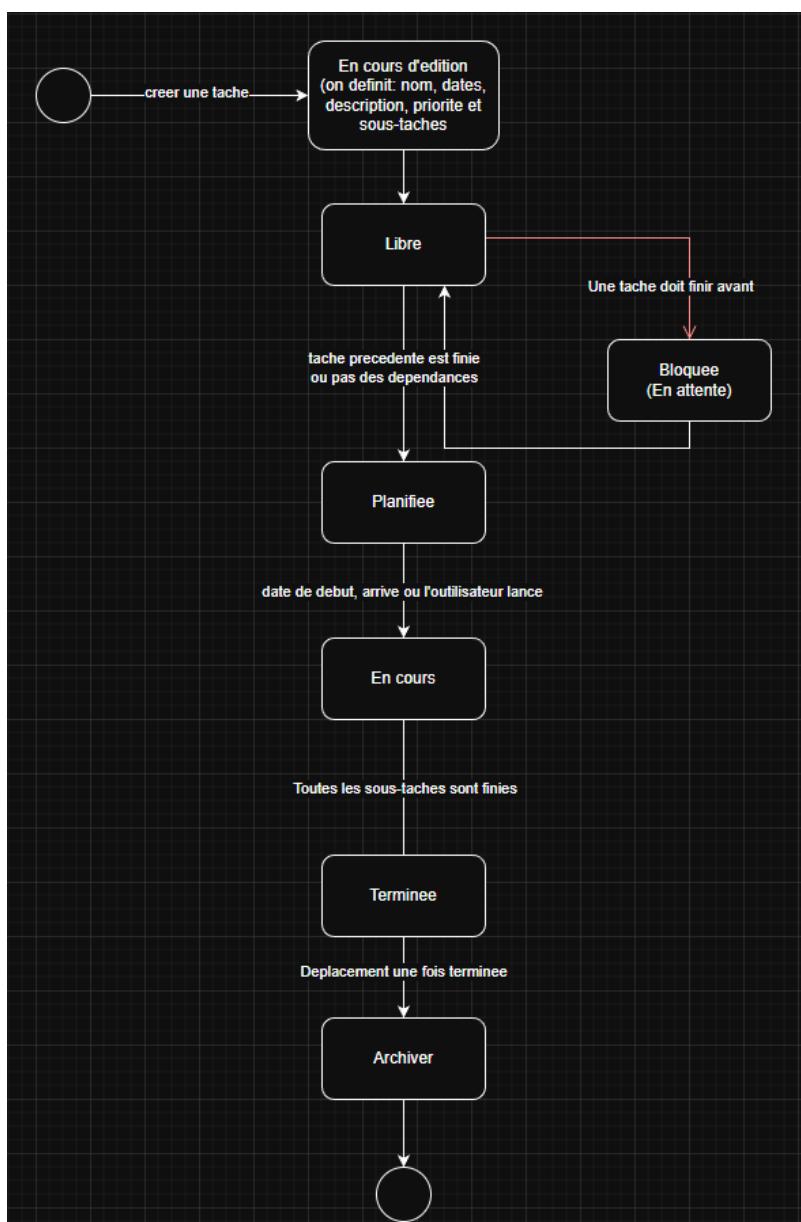
Création de l'instance de tâche. La tâche est en attente de traitement.

## Transitions

Passages logiques basés sur les événements déclencheurs (start, pause, complète).

## État Final

Clôture ou archivage de la tâche une fois le processus terminé.



# Patrons de Conception

## Observer

Utilisé pour l'interface graphique. Permet de notifier les vues des changements d'état du modèle en temps réel.

## Strategy

Interchangeabilité des algorithmes d'affichage. Permet de basculer dynamiquement entre les modes "Bureau" et "Liste".

## Composite

Gestion hiérarchique des tâches. Traite les Tâches simples et les Sous-Tâches de manière uniforme.

## Singleton

Garantit une instance unique pour la connexion à la base de données, optimisant les ressources.

# Architecture Globale et Persistance

## Modèle MVC

Séparation stricte des préoccupations :

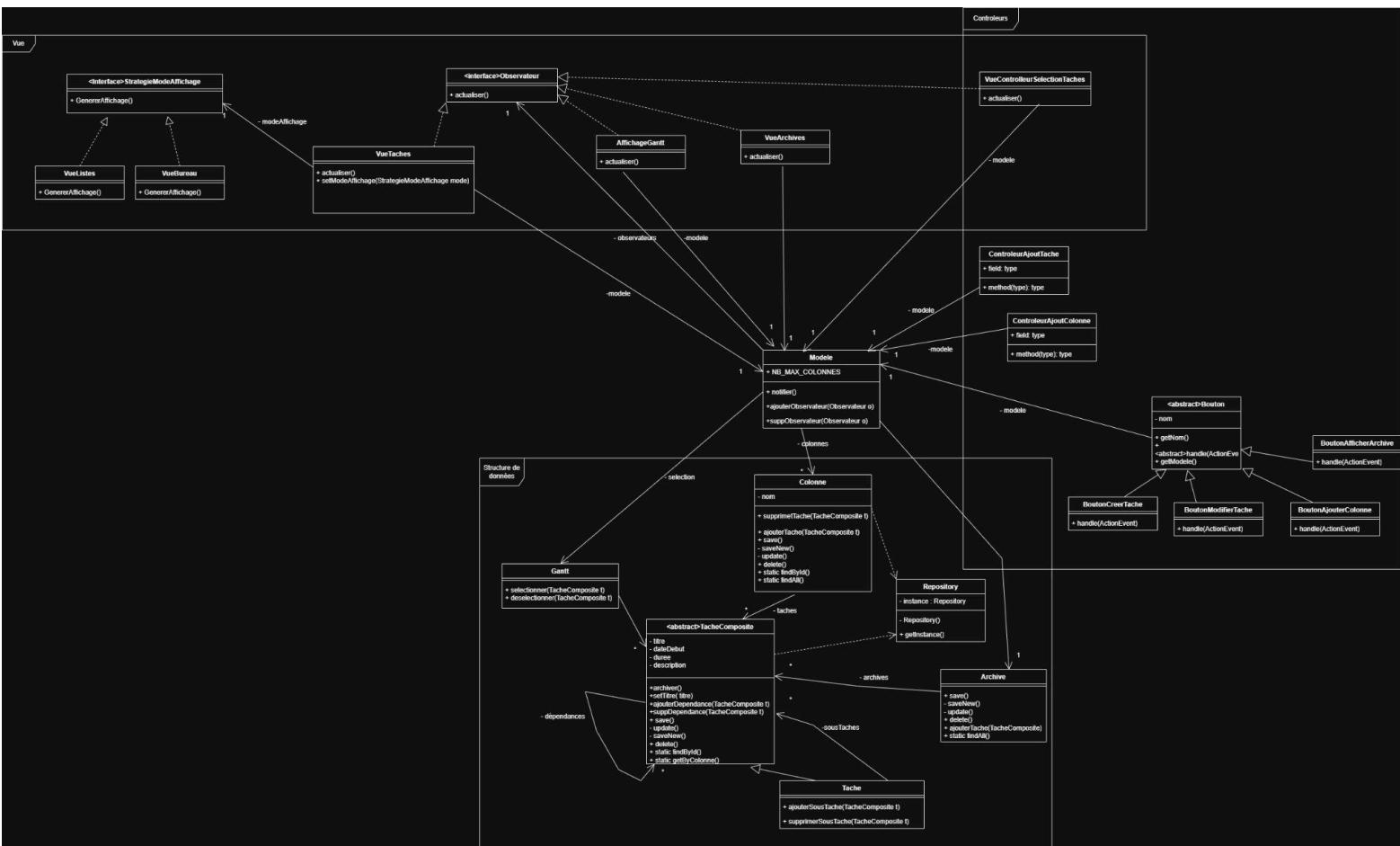
- Modèle : Logique métier et données.
- Vue : Interface utilisateur et rendu des tâches.
- Contrôleur : Orchestration des interactions utilisateur.

## Active Record

Pattern architectural pour la couche de données :

- Encapsulation de l'accès aux données dans les objets métier.
- Sauvegarde directe des Tâches et Colonnes.
- Simplification des opérations CRUD (Create, Read, Update, Delete).

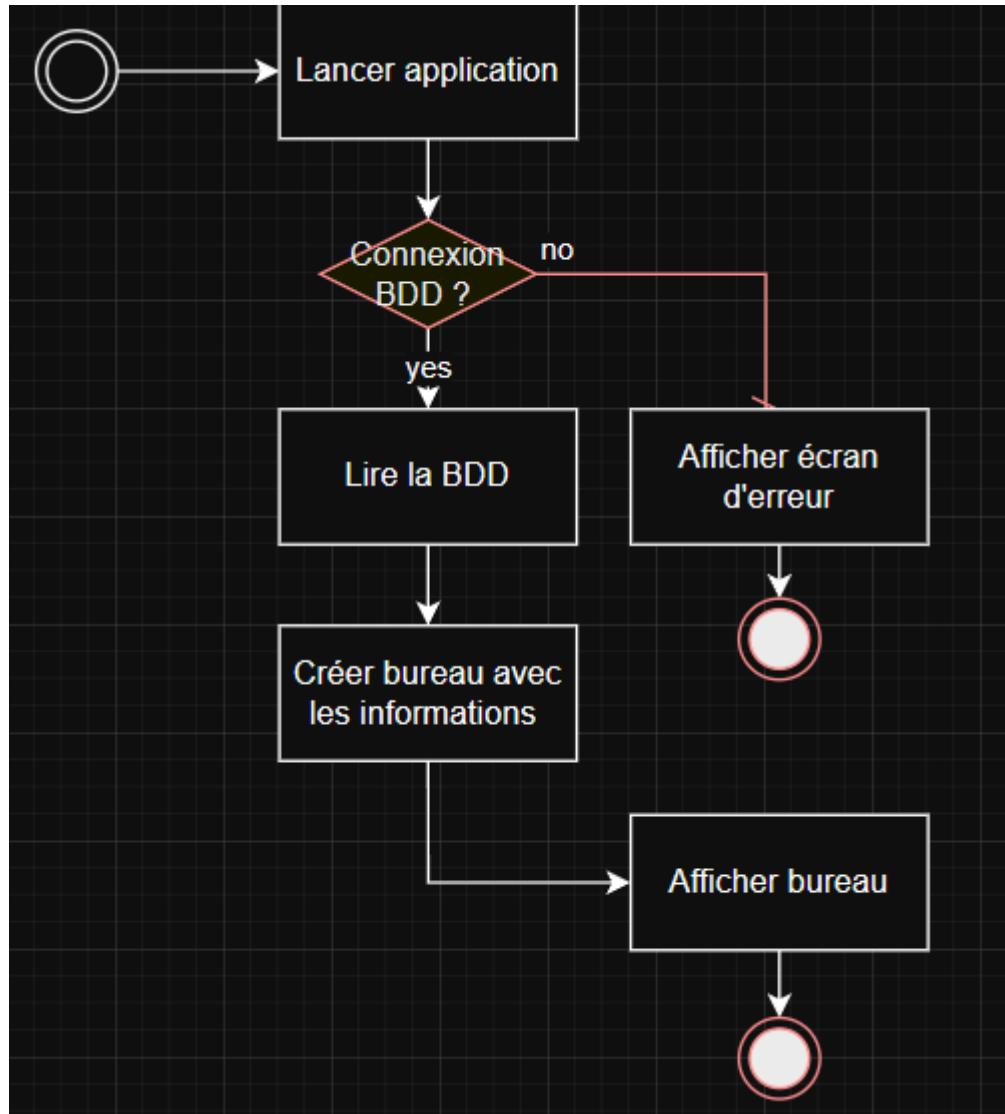
# Diagramme de Classes



# Diagramme d'activité

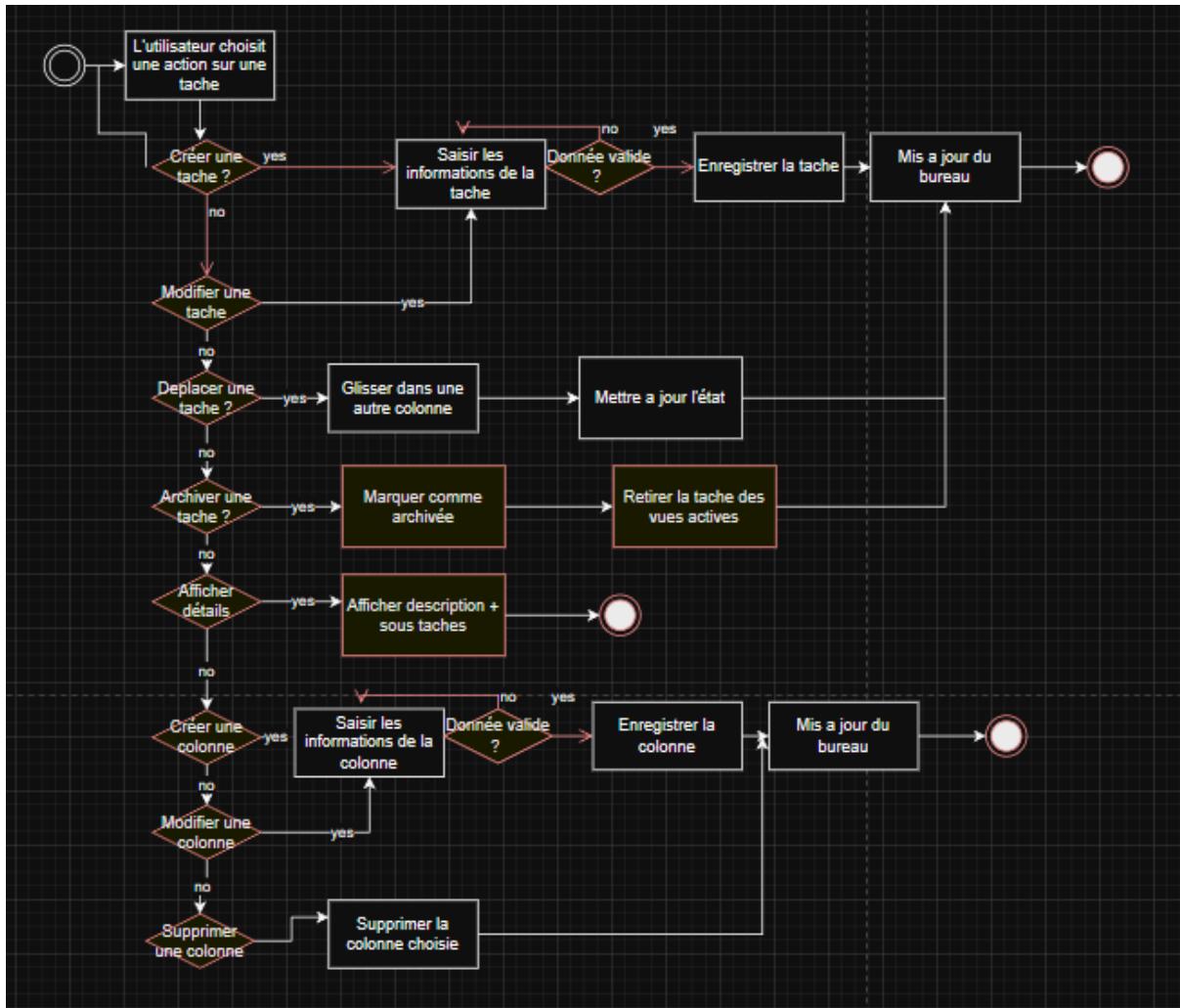
## Démarrage

Initialisation des ressources système.



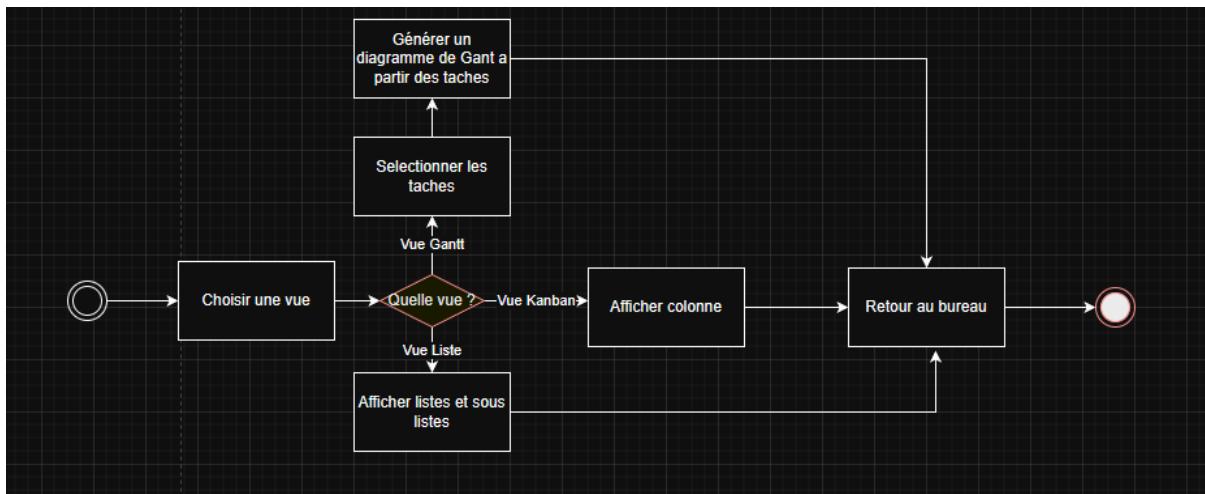
# Gestion

Logique de traitement des tâches.



# Visualisation

Rendu graphique des données.



# Planning prévu

## Itération 1 : UC1, UC2, UC4, UC14

- Créer une tâche simple et modifiable
- Tester la tâche
- Ajouter le système de sous-tâches
- Tester les sous-tâches
- Créer les colonnes
- Tester les colonnes
- Mettre en place la base de données
- Commencer la création de l'interface graphique pour afficher une tâche

## Itération 2 : UC3

- Ajouter le système d'enregistrement dans la base de données
- Ajouter les dépendances entre les tâches
- Tester les dépendances
- Créer le modèle
- Tester le modèle
- Ajouter l'affichage des colonnes dans l'interface graphique

## Itération 3 : UC7, UC10, UC12, UC13

- Ajouter la sélection de tâches pour le diagramme de Gant
- Ajouter l'ajout et la suppression de tâches et de colonnes dans l'interface graphique
- Ajouter le repository pour la connexion à la base de données
- Permettre le déplacement des tâches entre les colonnes

## Itération 4 : UC5, UC6, UC9, UC15

- Finaliser la vue « Bureau » de l'interface graphique
- Ajouter le système d'archivage des tâches
- Ajouter l'affichage des archives dans l'interface graphique (archiver une tâche et consulter les tâches archivées)
- Créer les tests pour l'interface graphique

## Itération 5 : UC8, UC11

- Générer le diagramme de Gantt
- Tester la génération du diagramme de Gantt
- Ajouter la vue en liste
- Créer la vue d'affichage du diagramme de Gantt

## Itération 6 :

- Corriger les bugs de l'interface graphique
- Corriger les derniers bugs restants
- Utiliser le temps de marge en cas de retard
- Finaliser les derniers tests

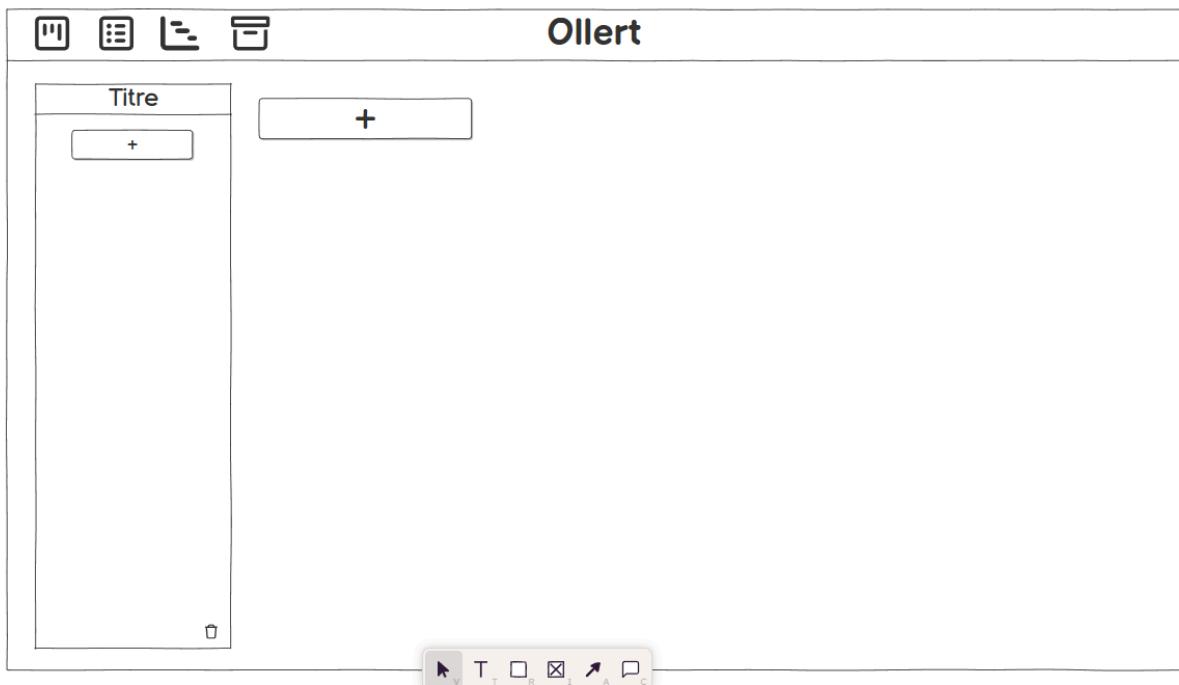
# Maquette

On peut ajouter une colonne en cliquant sur le +

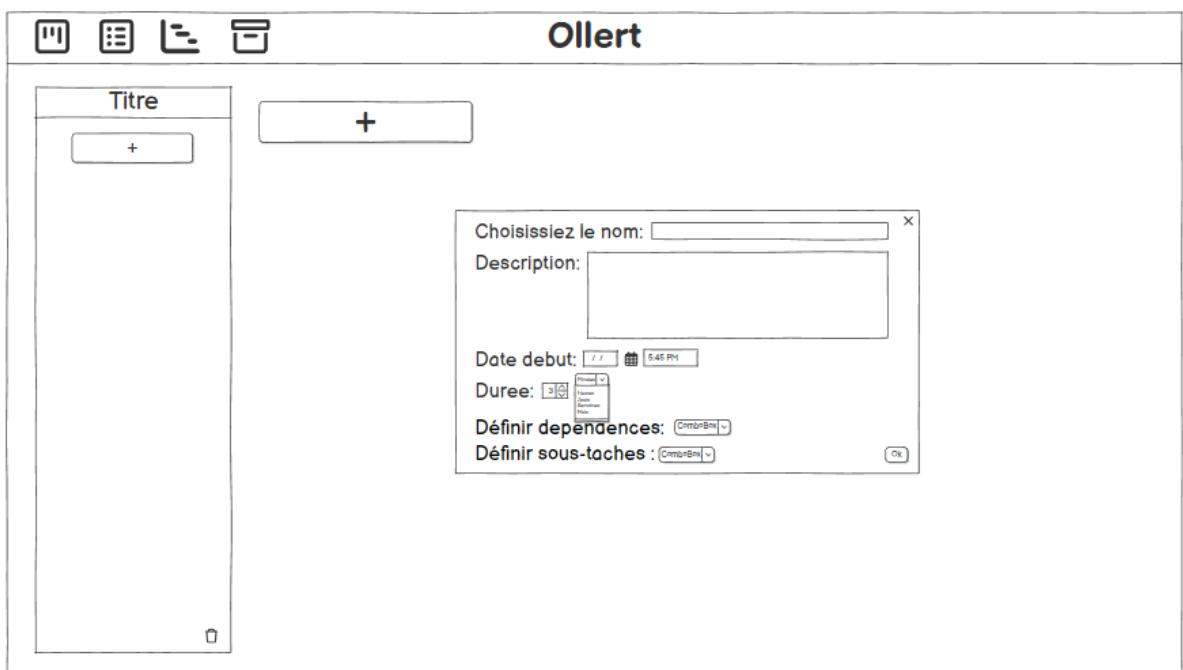


Ca demande le nom voulu de la colonne





On peut créer une tache



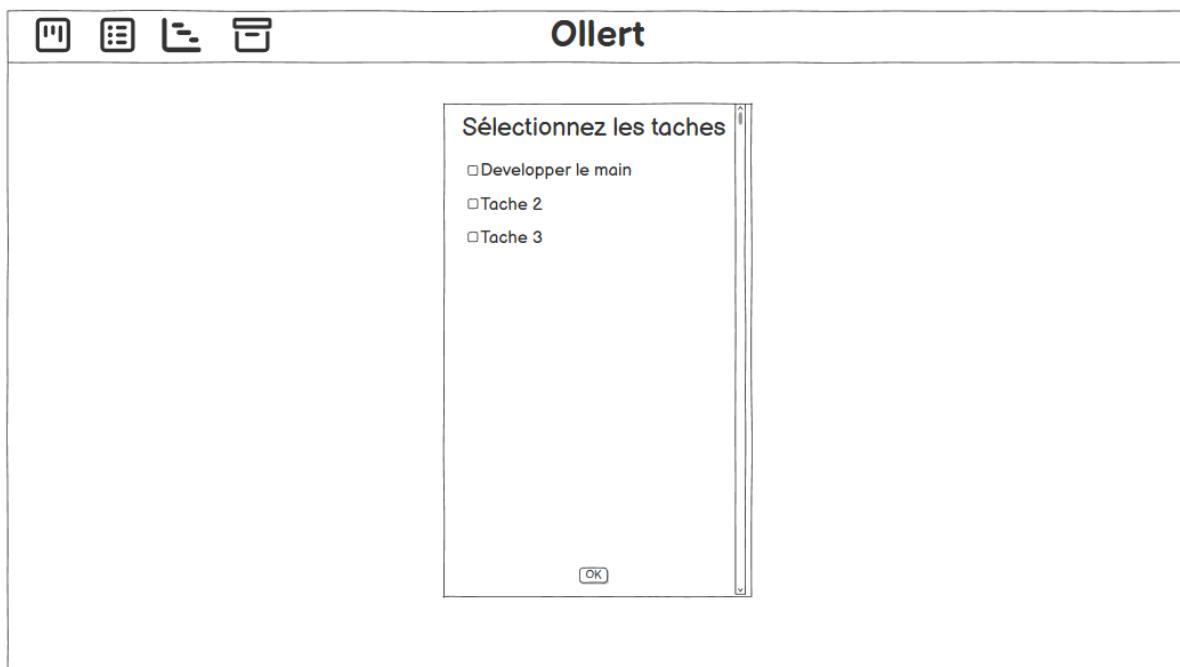
On peut aussi modifier ou archiver une tâche avec les boutons dans la tache



Vue Liste

Tache	Colonne	Date début	Durée	Nombre de dépendance	
Developper le main	Titre	01/12/25	3 jours	0	

Quand on veux créer un gant il faut d'abord selectionner les taches



Voici le menu ou voir les tâches archivées, on peut les restaurer ou les supprimer

