

GroupHub



2024-12-03

SEG 3502

Professeur : Stephane Somé

Anthony Daher 300233710
Saad Allah Moumine 300279692
Alex Maalouf 300237277
Omar Abdelghany 300268565
Decaho Gbegbe 300094197

Livrable 3

2024-12-03

Sommaire:

Ce document constitue le livrable 3 du projet Team Management System. Sa décrit les éléments d'infrastructure implémentés pour le sous-système de création d'équipes. L'objectif principal est de fournir les fonctionnalités nécessaires pour soutenir la gestion des équipes dans le cadre des cours, en respectant les principes de l'architecture propre.

Le contenu de ce livrable inclus :

- La conception de l'interface utilisateur, illustrée par des wireframes et storyboards pour les cas d'utilisation principaux : connexion, déconnexion, configuration des paramètres, création d'équipe, et adhésion à une équipe.
- Explication des composants d'interface par page, intégrant une conception intuitive pour les utilisateurs.
- L'implémentation de l'infrastructure comprenant la persistance des données avec PostgreSQL, la sécurité avec Spring Security, et l'interaction utilisateur via des pages HTML statiques.
- La configuration de conteneurs Docker pour faciliter le déploiement et l'exécution de l'application avec toutes ses dépendances.
- Une démonstration vidéo de l'application mettant en évidence les fonctionnalités implémentées.

Description de l'équipe et des rôles:

Anthony Daher	<ul style="list-style-type: none">- Crée le doc avec le format et partagez à l'équipe- Resolue tous les erreurs qui venait de livrable 2 et rendue le code executable- Creer les UI- Implementer Docker- Ajouter les UseCases demander- Aidé avec hypothese- Aidé avec sommaire- Implementer Authentication et Securité- Ajouter la fonctionnalité à travers les pages HTML- Essayer d'implémenter signup/ local db
Decaho Gbegbe	<ul style="list-style-type: none">- Ajouter la fonctionnalité à travers les pages HTML- Aidé avec hypothese- Aidé avec sommaire- Aidé pour Authentication et Securité- Ajouter quelques fonctionnalités à travers les pages HTML- Faire la conception de l'expérience usager et les references

Alex Maalouf	<ul style="list-style-type: none"> - Aider avec la création du document - Aidé avec les hypothèse - Aidé avec le sommaire - Aidé avec Conception de l'expérience usager - Aidé avec les UI - Correction et revue du document
Saad Allah Moumine	
Omar Abdelghany	<ul style="list-style-type: none"> -Demonstration Video -Revue de document -Aider pour la conception -Aider avec les hypothèses

Hypothèses:

- Les utilisateurs accèdent à l'application via un navigateur compatible avec les standards W3C (par exemple, Chrome, Firefox, Edge).
- Les mots de passe sont stockés de manière sécurisée sous forme hachée dans la base de données.
- Aucun framework avancé (comme React ou Angular) n'est utilisé pour l'interface utilisateur, uniquement HTML, CSS et JavaScript simple.
- Les étudiants ne peuvent accéder qu'aux informations nécessaires concernant leurs propres équipes ou les équipes incomplètes qu'ils peuvent rejoindre.

Conception de l'expérience usager:

1. Wireframe

Page	Description	Composants
Page de Connexion (Sign In)	Permet aux utilisateurs de se connecter au système avec leurs identifiants.	<ul style="list-style-type: none"> - Champ de saisie : Nom d'utilisateur - Champ de saisie : Mot de passe - Bouton : Se connecter - Lien : Mot de passe oublié - Message d'erreur (en cas d'échec)
Tableau de Bord (Dashboard)	Affiche les informations principales et permet d'accéder aux fonctionnalités clés.	<ul style="list-style-type: none"> - Liste des équipes auxquelles l'utilisateur appartient - Boutons : <ul style="list-style-type: none"> - Créer une équipe - Rejoindre une équipe - Déconnexion

Création d'une Équipe (Create Team)	Permet à un utilisateur de créer une nouvelle équipe.	<ul style="list-style-type: none"> - Champ de saisie : Nom de l'équipe - Champ de saisie : Description - Bouton : Créer l'équipe
Visualisation des Équipes (Join Team)	Affiche une liste des équipes disponibles à rejoindre.	<ul style="list-style-type: none"> - Liste des équipes disponibles avec leur description - Boutons : Rejoindre (par équipe)

2. Storyboards des cas d'utilisation

Cas d'utilisation	Étapes
1. Connexion (Sign In)	L'utilisateur accède à la page de connexion (login.html).
	Entrée les identifiants (nom d'utilisateur et mot de passe).
	Après validation, cliquez sur Se connecter .
	Si les informations sont correctes, l'utilisateur est redirigé vers le tableau de bord.
	En cas d'échec, un message d'erreur s'affiche.
2. Déconnexion (Sign Out)	Depuis le tableau de bord, l'utilisateur clique sur le bouton Déconnexion .
	La session est terminée, et l'utilisateur est redirigé vers la page de connexion.
3. Configuration des paramètres (Set up parameters)	Depuis le tableau de bord, l'utilisateur accède à une section de paramètres (optionnel).
	L'utilisateur peut configurer son profil (nom, email, mot de passe, etc.).
	L'utilisateur clique sur Sauvegarder pour enregistrer les modifications.

4. Crédation d'une Équipe (Create Team)	<p>Depuis le tableau de bord, l'utilisateur clique sur Créer une équipe.</p> <p>L'utilisateur est redirigé vers une page avec un formulaire.</p> <p>L'utilisateur remplit les champs (nom et description).</p> <p>Cliquez sur Créer l'équipe, et une confirmation s'affiche.</p> <p>L'utilisateur est redirigé vers le tableau de bord.</p>
5. Adhésion à une Équipe (Join Team)	<p>L'utilisateur clique sur Rejoindre une équipe depuis le tableau de bord.</p> <p>Une liste des équipes disponibles s'affiche.</p> <p>Cliquez sur Rejoindre à côté de l'équipe souhaitée.</p> <p>Une confirmation s'affiche, et l'équipe est ajoutée à sa liste personnelle.</p>

References:

- <https://github.com/stephanesome/auction-system-spring-mvc>
- Lien du repository du groupe : [Livrable3](#)
- [Team Management System \(TMS\)](#)
- [Teams Management System – Domain Overview](#)
- [Teams Management System – Team Creation sub-system](#)
- Document Livrable 1, 2 et 3

- Lien Video: [Lien de la démonstration](#)