Atelier de gestion de projet

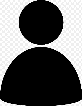
Rapport de Projet :

Rapport COO

Equipe : les Petites Antilles

Membres : Valentin BELYN, Vincent ARCHAMBAULT, Benoit CONS, Thomas RE, Loïc TRAMIS, Arnaud SERY

# 1- Architecture modèle-vue-contrôleur



Client

VUE (web + JSF)

Client

CONTROLEUR

Business

Requête

Réponse

2- Couche métier

MODELE

Persistance

Lecture

BDA

BDe + JCBD

## 2.1- L’UML de la couche métier

## 2.2- Le moteur de l’application

### 2.2.1- Le côté expérience utilisateur

Le moteur de notre application fonctionne de façon très simple, l’utilisateur peut faire deux types de recherches pour obtenir des offres de voyage, soit il fait une simple requête en choisissant de favoriser les visites de lieux historiques, les activités ou les deux.

Soit il peut choisir une simple requête avec un ou plusieurs mots clefs qui lui permette de cibler sa recherche. Dans tous les cas, l’utilisateur peut rentrer également le nombre de jours de voyage (valeur par défaut 2) et son budget.

A la fin, la couche métier (business) renvoie à la couche vue (web et JSF) les 3 offres les plus cohérentes avec ses préférences.

### 2.2.2- Côté logicielle

# 3- Couche vue (JSF)

## 3.1- L’UML de la couche vue

## 3.2- Côté utilisateur

4- Les tests unitaires

Les tests unitaires ont été fait sur JUnit5 et ont un total de recouvrement de %%% sur la partie COO. Ils ont tous été fait au fur et à mesure de la conception durant les 4 premiers jours de conception de la partie COO.

Après chaque commit, des tests ont été fait pour s’assurer du bon fonctionnement de chaque partie du projet afin de détecter au plus tôt toutes les anomalies possibles qui ralentiraient notre avancement. Tous les tests ont donc été fait en white box.

5- Cas d’utilisation