**Ministère de l’Enseignement Supérieur et de la Recherche Scientifique**



Rapport de Projet de fin d’année

Spécialité : ………………………………..

(Titre du sujet)

Intitulé :

**Lieu du stage : ……………………….**

**Réalisé par : (le ou les étudiants)**

**Encadré par : (le ou les encadreurs)**

**Année Universitaire 2017 / 2018**

Remerciements

Dedicace

Glossaire

**CV** Curriculum Vitae

TABLE DES MATIERES

Glossaire

Introduction Générale

1 Etude préalable

Introduction

* 1. Présentation du sujet
  2. Etude de l’existant
  3. Solution proposée
  4. Spécification des besoins
     1. Besoins fonctionnels
     2. Besoins non fonctionnels
  5. Méthodologie Adoptée
     1. SCRUM
     2. Organisation

Conclusion

1. Sprint 0 : Phase de préparation

Introduction

* 1. Planification des sprints
  2. Environnement et outils de travail
     1. Environnement matériel (chelou)
     2. Environnement logiciel
        1. JIRA
        2. BITBUCKET
        3. SOURCE TREE
        4. INTELLIJ IDEA
  3. Langages et framework
     1. Langage java
     2. JDL
     3. JDL Studio
     4. Spring
     5. Angular
     6. JHipster
  4. Patrons de conception
     1. Patron de conception MVC
  5. Architecture de l’application
  6. Diagrammes Génériques
     1. Diagramme de cas d’utilisation générale
     2. Diagramme de package(chelou à changer en sequence ?)
     3. Diagramme de classe

Conclusion

1. Sprint 1 : Profil et CV

Inctroduction

* 1. Organisation
  2. Analyse
     1. Diagramme de cas d’utilisation
     2. Diagramme de sequence système
     3. Diagramme d’interation
  3. Tast Board
  4. BurnDown Chart
  5. Realisation

Conclusion

Conclusion Générale

Bibliographie

TABLE DES FIGURES

* 1. Interface graphique ………………………………………………………………………………………………………….7

LISTE DES TABLEAUX

3.1 Descriptif de cas d’utilisation gérer question……………………………………………………………………………15

INTRODUCTION GENERALE

L'informatique est l'art, la technique ou la science qui consiste à manipuler des informations à l'aide d'un outil, l'ordinateur. L'informatique a pour objet de définir des algorithmes qui permettent de modifier la vision que l'on a d'un problème, ou d'extraire d'une grande quantité d'informations mal structurées, de nouvelles connaissances plus utiles.

L'informatique s'oriente depuis quelques années vers la micro-informatique individuelle. L'ordinateur individuel est utilisé par une seule personne à la fois qui décide seule de l'activité de la machine.