Anthony REICHEN & Alex DA SILVA

IUT Lyon 1 – Dut informatique année spéciale | 2021 - 2022

Projet tutoré ASPE

Gestion de site e-commerce

# Méthodologie de gestion de projet :

Méthode retenue : Agile avec usage de Kanban.

Outils utilisés : GanttProject & Trello.

## Choix de la méthode Agile

Pour ce projet tuteuré, nous avons opté pour une méthode agile. Ce choix nous a été dicté par des impératifs de flexibilité, nécessaire pour pallier aux fortes incertitudes entourant le projet.

En effet, le projet nécessite des compétences techniques que nous n’avons pas encore acquises, et pour lesquelles l’IUT ne nous a pas fourni de cours correspondant. Par conséquent, une grande partie du temps alloué au PTUT a dû être dévolu à se documenter sur ces sujets (PHP, IHM, JDBC, MySQL, Modèle MVC, etc.).

## Organisation des cycles de développement

Nous avons choisi de prendre en compte les points forts de chaque membre du binôme pour décider de la personne qui sera responsable du développement de chaque fonctionnalité.

Les étapes de conception (cycle 1 à 3), ont été réalisées entièrement en binôme. Nous avons débuté par l’élaboration du diagramme des cas d’utilisation à partir de l’analyse du cahier des charges fournis. A l’aide du DCU, nous avons découpé le projet en fonctionnalités à inscrire sur le tableau Kanban, qui seront ensuite librement répartis entre les membres du binôme.

Puis, nous avons

Les cycles 1 à 3 ont été réalisés de manière chronologique, entièrement en binôme.

A partir du cycle 4, nous avons appliqué la méthode Kanban. Chaque membre du binôme peut choisir une fonctionnalité à implémenter. Des échanges ont lieu au début et à la fin de chaque cycle entre les deux membres du binôme.

### Cycle 1 : Modélisation des cas d’utilisation

La première étape de conception a été l’élaboration du Diagramme de Cas d’Utilisation (DCU), à partir du cahier des charges fournies.

Ressources : Alex, Anthony (responsable)

### Cycle 2 : Modélisation de la base de données

Dans un second temps, nous avons déduit du cahier des charges et des DCU les données nécessaires aux applications. La base de données est commune aux applications web et desktop. Le schéma de données correspond au modèle « entité/association », et a été réalisé sous StarUML.

Ressources : Alex, Anthony (responsable)

### Cycle 3 : Modélisation des classes

La modélisation des classes a été réalisée sous StarUML. Les classes métiers sont les même pour les deux applications. Certaines méthodes ne seront probablement pas implémentées en PHP.

Ressources : Alex (responsable), Anthony

### Cycle 4 : Modélisation des IHM

Les maquettes ont été réalisées sous Pencil.

#### Sous-cycle 4a : IHM desktop

Ressources : Anthony

#### Sous-cycle 4b : IHM Web

Ressources : Anthony

### Cycle 5 : Création de la base de données

Ressources : Alex

### Cycle 6 : Application JAVA

#### Sous-cycle 6a : Interface Homme-Machine

L’implémentation des IHM de l’application desktop a été réalisée avec la bibliothèque Swing de JAVA. Ce choix a été très fortement suggéré par l’IUT, puisque le cours correspondant est basé exclusivement sur cette bibliothèque. De plus, ce cours faisant l’objet d’une évaluation, y compris sur les travaux pratiques ayant un sujet précis, la conception et l’implémentation de l’IHM ne pouvaient pas être libres.

En effet, le cours d’IHM Java devait être destiné à implémenter l’IHM du projet tutoré, alors même qu’un rendu **individuel** de TP, dont le sujet est imposé, est exigé. Le projet tutoré étant mené en binôme, il y a là un paradoxe évident qui conduit non pas à mutualiser le temps consacré au PTUT entre deux matières, mais à multiplier par deux le travail exigé. Face à cette situation, nous avons donc décidé d’implémenter strictement le sujet de TP pour l’IHM de l’application desktop, au détriment de notre vision de départ.

Ressources : Anthony

#### Sous-cycle 6b : Fonctionnalités métiers

(Réalisation en cours)

Ressources : Alex, Anthony

#### Sous-cycle 6c : Connexion à la base de données

Un temps non négligeable a été alloué à la collecte d’information et à l’apprentissage de cette fonctionnalité. Ce sujet n’a jamais été vu en cours et ne le sera apparemment pas faute de temps. Toutefois, il est indispensable pour la réalisation de l’application.

(Réalisation en cours)

Ressources : Alex

### Cycle 7 : Application PHP

#### Sous-cycle 7a : Interface Homme-Machine

(Réalisation en cours)

Ressources : Anthony

#### Sous-cycle 7b : Fonctionnalités métiers

(Réalisation en cours)

Ressources : Alex, Anthony

#### Sous-cycle 7c : Connexion à la base de données

(Réalisation en cours)

Ressources : Alex

# Annexes :

## Méthodologie de gestion de projet

### Diagramme de Gantt

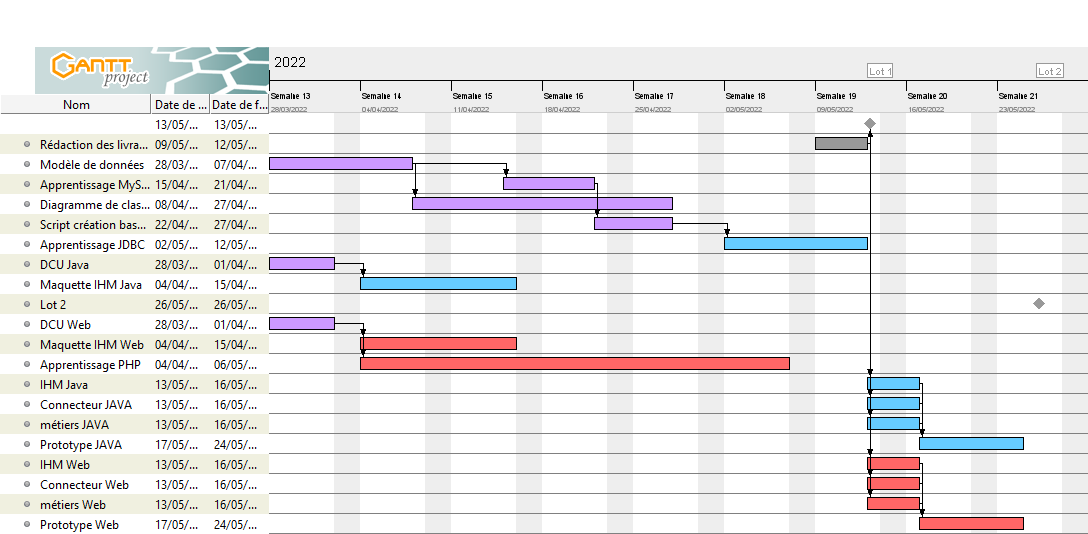


Figure : 1 Diagramme de Gantt

### 

### Diagramme de ressources

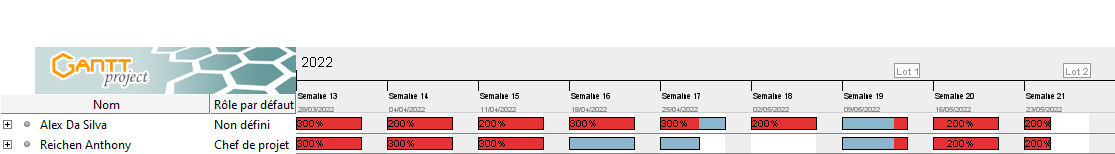


Figure : 2 Diagramme de ressources

## Maquettes d’interfaces homme-machine

### Maquettes de l’application Java

### Maquettes du site web

## Modélisation

### Modèle conceptuel de données

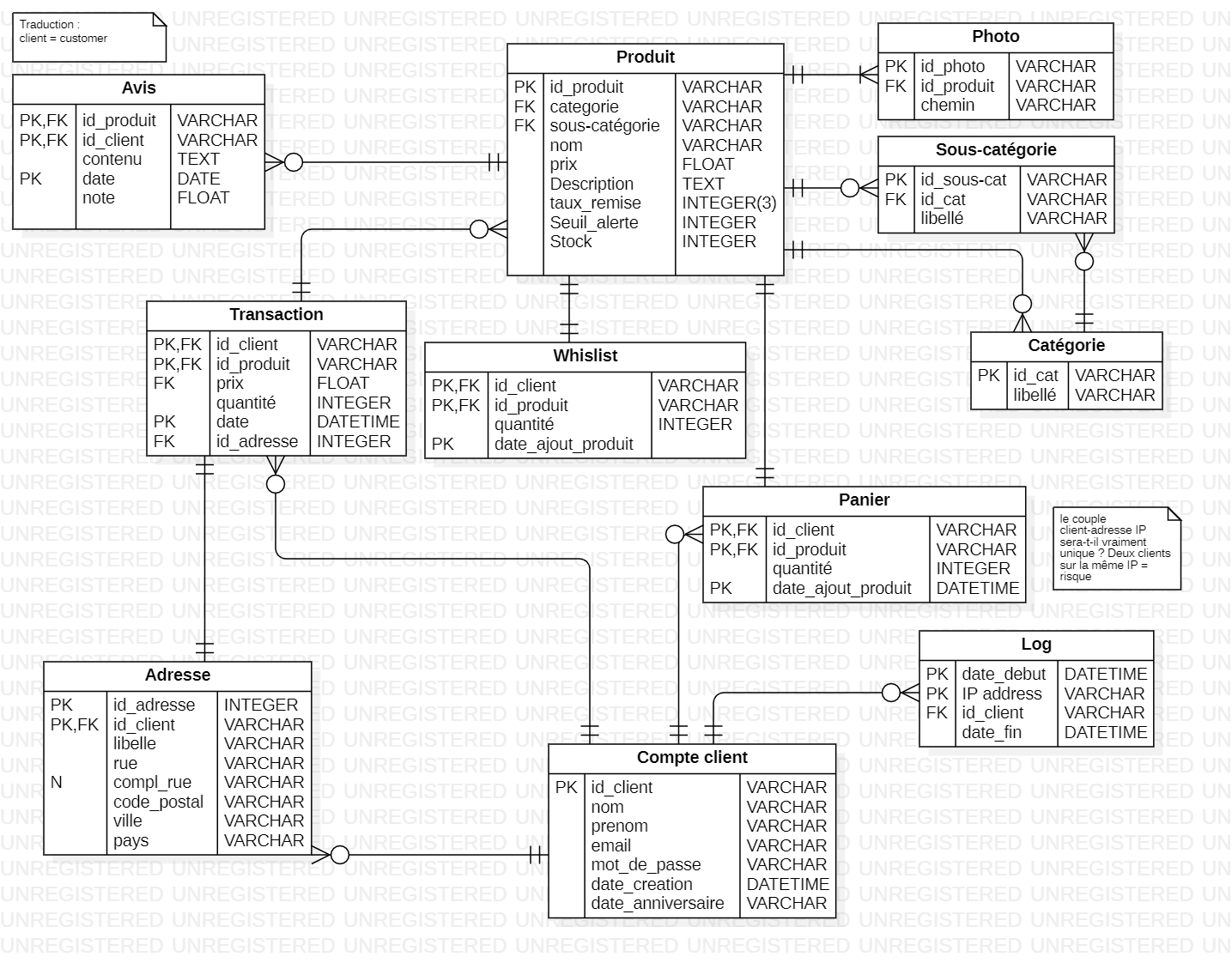


Figure 3 : Modèle conceptuel de données

### Diagramme de cas d’utilisation application desktop

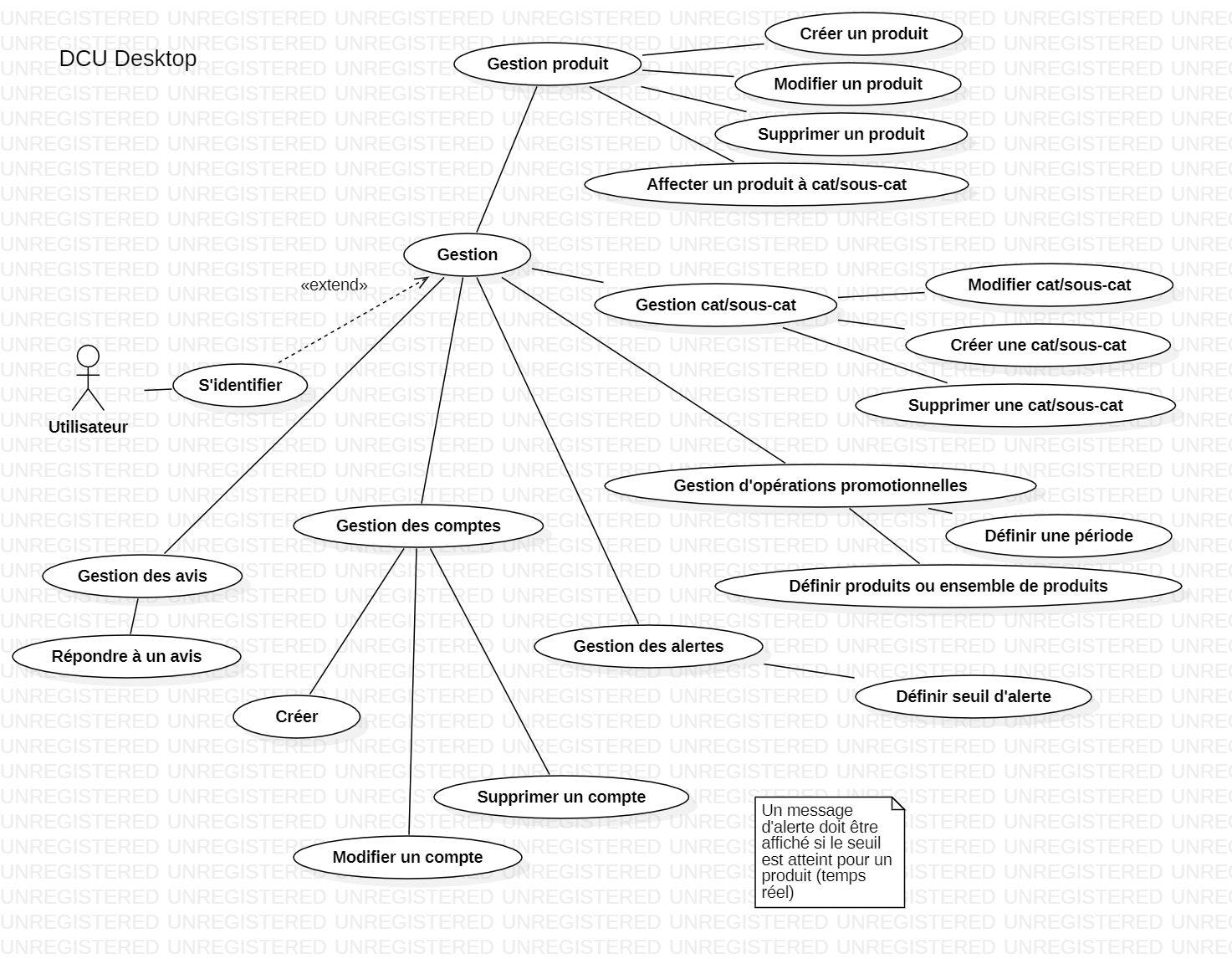


Figure 4 : DCU Desktop

### Diagramme de cas d’utilisation site web

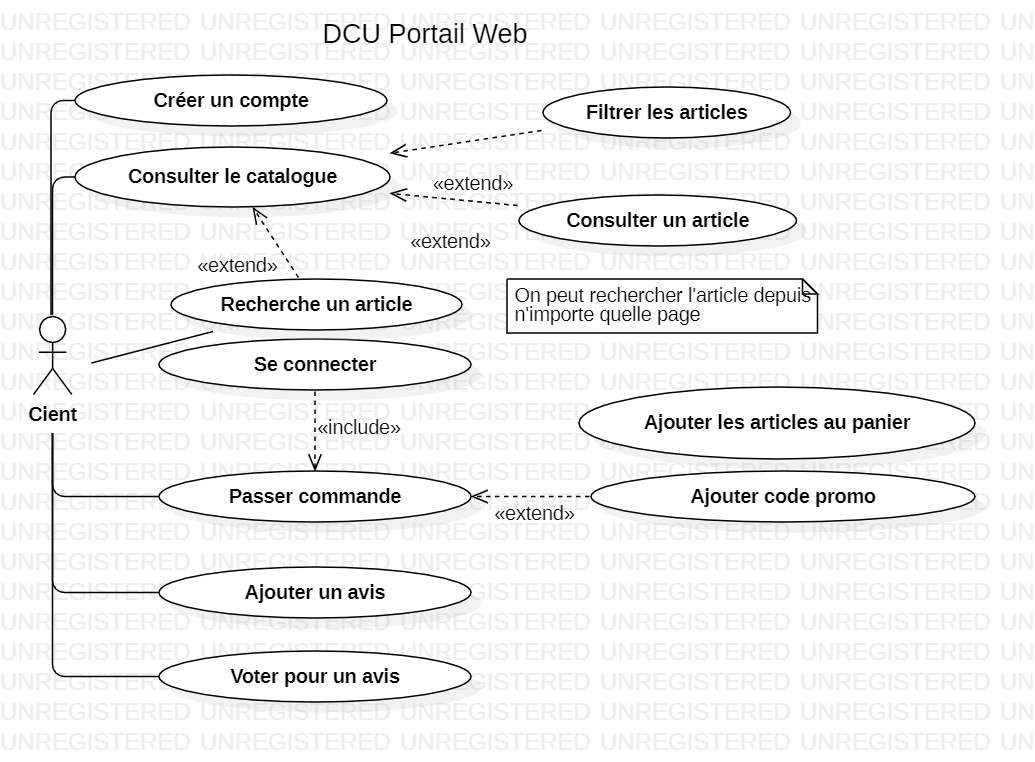


Figure 5 : DCU Portail Web

## Création de la base de données

### Script de création de la base de données

### Script d’insertion d’un jeu de données test

Table des matières

[Méthodologie de gestion de projet : 1](#_Toc103262460)

[Choix de la méthode Agile 1](#_Toc103262461)

[Organisation des cycles de développement 1](#_Toc103262462)

[Cycle 1 : Modélisation des cas d’utilisation 1](#_Toc103262463)

[Cycle 2 : Modélisation de la base de données 1](#_Toc103262464)

[Cycle 3 : Modélisation des classes 1](#_Toc103262465)

[Cycle 4 : Modélisation des IHM 1](#_Toc103262466)

[Cycle 5 : Création de la base de données 2](#_Toc103262467)

[Cycle 6 : Application JAVA 2](#_Toc103262468)

[Cycle 7 : Application PHP 2](#_Toc103262469)

[Annexes : 3](#_Toc103262470)

[Méthodologie de gestion de projet 3](#_Toc103262471)

[Diagramme de Gantt 3](#_Toc103262472)

[Diagramme de ressources 3](#_Toc103262473)

[Maquettes d’interfaces homme-machine 3](#_Toc103262474)

[Maquettes de l’application Java 3](#_Toc103262475)

[Maquettes du site web 3](#_Toc103262476)

[Modélisation 4](#_Toc103262477)

[Modèle conceptuel de données 4](#_Toc103262478)

[Diagramme de cas d’utilisation application desktop 5](#_Toc103262479)

[Diagramme de cas d’utilisation site web 6](#_Toc103262480)

[Création de la base de données 6](#_Toc103262481)

[Script de création de la base de données 6](#_Toc103262482)

[Script d’insertion d’un jeu de données test 6](#_Toc103262483)