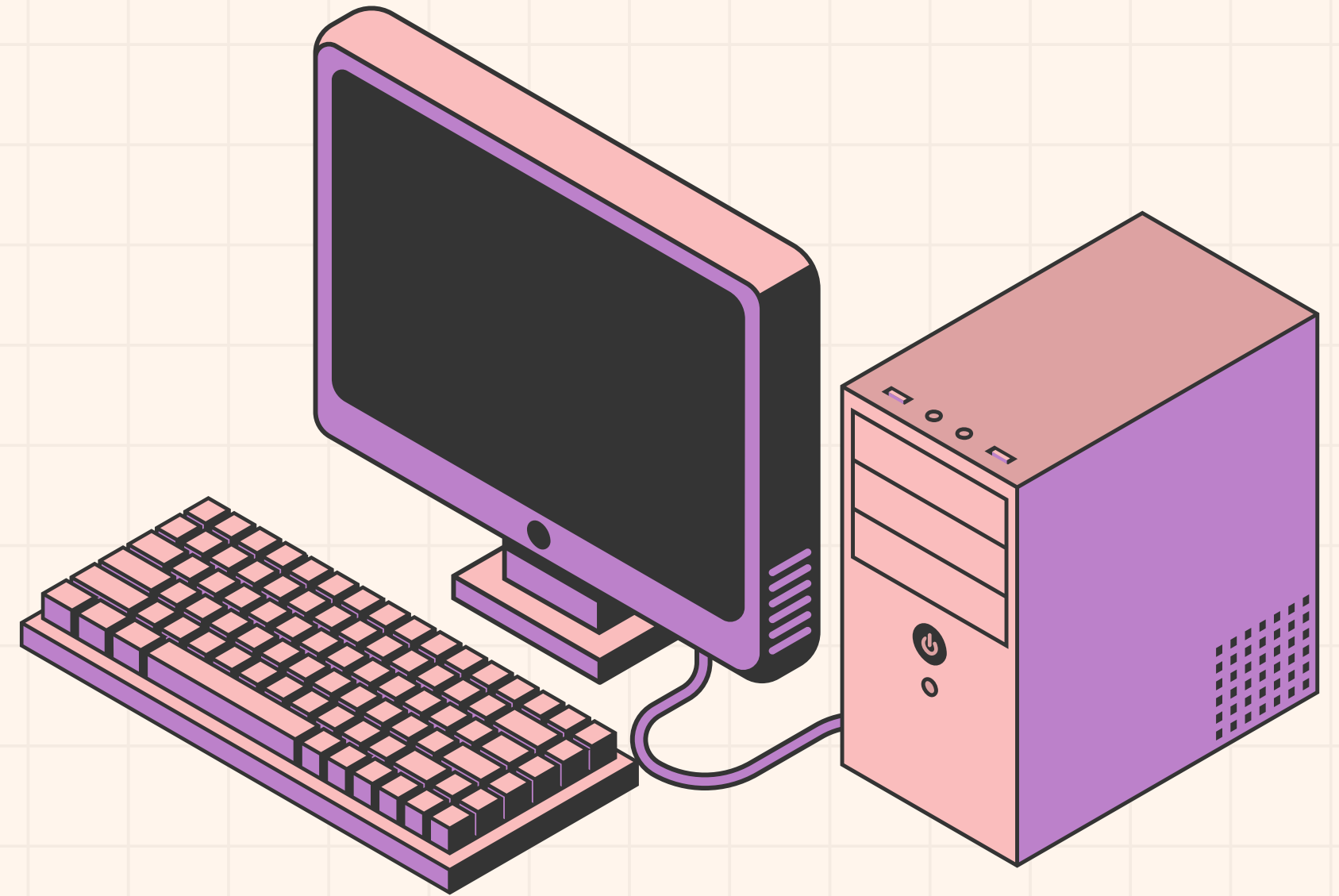


SAE 3.01

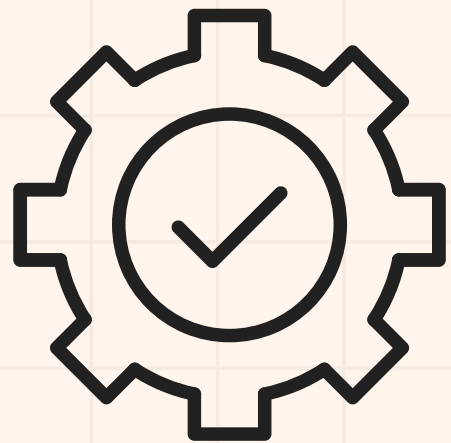
DÉVELOPPEMENT D'UNE APPLICATION

Thiriet Esteban, Audinot Noah, Temirov Raouf, Besançon Marcelin

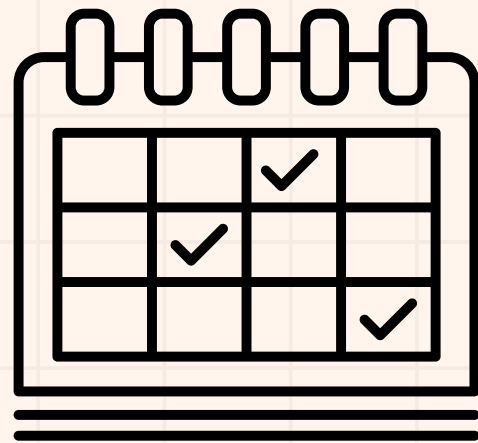


SOMMAIRE

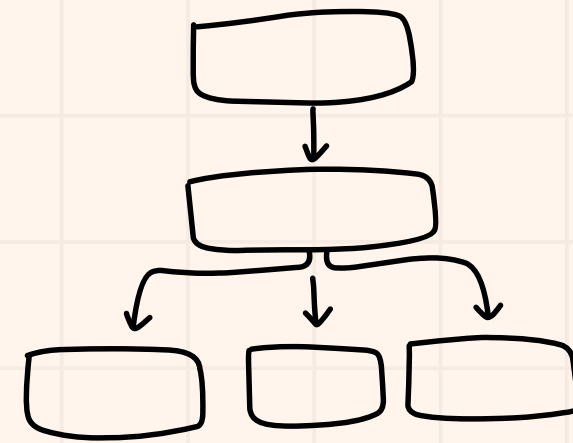
FONCTIONNALITÉS



PLANNING



DIAGRAMMES



MAQUETTES





FONCTIONNALITÉS

NOTRE VISION :

- 1.Extraction des classes, attributs, méthodes et relations (héritage, associations) à partir du code source.
- 2.Ajout, suppression et modification manuelle des éléments (classes, attributs, méthodes, relations).
- 3.Réorganisation des éléments dans l'interface (drag-and-drop).
- 4.export diagramme PNG, PDF, JSON
- 5.Ajout de commentaires ou d'annotations collaboratives.
- 6.Choix des couleurs et styles pour les classes et relations.
- 7.Options de filtrage pour afficher ou masquer certains types de relations ou détails (par exemple, afficher uniquement les héritages, adapter le niveau de détail affiché).

FONCTIONNALITÉS FINALES :

ID	Fonctionnalité
1	Générer le squelette des classes
2	Afficher les classes existantes
3	Afficher les relations entre les classes
4	Déplacer les classes dans l'interface
5	Ajouter ou supprimer des classes manuellement
6	Ajouter des attributs à une classe manuellement
7	Ajouter des méthodes à une classe manuellement
8	Ajouter des constructeurs à une classe manuellement
9	Afficher ou cacher des classes dans le diagramme
10	Afficher ou cacher des méthodes dans le diagramme
11	Afficher ou cacher les interfaces dans le diagramme
12	Importer un fichier ou un dossier pour analyser le code
13	Exporter le diagramme sous forme d'image
14	Supprimer tout ce qui est affiché
15	Ajouter ou supprimer des relations
16	Gestion clic droit



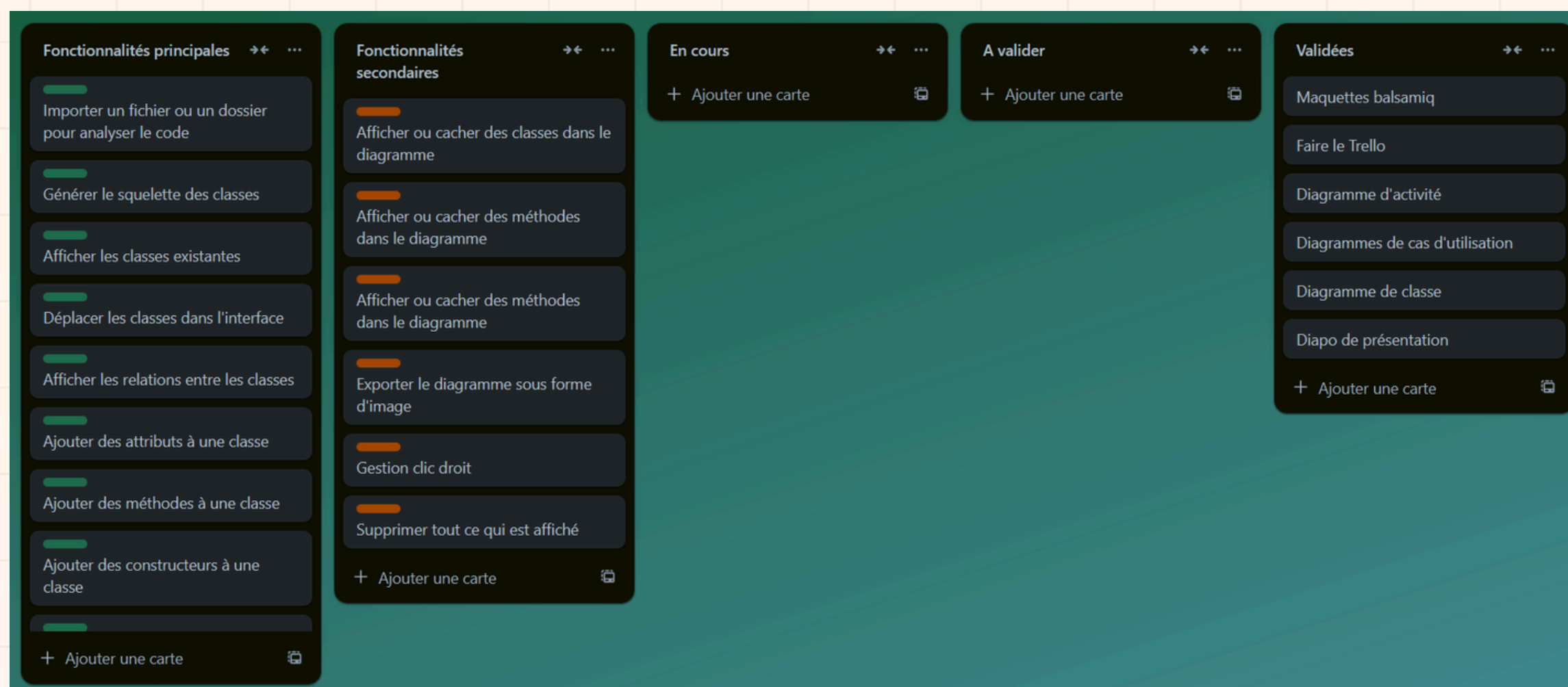
PLANNING PRÉVISIONNEL

Itération	Objectifs principaux (cas d'utilisation)	Risques identifiés
0	Analyse des besoins, rédaction des cas d'utilisation, création des diagrammes préliminaires (cas d'utilisation, activités).	Mauvaise compréhension des besoins ou couverture insuffisante des cas d'utilisation.
1	- Développement d'une fonctionnalité de base : génération du squelette de classe.	Difficultés à définir un format standard pour représenter les classes et leurs éléments.
2	Extraction automatique des classes, attributs, méthodes et relations (héritage, associations). - Tests initiaux pour garantir une extraction fiable.	Extraction incomplète ou incorrecte des relations (relations mal interprétées).
3	- Création de l'interface graphique basique (visualisation des classes et relations).	- Problèmes d'ergonomie ou d'utilisation intuitive.

Itération	Objectifs principaux (cas d'utilisation)	Risques identifiés
4	- Ajout, suppression et modification manuelle des éléments (classes, attributs, méthodes, relations).	- Synchronisation incorrecte entre données et interface graphique.
5	- Implémentation du drag-and-drop pour réorganiser les éléments.	- Gestion des collisions ou comportements inattendus dans le repositionnement.
6	- Implémentation des fonctionnalités d'export .	- Rendu non conforme ou problèmes de compatibilité des fichiers exportés.
7	- Mise en place des options de filtrage	- Gestion des collisions ou comportements inattendus dans le repositionnement.
8	Tests approfondis, correction des bugs, documentation utilisateur et technique	Temps insuffisant pour couvrir tous les tests ou documentation incomplète.



TRELLO



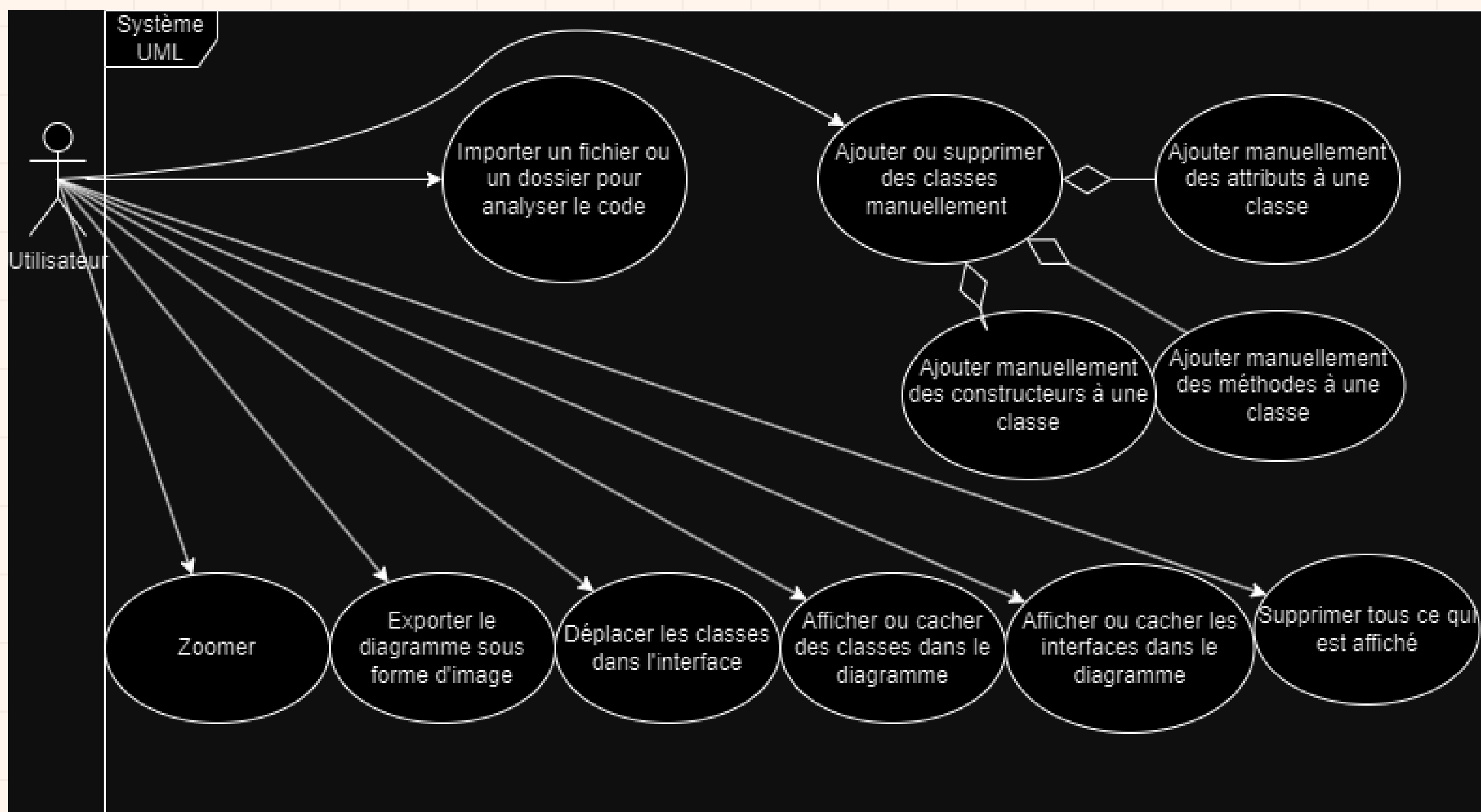
Utilisation d'un outil de gestion agile

1. Organiser efficacement les tâches
2. Favoriser la collaboration en équipe
3. Assurer un suivi des itérations



DIAGRAMME

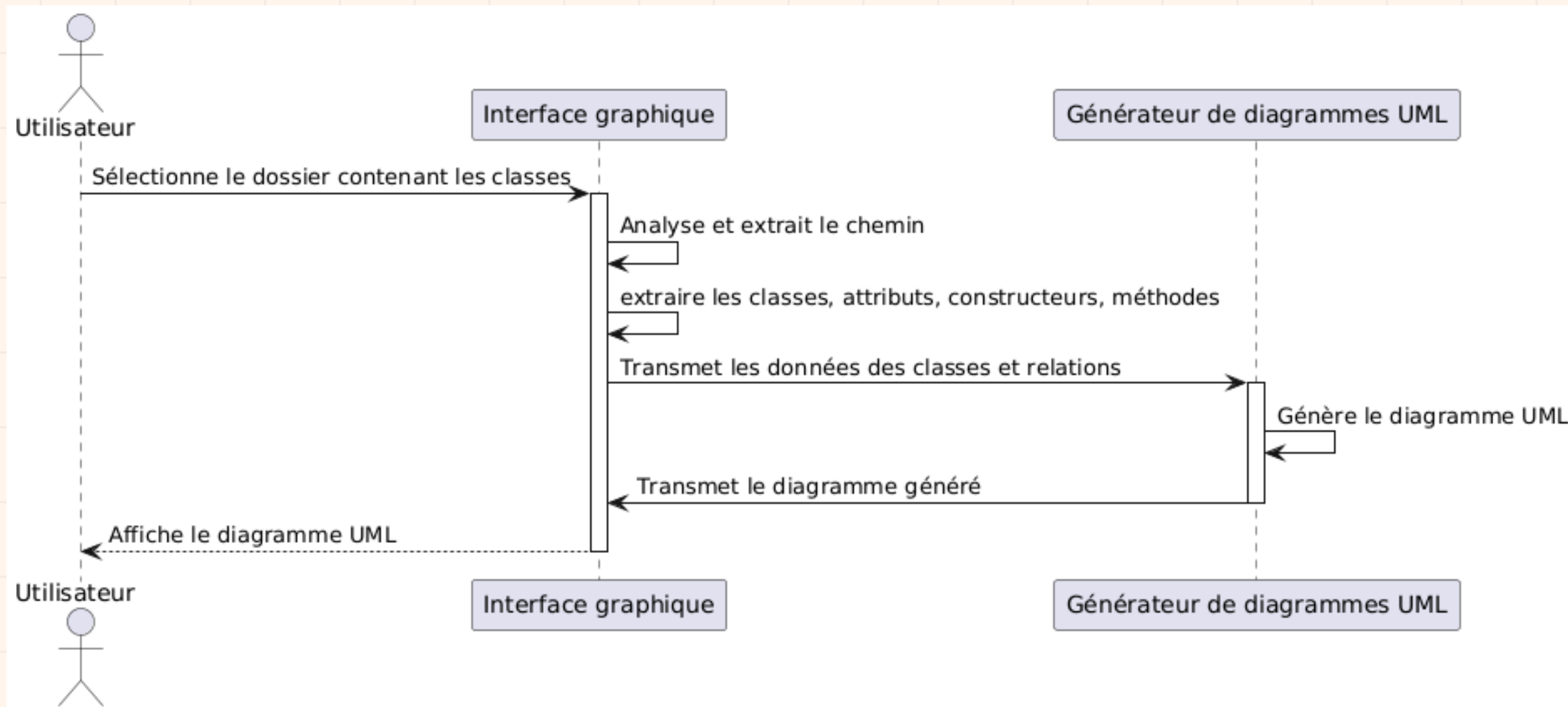
Cas d'utilisation global





DIAGRAMME

Cas d'utilisation détaillé

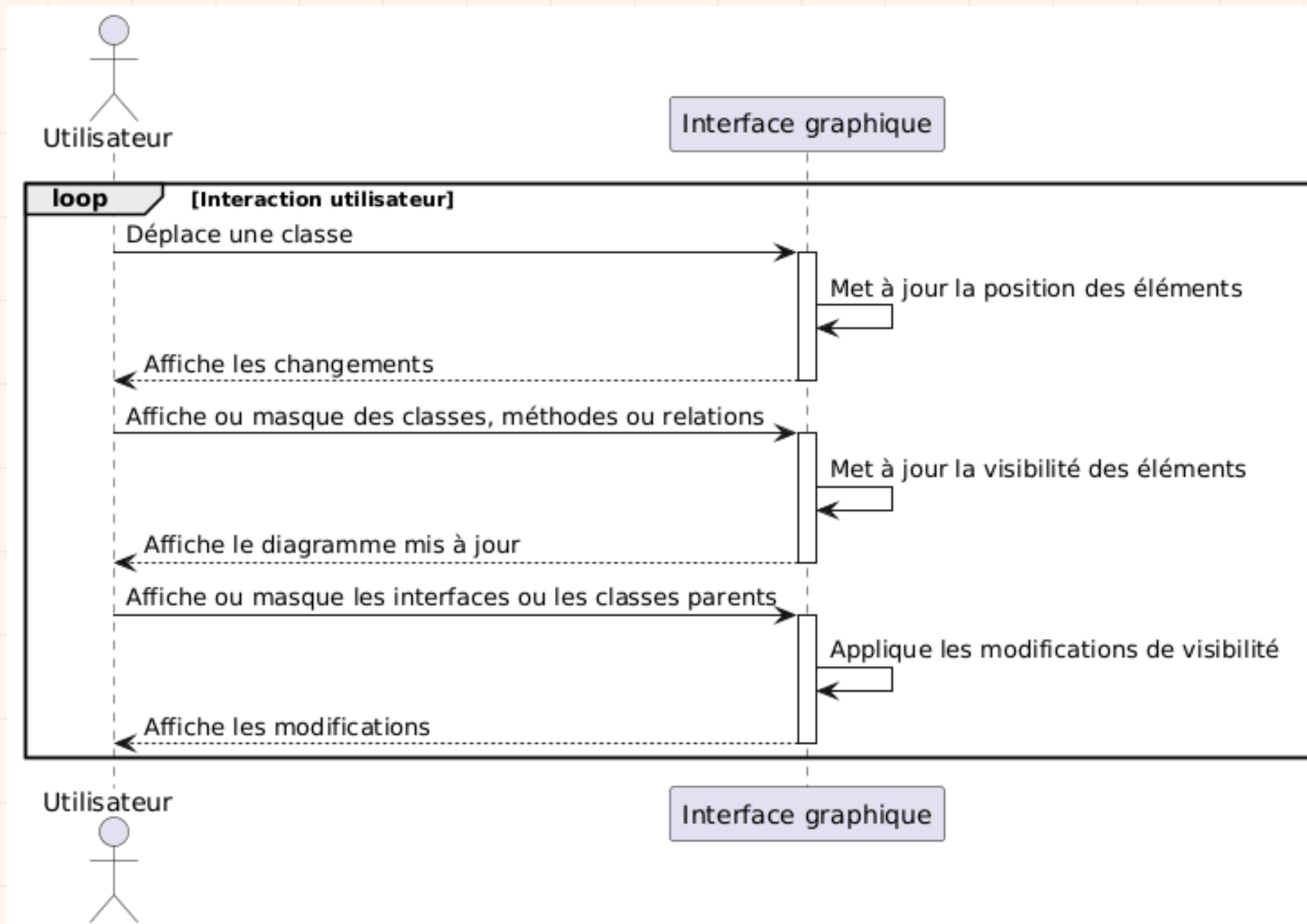


- REPRÉSENTER LES CLASSES ET LES RELATIONS ENTRE CLASSES D'UN PACKAGE JAVA EN UTILISANT L'INTROSPECTION
- GÉNÉRER LES SQUELETTES DES CLASSES CONSTRUITES AU SEIN DE CETTE APPLICATION.



DIAGRAMME

Cas d'utilisation détaillé

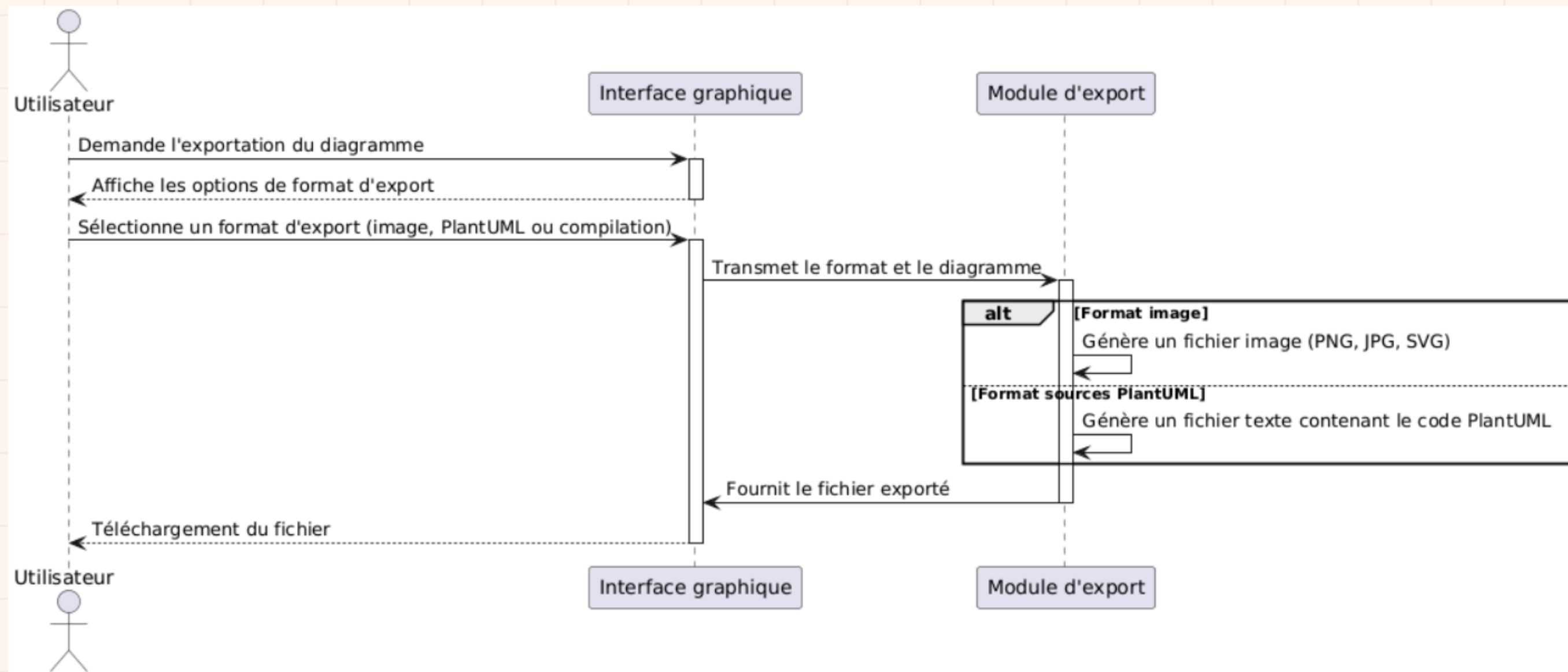


- GÉNÉRER À PARTIR DE CETTE REPRÉSENTATION DES DIAGRAMMES DE CLASSE À L'AIDE D'UNE INTERFACE GRAPHIQUE SIMPLE D'UTILISATION (DÉPLACER LES CLASSES SUR L'ÉCRAN, AFFICHER / MASQUER CERTAINES CLASSES OU MÉTHODES, AFFICHER / MASQUER LA CLASSE PARENT ET LES INTERFACES D'UNE CLASSE,...);



DIAGRAMME

Cas d'utilisation détaillé

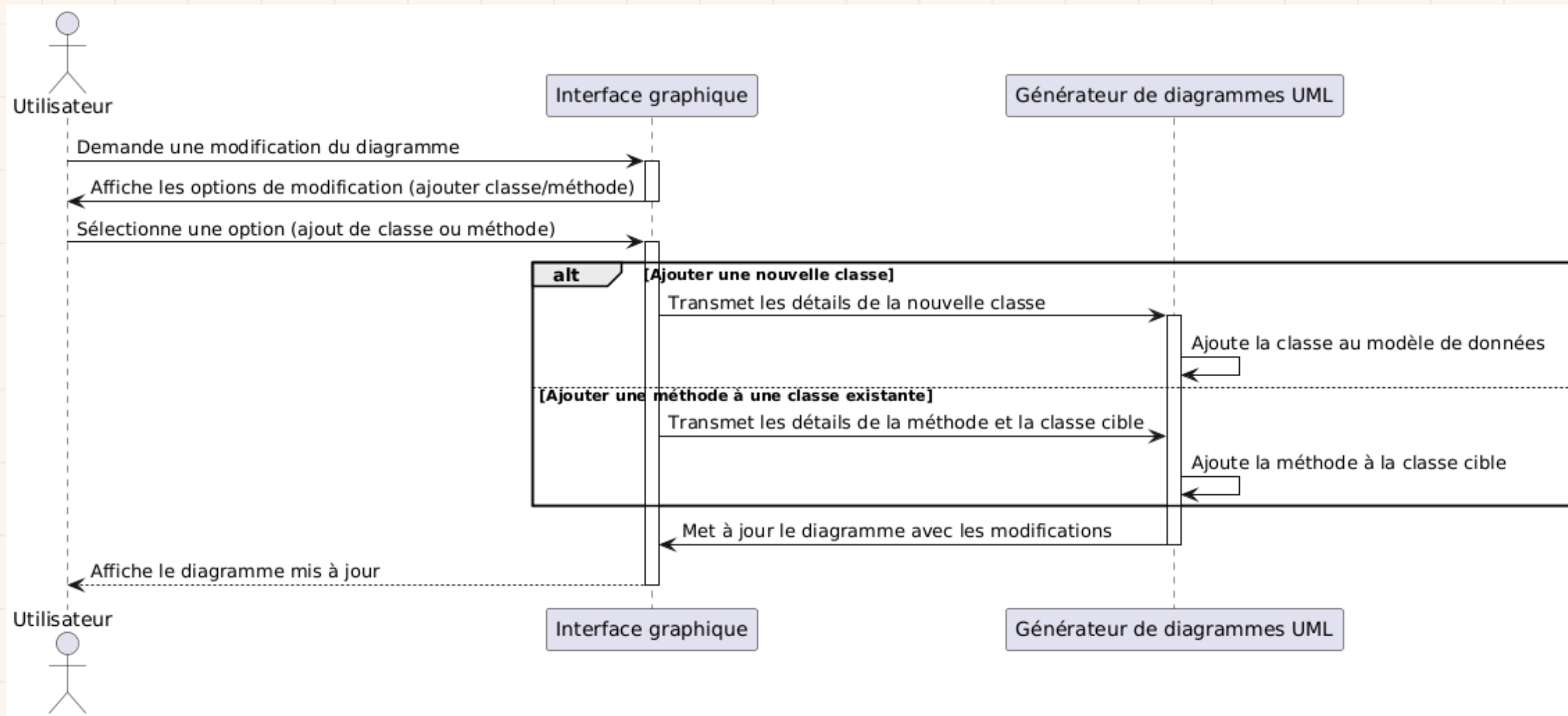


- EXPORTER LES DIAGRAMMES DE CLASSE SOUS DIFFÉRENTS FORMATS (IMAGE, SOURCES PLANTUML, RÉSULTAT D'UNE COMPILATION PLANTUML);



DIAGRAMME

Cas d'utilisation détaillé



- MODIFIER LE DIAGRAMME RÉSULTANT EN AJOUTANT DE NOUVELLES CLASSES OU DES MÉTHODES À DES CLASSES EXISTANTES;



DIAGRAMME

d'activité

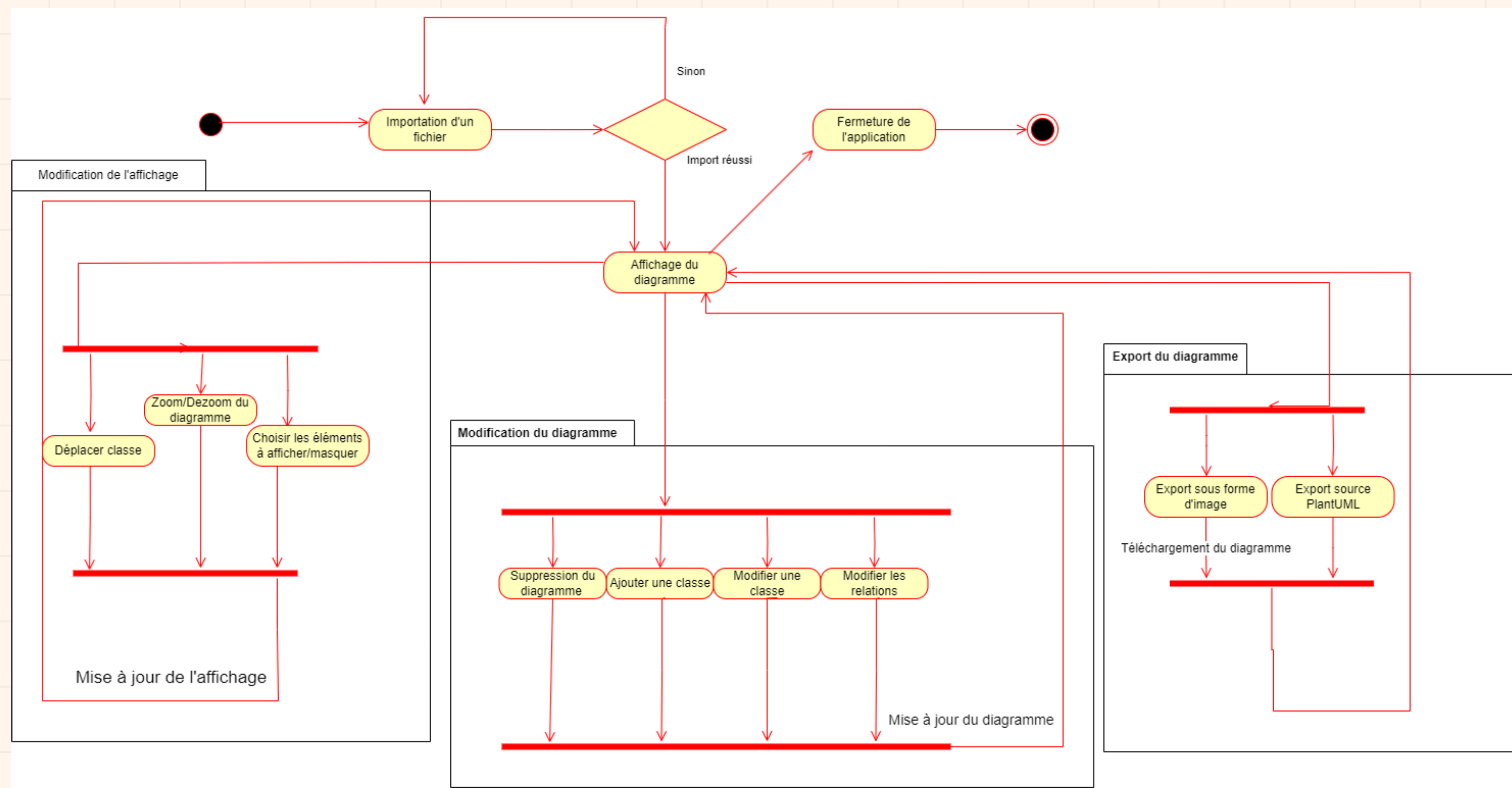
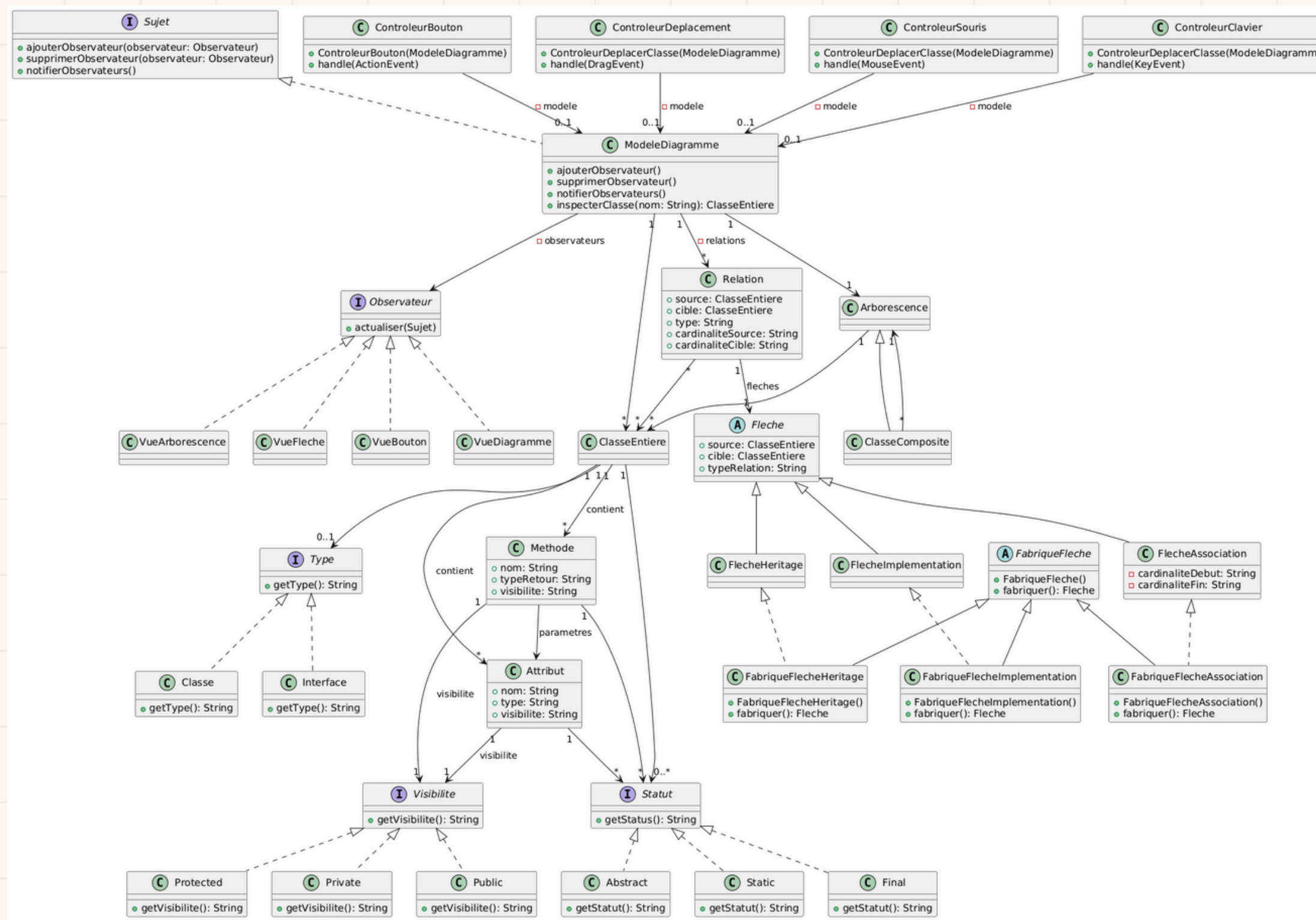




DIAGRAMME de classe





FONCTIONNALITÉS

PLANNING

DIAGRAMMES

MAQUETTES

MAQUETTES

Page d'accueil

UML

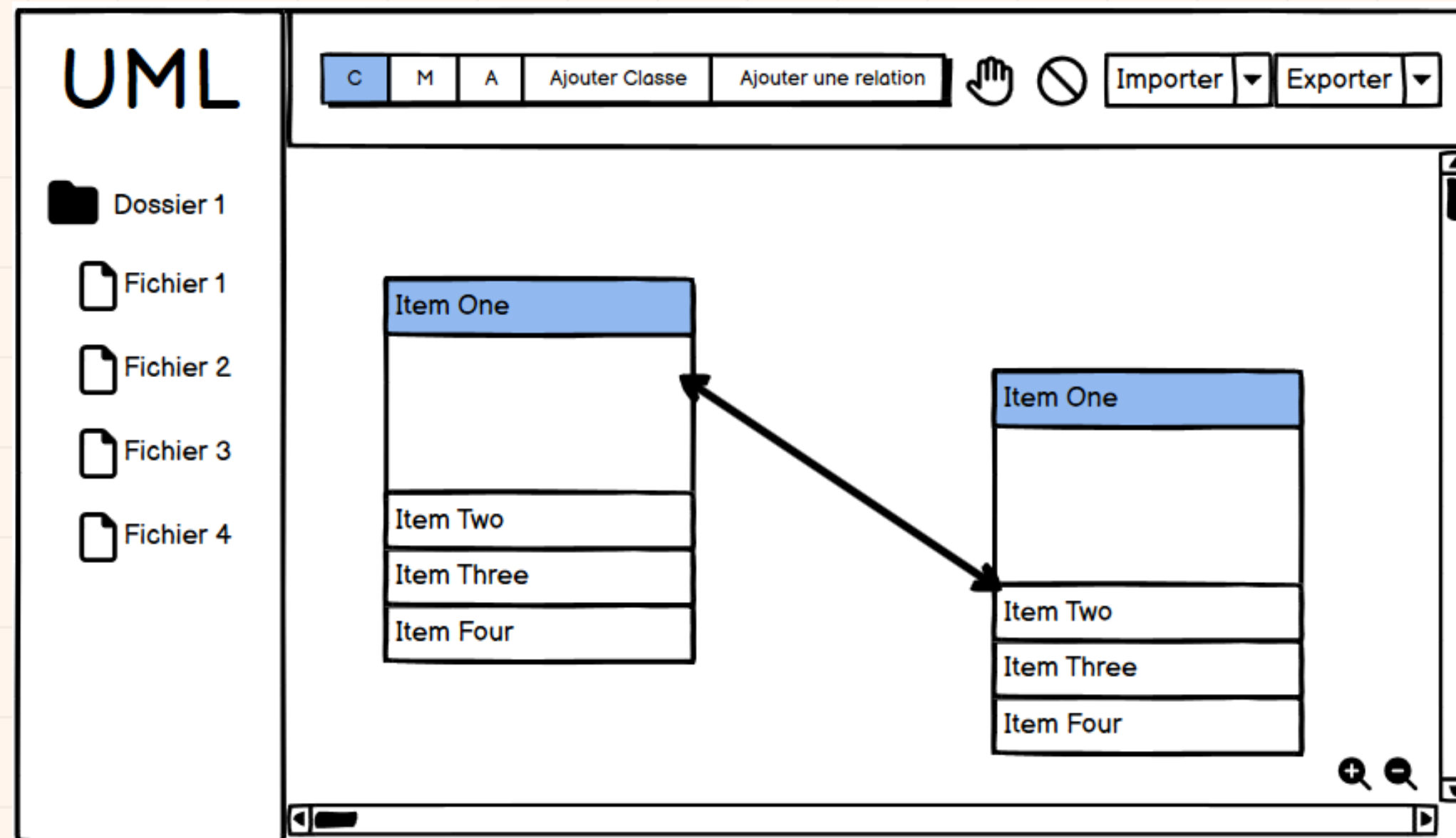
Importer du code

Quitter



MAQUETTES

Après importation





MERCI
POUR VOTRE ÉCOUTE