

Groupe :

LOUIS STANISTLAS Cyril
LESAICHOT François
ELOUARAICHI Najim
CACHALAT Xavier

01/06/2016

Dossier de conception

Projet : JAVA



Table des matières

1/ Analyse des besoins	3
2/ Architecture	3
3/ Organisation des taches	5
4/ Modélisation UML des besoins	6
5/ Base de données	7
6/ Manuel d'utilisation.....	8
Page d'accueil.....	8
Formulaire d'inscription	8
Fenêtre principale	9

1/ Analyse des besoins

L'objectif de notre projet est de créer un espace de discussion collaboratif. Ce service permettra de discuter dans différents salons en fonction des droits que possède l'utilisateur. Par conséquent, un service de gestion des droits devra être fourni. De plus, un utilisateur possédant suffisamment de droit, doit être capable de créer un nouveau salon et d'y ajouter des utilisateurs. Ensuite, l'application devra stocker l'ensemble des messages envoyés et utilisera une base de données pour celle-ci.

2/ Architecture

Notre architecture sera composée de 4 packages différents regroupant chacune une partie spécifique.

- API: Contient toutes les classes qui serviront à faire tourner un scénario. Exemple *Utilisateurs, Salon, Chef de projet, Admin...*
 - Utilisateur : On retrouvera les méthodes liées à nos utilisateurs.
 - Chef de projet (héritage de utilisateur) : On retrouvera les méthodes liées à nos chefs de projets, ils ont donc des méthodes plus spécifiques qu'un simple utilisateur.
 - MaListeUserPerso : On retrouvera les méthodes qui permettront de mettre à jour les différentes listes utilisées dans les différents scénarios.
 - Admin (héritage de utilisateur) : On retrouvera les méthodes liées à nos admin, ils ont donc des méthodes plus spécifiques qu'un simple utilisateur.
 - Message : On retrouvera les méthodes liées à la gestion des messages
 - Salon : On retrouvera les méthodes liées aux salons des différents utilisateurs
 - Messagerie : On retrouvera les méthodes liées aux messageries des différents utilisateurs

- BDD: Contient toutes les classes relatives à la BDD.
 - mainBDDmax: création d'une base de données étoffée à l'aide de **createTableBDD**. Appelé dans le **scenario**.
 - mainBDDmin : création d'une base de données simple à l'aide de **createTableBDD**. Appelée dans le **scénario** le plus simpliste.
 - createTableBDD: On retrouvera un ensemble de méthodes pour créer les tables de notre base de données. Requêtes de type insert et create table SQL. Appelé par **mainBDDmin** et **mainBDDmax**
 - decoBDD: deconnexion de la BDD (attention, ici on ne supprime pas la BDD)
 - selectBDD: On retrouvera un ensemble de méthode pour appeler les différentes requêtes de type select SQL liés à la BDD. Appelée dans le **scenario**.
 - insertBDD : On retrouvera un ensemble de méthode pour pouvoir insérer des données dans la base de données.
 - suppBDD: suppression de la BDD. Appelé dans le **scenario** si besoin.
 - coBDD: connexion à la BDD (attention, en fonction du membre du groupe, vérifier les identifiants (ports, mot de passe (en dure dans le code))).
- Main: Contient les différents main qui lanceront les différents scénarios :
 - scenario: On retrouvera le main de l'application à lancer.

- **UI:** Contient toutes les interfaces graphiques
 - **Accueil:** Interface graphique représentant l'accueil du programme. On pourra accéder à la page Formulaire et la Fenetre_principal à partir de celle-ci.
 - **Formulaire:** Cette interface permettra d'ajouter un utilisateur dans la base de données. On pourra accéder à l'Accueil.
 - **Fenetre_principal:** Interface graphique principal du programme. Ici, l'utilisateur pourra accéder aux messages des différents salons et aura la possibilité d'y répondre. Il pourra accéder à l'interface Messagerie, Profil, Salon grâce à des onglets et à Accueil.
 - **Messagerie:** Cette interface permettra d'envoyer des messages privés à un autre utilisateur.
 - **Profil:** L'utilisateur aura accès aux informations de son profil. Il aura la possibilité de changer son adresse mail, ainsi que son mot de passe.
 - **Salon :** Depuis cette interface, l'utilisateur aura la possibilité de participer à un salon, d'ajouter des participants et de pouvoir créer un nouveau salon.

3/ Organisation des taches

Nous avons décidé de répartir les taches suivant les grandes phases du projet :

- Phase de modélisation : Les diagrammes UML ont été réalisés par Najim ELOUARAICHI et Cyril LOUIS-STANISTLAS pendant que LESAICHOT François et CACHALAT xavier ont effectué le schéma entité/association de la base de données.
- Phase de réalisation : Nous avons décidé de nous répartir les taches par méthode.

Xavier : affichage liste salons d'un utilisateur + mainBDDmax + rapport

Cyril: createTable + connexion / inscription (Accueil+formulaire) + connexion à la BDD + déconnexion à la BDD

François : page profil + ajout d'un salon + ajout d'un utilisateur à un salon + connexion à la BDD + déconnexion à la BDD

Najim: ajout d'un utilisateur à un salon + rafraîchissement

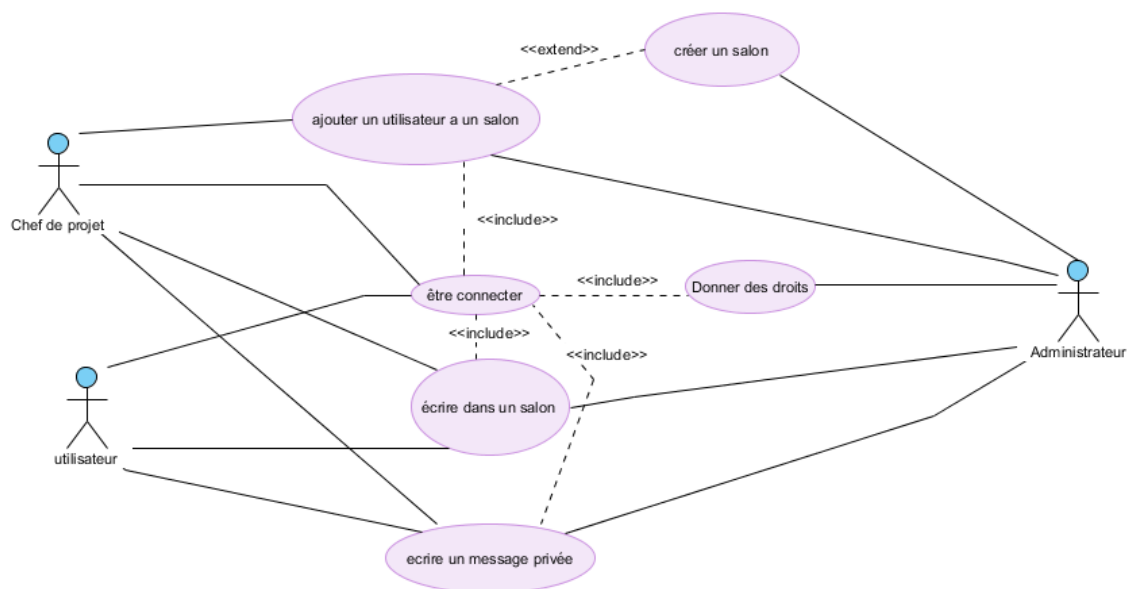
De plus, chacun des membres des groupes ont participer à l'enrichissement des classes Messages/Messagerie/Salon/Admin/Utilisateur/Chef de projet/mainBDDmin/ selectBDD/ insertBDD.

4/ Modélisation UML des besoins

Un utilisateur, chef de projet ou un administrateur doit être connecté pour écrire dans un salon ou écrire un message privée à un autre utilisateur.

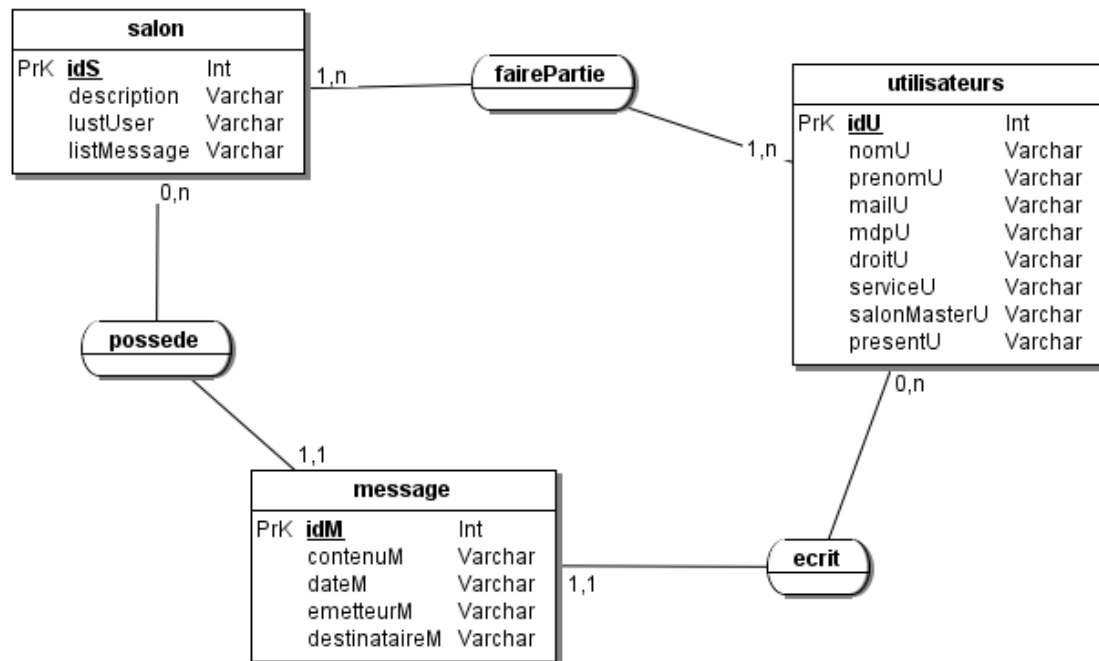
Seul l'administrateur peut créer un nouveau salon et y ajouter un chef de projet, où celui-ci pourra ajouter un utilisateur à un salon.

Pour finir, l'administrateur gérera les droits relatifs de chaque utilisateur.



5/ Base de données

Nous utiliserons MySQL pour effectuer notre connexion à notre base de données. Elle suivra le modèle entité/association suivant :



Salon (idS, description, listUser, listMessage)

Message (idM, contenuM, dateM, emetteurM, destinataireM, idS*, idU*)

Utilisateurs (idU, nomU, prenomU, mailU, mdpU, droitU, serviceU, salonMasterU, presentU)

fairePartie (idS*, idU*)

Une fois notre base de données créée, nous aurons la possibilité de l'implémenter via notre interface graphique ou grâce à des classe dédiées comme mainBDDmin ou mainBDDmax.

6/ Manuel d'utilisation

Lors de l'exécution du logiciel java, vous atteindrez en premier la page d'accueil.

Page d'accueil

La page est divisée en 2 parties :

- La partie de gauche est réservée à un bouton qui amène au formulaire d'inscription.
- La partie de droite permet de se connecter avec un compte déjà existant. Si cette authentification est acceptée, vous serez redirigé vers la fenêtre principale.



Formulaire d'inscription

Dans ce formulaire, vous pouvez créer votre compte utilisateur. Vous devez rentrer votre nom, prénom, le mail, écrivez 2 fois votre mot de passe pour valider la confirmation. Ensuite, vous pourrez choisir votre salon favori et indiquer dans quel service vous travaillez.

The screenshot shows a web browser window with a form titled "Formulaire". The form contains the following fields and controls:

- Prénom :
- Nom :
- Mail :
- Mot de passe :
- Confirmation du mot de passe :
- Salon favoris : - Services : - Buttons: "Valider" and "Retour"

Vous serez ensuite redirigé vers la page d'accueil après avoir valider.

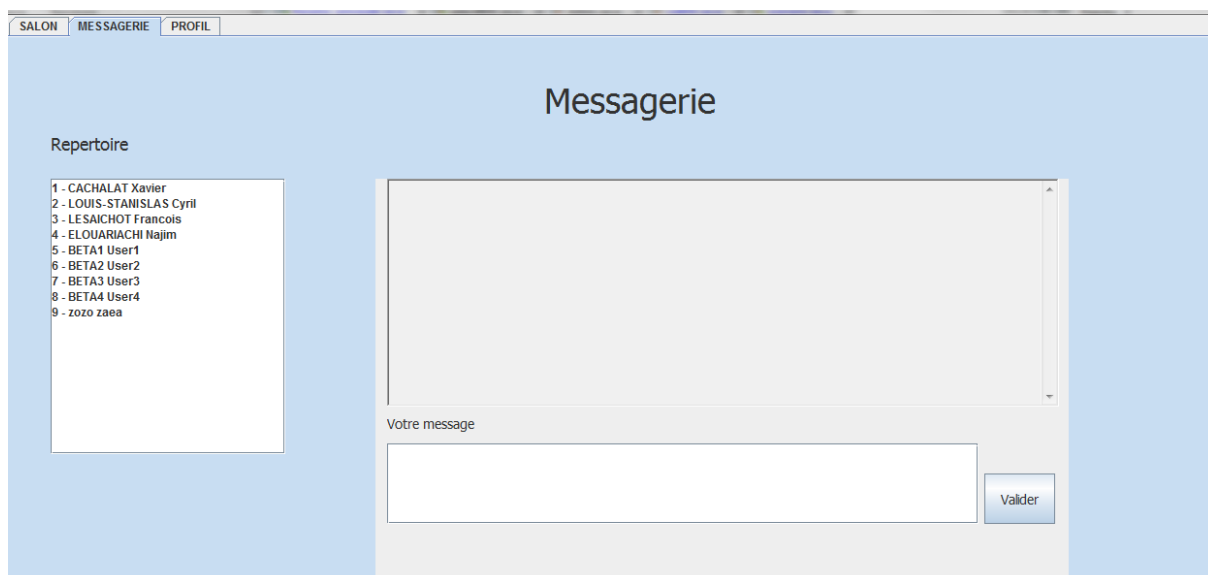
Fenêtre principale

Sur cette fenêtre, vous aurez accès à 3 onglets.

Le premier est celle du salon. Ici vous aurez la possibilité de dialoguer sur un salon. Il vous suffira de choisir un salon sur la gauche, d'écrire un message et de l'envoyer. Ensuite, vous aurez la possibilité de voir les personnes connectés dans la zone « liste utilisateur ». Vous trouverez un bouton « absent » qui signalera autre utilisateur que vous n'êtes pas connecter. Il aura ensuite le bouton « déconnexion » qui vous déconnectera et vous ramènera à la page d'accueil. De plus, si vous êtes chef de projet ou administrateur, vous pourrez ajouter des utilisateurs au salon actuellement afficher en entrant son adresse mail. Si vous n'en avais pas la possibilité, veuillez contacter votre administrateur. Tous les utilisateurs auront accès au salon global dans tous les cas. Enfin, l'administrateur aura la possibilité de créer un nouveau salon en cliquant sur le bouton « création d'un salon ». Il devra ensuite le nom du salon qu'il veut créer.



Le second onglet est celui de la messagerie. Vous pourrez envoyer des messages privées à d'autre utilisateur même s'il n'est pas connecter. Celui-ci pourra les consulter en choisissant le nom de l'expéditeur dans le répertoire. Enfin, il vous suffira d'appuyer sur « send » pour après avoir écrit votre message pour l'envoyer (n'oublier pas de choisir de votre expéditeur).



Le dernier onglet est celui correspondant au profil. On trouvera les informations liées à votre profil comme votre nom, prénom, votre adresse ainsi que le service auquel vous appartenez. De plus, vous aurez la possibilité de changer votre mot de passe. Bien entendu, vous devrez le valider avec votre ancien mot de passe.

SALON | MESSAGERIE | **PROFIL**

Profil

First name: CACHALAT
Name: Xavier
Mail: xavier.c@upssi.fr
Service :

Changer de password:
Confirmer :
Ancien mot de passe: