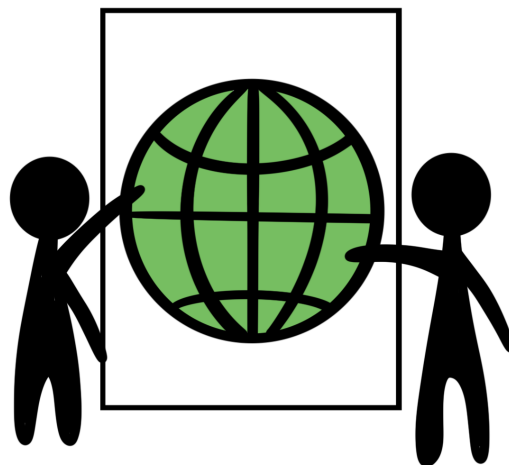


POLYTECH MONTPELLIER
IG4

SE Project
Togæther



DataBase Report

Laura Benaiton : Project manager
Dorian Correia-Mateus
BOUCHEZ Loris
STEFANI Maxime

Rapport du Design Graphique	3
Rapport Base de Données	6
Rapport Phase Connexion à la Base de Données	7
Rapport Phase de Test	8
Rapport Phase de Développement	9

Rapport du Design Graphique

Responsable : Maxime Stefani

Introduction :

La phase de design graphique peut se découper en deux parties :

- la phase d'élaboration des maquettes (ou "Mock-up")
- la phase de réalisation de l'interface graphique lors de la phase de programmation.

Phase d'élaboration des maquettes :

La phase d'élaboration des maquettes s'est déroulée lors de la phase de conception.

Chaque membre du groupe devait réaliser la conception de trois use-cases, incluant leurs descriptions fonctionnels, alternatifs et leurs maquettes correspondantes.

Cette phase est importante puisqu'elle influe grandement sur la phase de réalisation de l'interface graphique.

Phase de réalisation de l'interface graphique :

La phase de réalisation de l'interface graphique fait partie intégrante de la phase de développement. En effet, cette dernière peut se découper en deux phases, la conception de la Business Logique et des accès en Base de Données, et la partie présentation des données via interface.

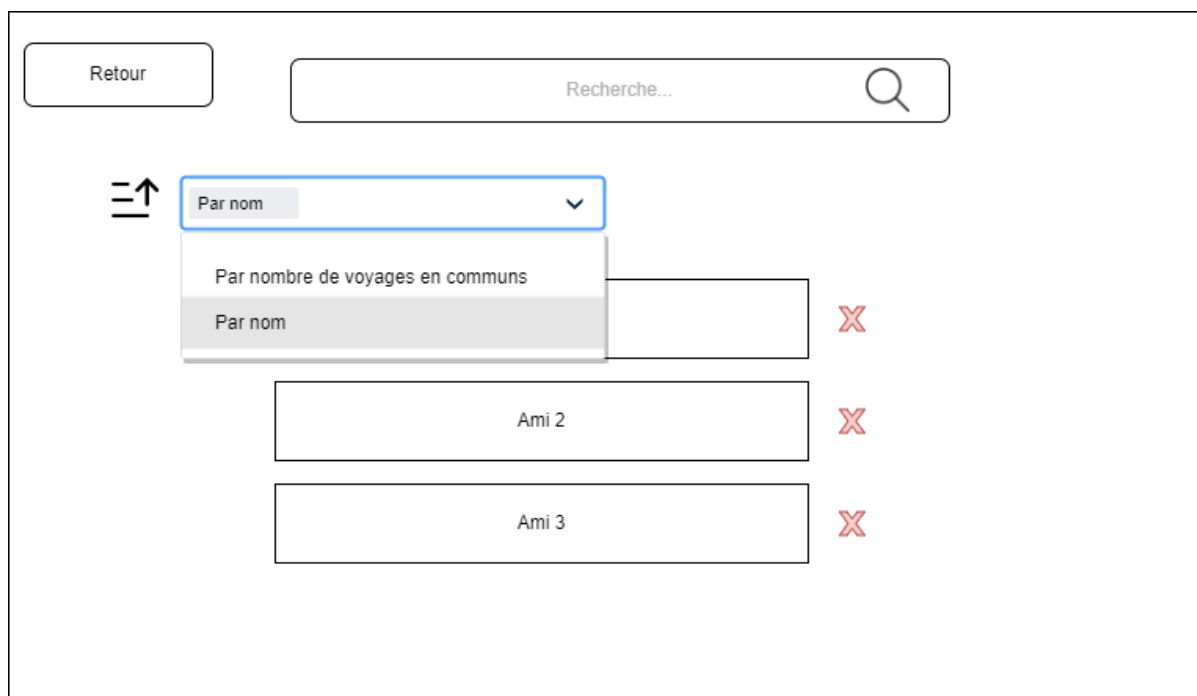
La réalisation de l'interface graphique était complexe du fait qu'il fallait respecter le plus possible les designs établis par les maquettes sous les contraintes d'utilisation de la librairie JavaFX et d'un éditeur de scènes (SceneBuilder).

Déroulement :

Compte tenu des contraintes précédemment citées mais aussi des contraintes de temps, nous avons dû à mainte reprise affiner la production de nos designs graphiques afin de proposer une meilleure expérience utilisateur.

Ainsi, dû à certaines contraintes d'optimisations, des fonctionnalités se retrouvent changées à l'image d'une barre de recherche dynamique, qui par soucis d'optimisation, lance finalement sa recherche seulement à l'aide d'un bouton (afin d'éviter l'appel succinct et inutiles à la base de donnée).

Comparaison Maquette VS Réalisation :



Maquette de la page Ami

[Retour à l...](#)

Vos amis

Loxy	France	Supprimer
Dokarus	France	Supprimer
Mokoa	Poland	Supprimer
Lau ²	France	Supprimer

Ordonner par



Rechercher un utilisateur

Rechercher un ut

Rech...

Réalisation finale de la page Ami

Rapport Base de Données

Responsable : Dorian Correia-Mateus

Organisation :

Nous avons toujours travaillé sur le même diagramme et souvent à plusieurs pour construire la base de données. Les créations de tables se sont faites au fur et à mesure des besoins du développement.

Difficultés :

Nous n'avons pas vraiment eu de difficultés, les quelques changements qui ont été effectués n'ont pas affecté les données existantes.

Le plus difficile a été de trouver un hébergeur gratuit et simple d'utilisation, nous avons opté pour <https://phppgadmin.alwaysdata.com/>

Rapport Phase Connexion à la Base de Données

Responsable : Loris Bouchez

Introduction :

La phase de connexion DB s'est faite très rapidement. Habitué depuis le "projet Piscine" de l'an dernier, nous avons décidé de faire sur phpPgAdmin (AlwaysData) qui est un environnement familier.

Phase connexion :

La phase de connexion consiste principalement à s'y connecter par le biais de l'API JDBC.

Rapport Phase de Test

Responsable : Maxime Stefani

Introduction :

La phase de Test fait partie intégrante de la phase de développement. Elle apparaît naturellement après celle d'élaboration des designs et de programmation. Pour des raisons évidentes, la personne chargée des tests d'un use-case n'est pas celle qui l'a codé, permettant ainsi d'apporter un nouveau regard sur cette dernière.

De cette manière, on s'assure du bon fonctionnement et non fonctionnement prévus par les développeurs.

Déroulement :

De manière évidente, afin d'assurer une phase de développement rapide et productive, chaque développeur a testé ses fonctions de son côté dans des méthodes "main". Ce qui facilite la mise en place de tests utilisant le framework JUnit.

Cependant, par manque de temps (et sachant que chacun avait déjà testé ses méthodes), nous avons délibérément choisi de réaliser les tests en toute fin du projet.

Il était attendu la réalisation d'un seul test pour chaque use-case, cependant certains membres ont décidé d'en réaliser plusieurs et de les réunir dans une seule méthode afin d'avoir un récapitulatif des méthodes produisant le résultat escompté.

Sachant que les tests liés à l'interface ne sont pas automatisables et que les méthodes liées aux DAO sont directement utilisées dans la Façade, nous nous sommes concentrés sur les tests d'intégrations des méthodes de la Façade.

Rapport Phase de Développement

Responsable : Loris Bouchez

Organisation :

La phase de développement est la phase la plus longue et la plus concrète, c'est ici que chaque personne va être importante.

Phase d'élaboration du plan:

La phase d'élaboration du plan est le tout début de la phase de développement. On a décidé de travailler sous forme de sprint, et donc le projet a été scindé en trois sprints composés de trois parties. Nous nous sommes attribués les tâches qui nous intéressaient le plus. Et tout du long, nous nous sommes servis de la plateforme Discord afin de discuter et de faire des réunions d'avancement.

Lors de la première partie, chaque membre du groupe devait réaliser la conception d'un use-case, incluant sa description fonctionnelle, alternative et sa maquette correspondante. Ces documents étaient stockés sur un Google Drive auquel tout le monde pouvait accéder en tout temps.

Pendant la seconde, la personne suivante devait coder en utilisant les indications du précédent binôme. Si besoin, on se reparlait pour mieux comprendre les différents points de vue du designer et du développeur afin d'anéantir toutes incompréhensions.

Et lors de la dernière partie, une troisième devait faire des tests unitaires.

Phase de réalisation :

La phase de réalisation est le moment où l'on a commencé le travail. Cependant il y eu des complications car un des membres avançait un peu trop lentement, ce qui a désynchronisé tout le groupe. Certains ont commencé le sprint 2 sans faire les tests. Ceux-ci n'ont été, au final, réalisés qu'à la toute fin afin de pouvoir avancer le projet rapidement et surtout car chaque membre lors de l'écriture du code, testait ses fonctions afin de rendre un use-case fonctionnel.

La cohésion du groupe a tout de même tenu ce qui facilita grandement l'avancée. Si quelqu'un avait besoin d'aide, un autre membre n'hésitait pas à lui prêter main forte.

Difficultés rencontrées :

Compte tenu des contraintes précédemment citées mais aussi des contraintes de temps, nous avons dû à mainte reprise affiner le développement.

Tout d'abord, un problème de points de vue sur la langue à utiliser pour les commentaires et les graphiques. Plusieurs réunions ont réussi à réduire le nombre des écarts mais pas à l'annihiler.

Les diagrammes étaient souvent incomplets et donc les développeurs devaient leur signaler des manques de fonctions et autres. Comme le projet évoluait, certains designs ont été revus.

Des fonctions comme “isBlank()” ou “orderBy()” ont été trouvées afin de combler les failles des codes antérieurs.

Certains membres ne voyaient pas comment tourner le code afin de ne pas surcharger la BD de requêtes, heureusement les autres ont pu leur donner une technique qui est juste de remettre les anciennes données pour combler les possibles manques d'informations du type “Modifier le nom uniquement, j'envoie donc un nouvel objet avec le nouveau nom et les anciennes informations”.

Les éléments comme *ListView* ne se mettent pas à jour automatiquement, malgré l'utilisation d'une commande de refresh prévue à cet effet. Il a donc été de mise de devoir lancer la méthode d'initialisation après chaque changement (CRUD).

Certains membres ont eu un souci de contact avec la BD qui pour aucune raison apparente n'acceptait pas certains termes pour nom de colonne. La solution fut, au hasard, de changer le nom de celles-ci.

Il y eu aussi un problème matériel qui a ralenti l'avancement du projet.

Phase finale de développement :

Malgré les difficultés, l'équipe a su se démener afin d'avoir une application qui fonctionne intégralement. Il y eut un rush final qui a permis de figoler l'aspect technique et esthétique, qu'un membre avait remis à 0 avec une commande CSS. Lors de cette dernière phase et d'une ultime réunion, nous avons aussi pensé à de nouvelles fioritures à ajouter à notre application, en plus d'une meilleure interface graphique.