

ANTZORN Hugo
BOUAOUKEL Walid
BOUDOUAH Ilias
CARNET Alexander

S3B

SAE 3.01 – Développement d'une application

Vue d'ensemble fonctionnelle.....	3
Acteurs et Interactions.....	3
Diagramme des cas d'utilisations.....	3
Cycle de vie d'une tâche.....	4
État Initial.....	4
Transitions.....	4
État Final.....	4
Patrons de Conception.....	5
Observer.....	5
Strategy.....	5
Composite.....	5
Singleton.....	5
Architecture Globale et Persistance.....	5
Modèle MVC.....	5
Active Record.....	5
Diagramme de Classes.....	6
Diagramme d'activité.....	7
Démarrage.....	7
Gestion.....	8
Visualisation.....	8
Planning prévu.....	9
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
Maquette.....	11

Vue d'ensemble fonctionnelle

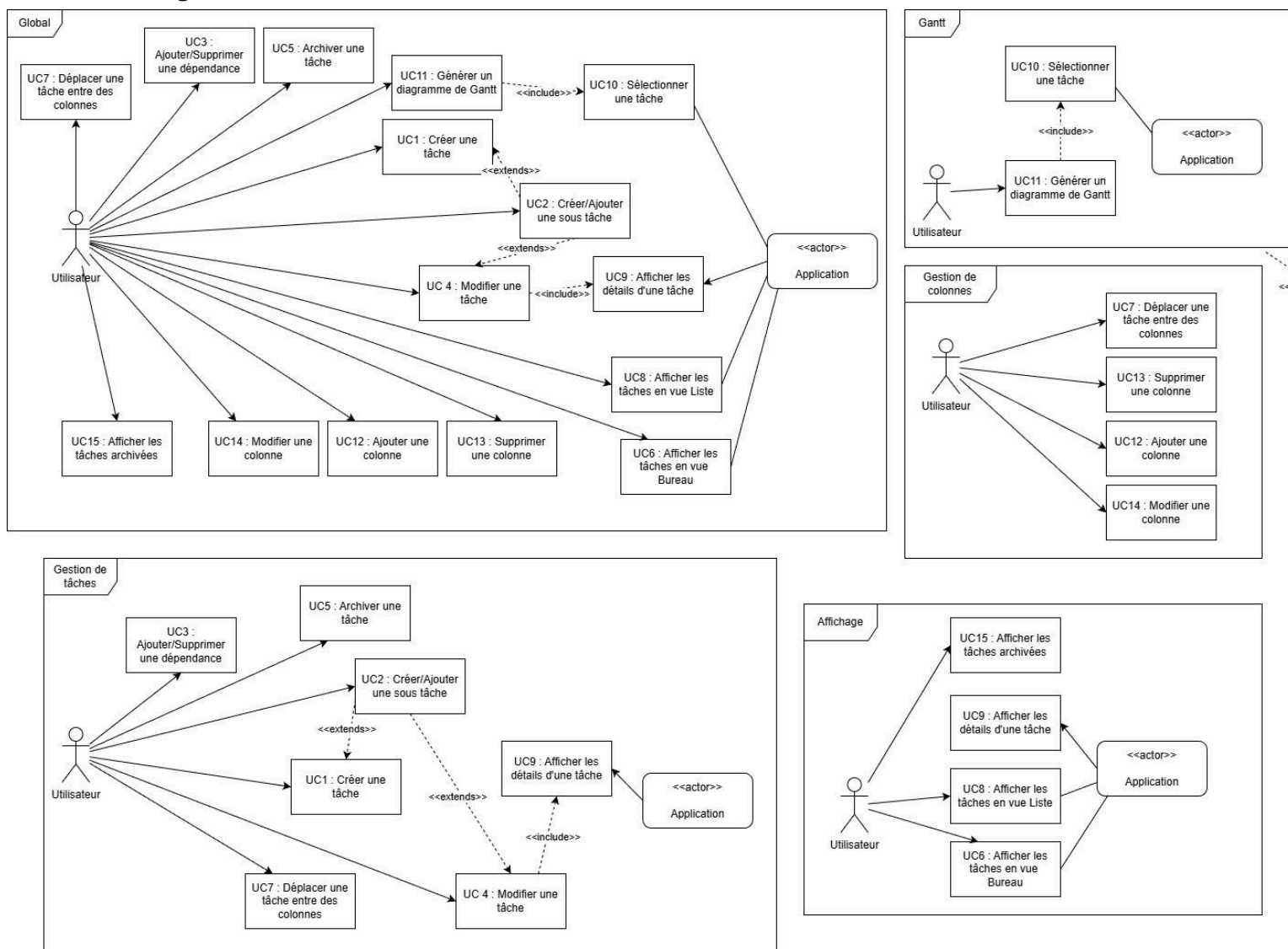
Le diagramme de cas d'utilisation définit le périmètre fonctionnel du système, centré sur l'utilisateur.

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

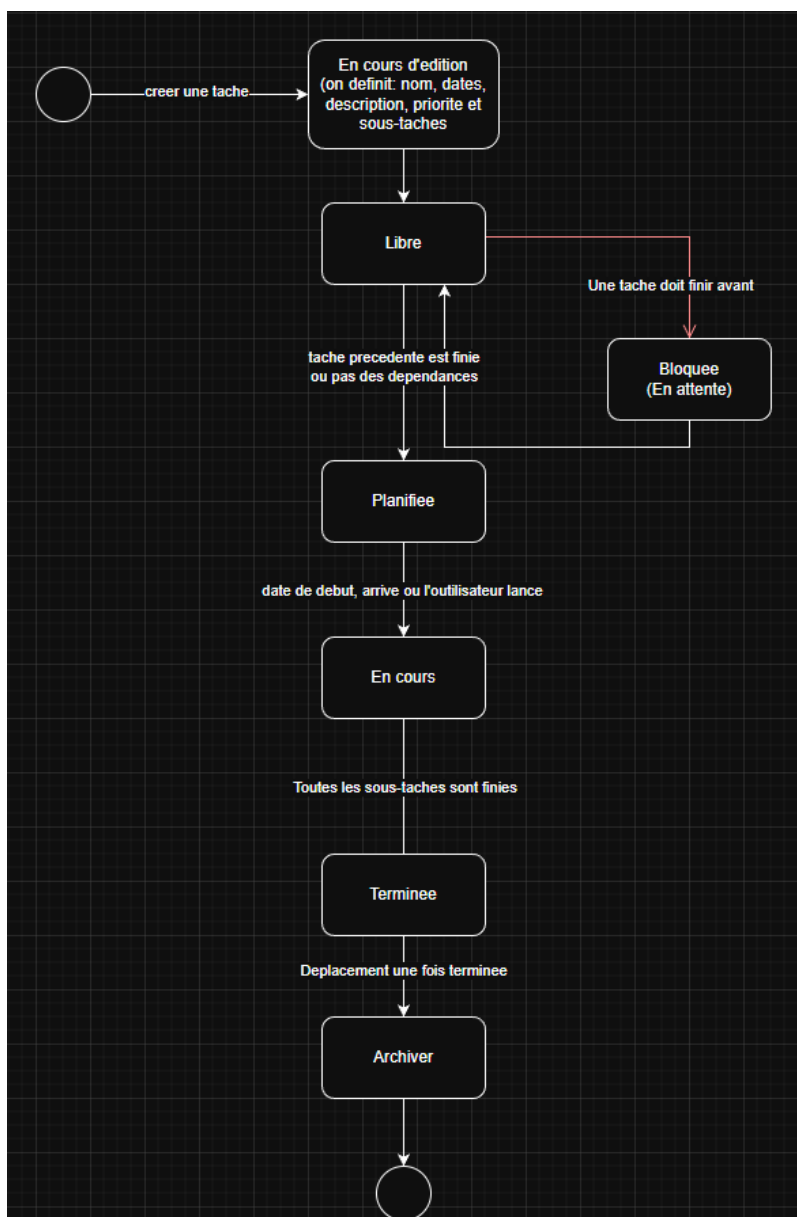
Création de l'instance de tâche. La tâche est en attente de traitement.

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

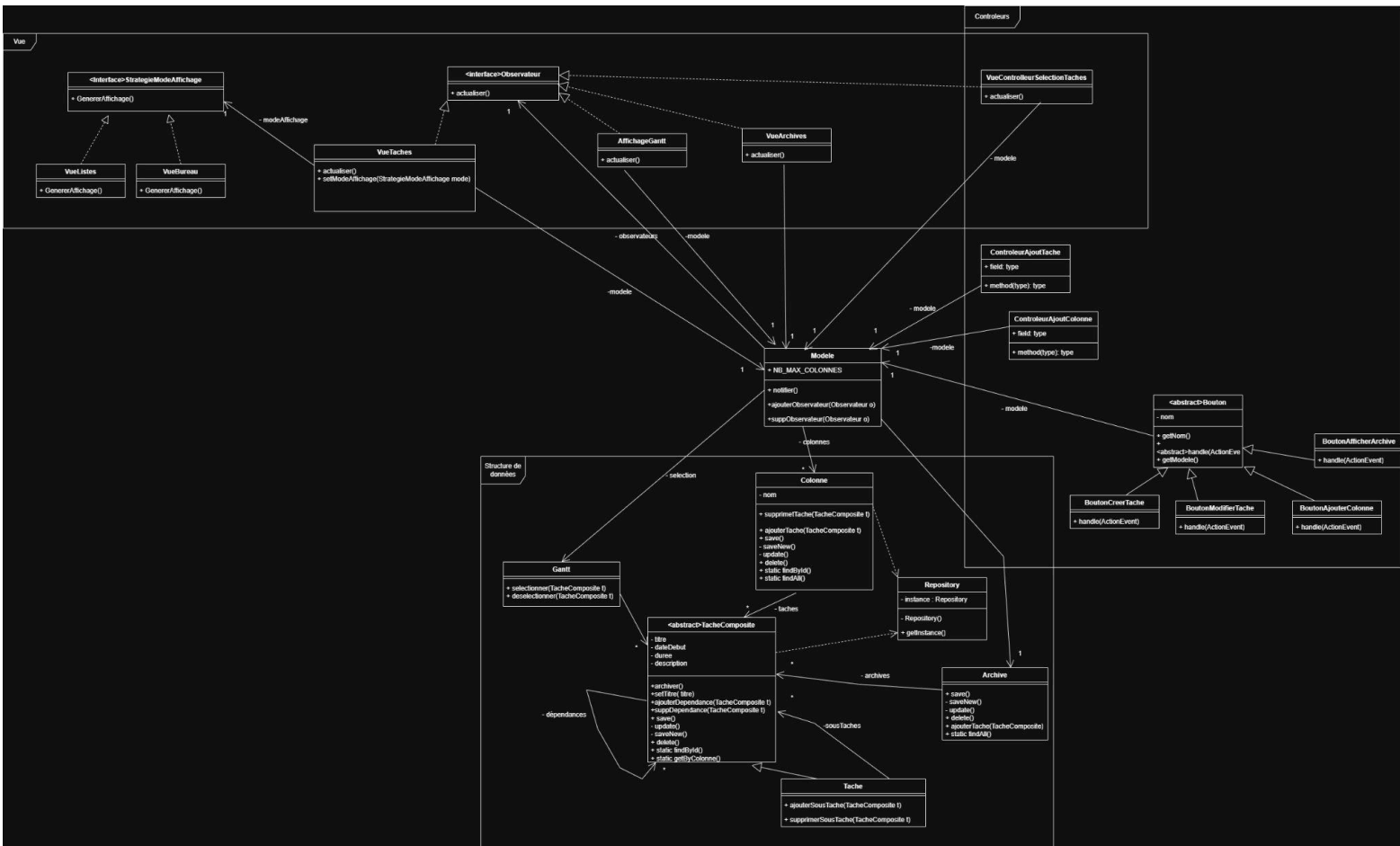
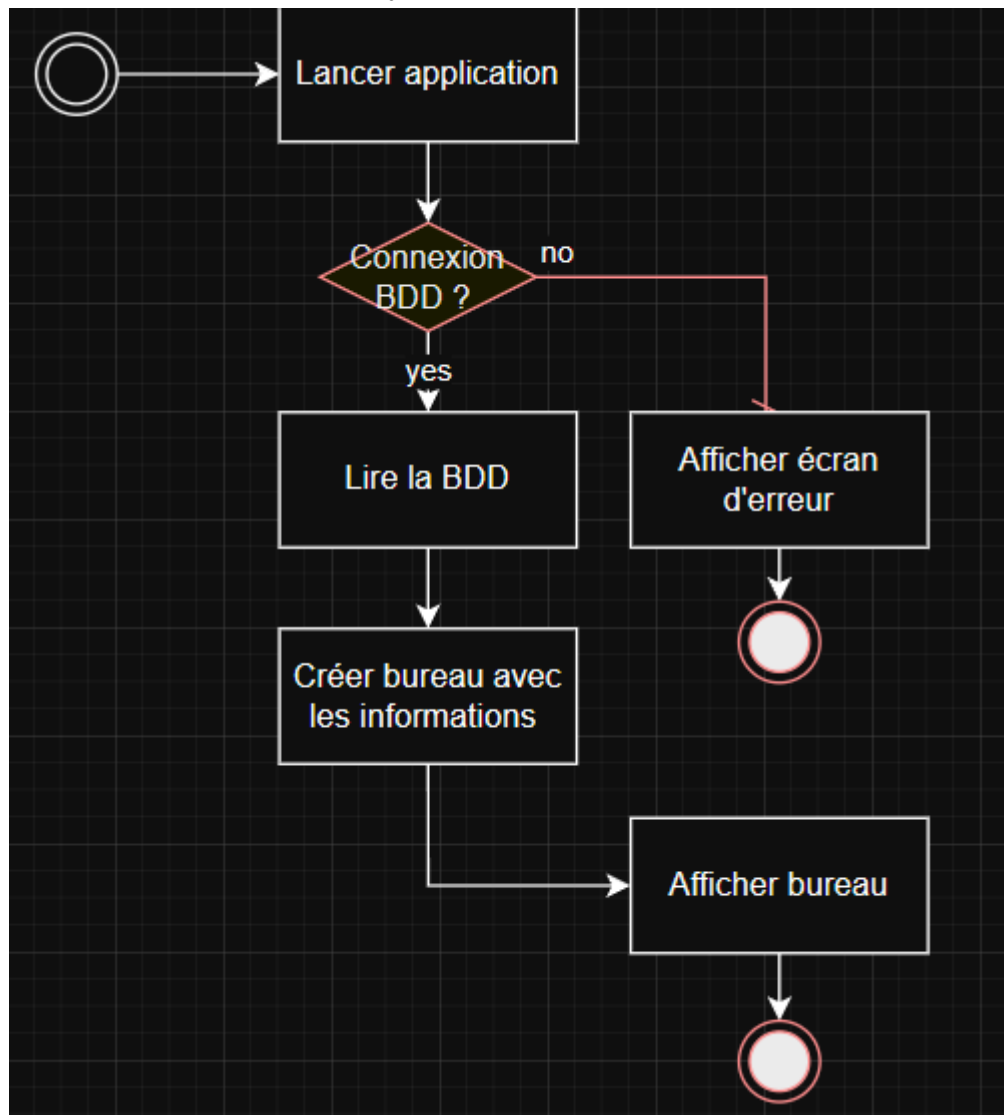


Diagramme d'activité

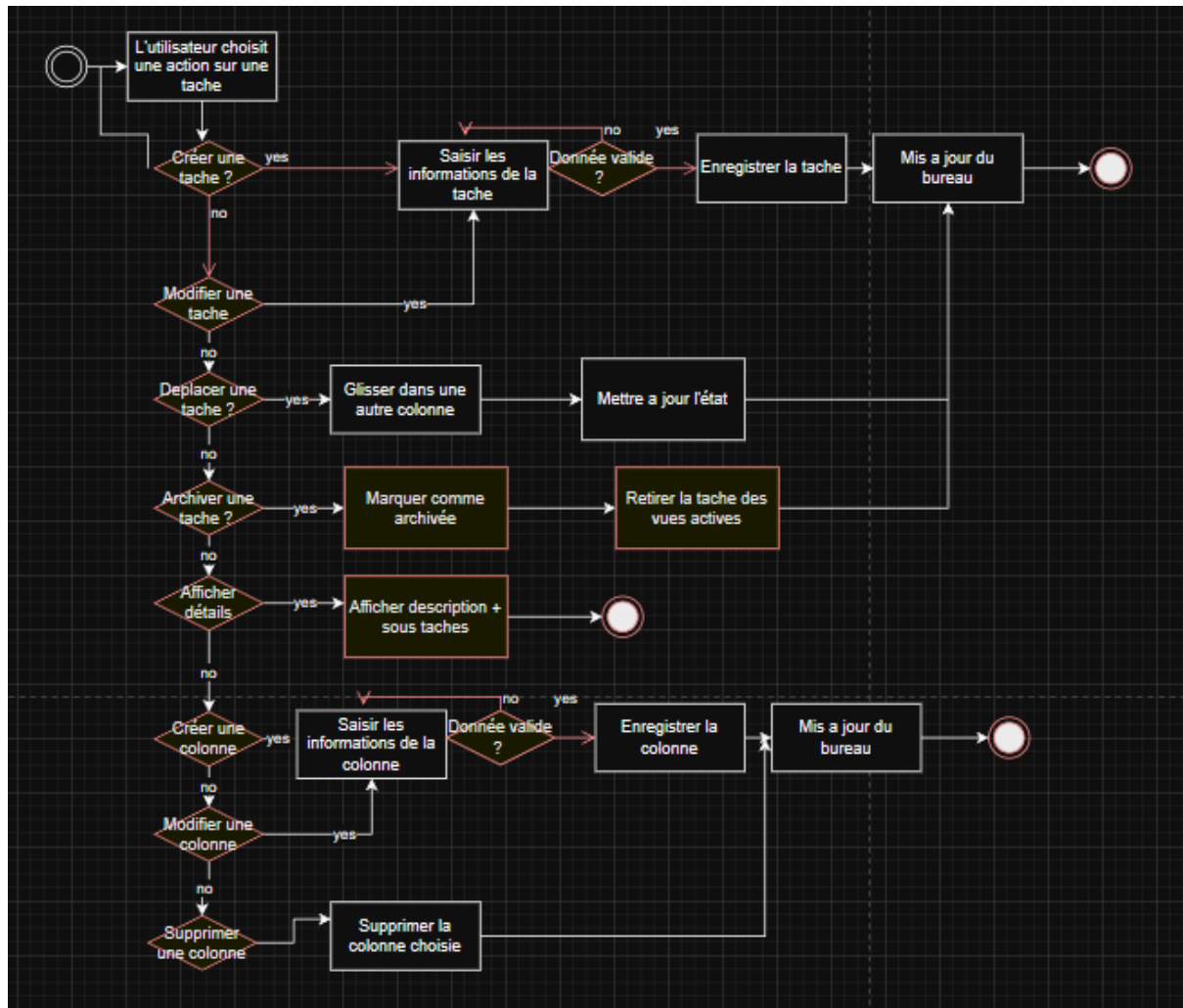
Démarrage

Initialisation des ressources système.



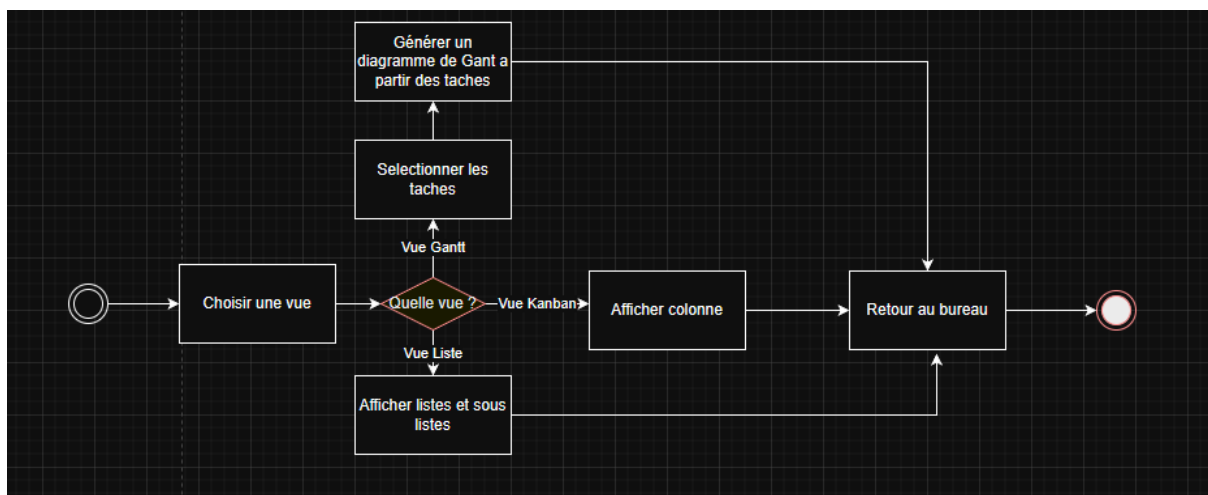
Gestion

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 Gantt
- 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

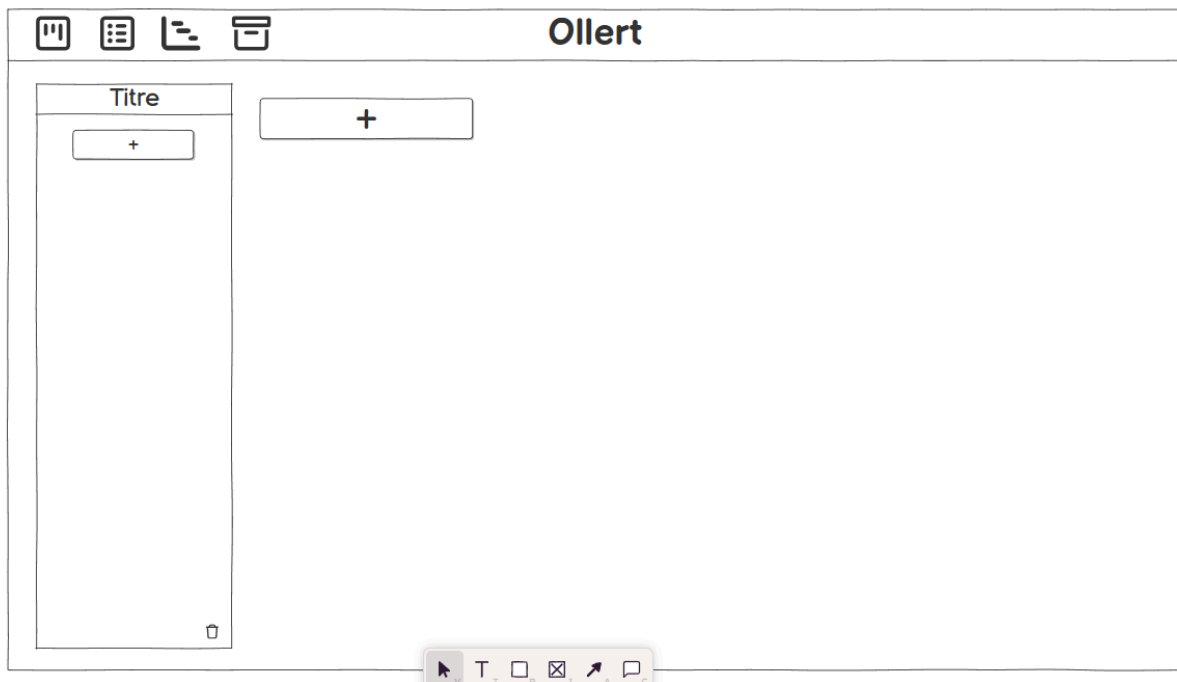
Maquette

On peut ajouter une colonne en cliquant sur le +

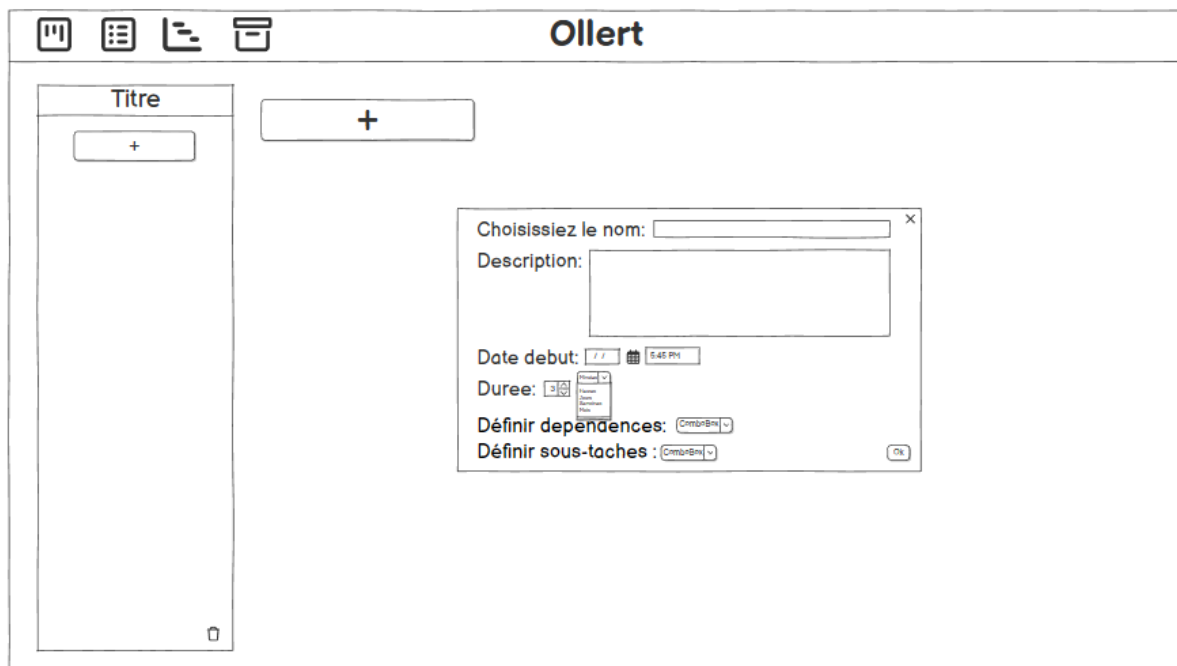


Ca demande le nom voulu de la colonne





On peut créer une tâche





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

The diagram illustrates a hand-drawn wireframe of a web application interface. At the top, there is a header bar containing four icons: a list view icon, a grid view icon, a list view icon with a plus sign, and a trash can icon. To the right of these icons is the text "Ollert".

Below the header, the main content area is divided into two sections. On the left, there is a vertical sidebar or panel. At the top of this panel is a box labeled "Titre". Below "Titre" is a box labeled "Developper le main". Inside the "Developper le main" box, there is a small icon of a pencil on the left and a small icon of a trash can on the right. Below the "Developper le main" box is a small box containing a plus sign (+).

On the right side of the main content area, there is a large, empty rectangular box, likely intended for a main content area or a large image.

Vue Liste

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

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

Hand-drawn diagram of a software window titled "Ollert". The window has a title bar with four icons: a window icon, a list icon, a magnifying glass icon, and a document icon. The main content area is titled "Sélectionnez les tâches" and contains three unchecked checkboxes: "Developper le main", "Tache 2", and "Tache 3". At the bottom center is an "OK" button. A vertical scrollbar is on the right side of the content area.

The screenshot displays the Ollert web application interface. At the top, there is a header bar with four navigation icons (list, calendar, task, and folder) and the application title 'Ollert'. Below the header, a navigation bar contains three buttons: a left arrow, a right arrow, and a 'Today' button. The main content area is a weekly calendar grid for 'Week 13'. The grid has columns for Sunday through Saturday. The first three rows of the grid are populated with tasks: 'Developer le main' (Monday), 'Tache 2' (Monday and Tuesday), and 'Tache 3' (Monday). The remaining rows of the grid are empty. A vertical scrollbar is located on the right side of the calendar grid.

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

