Dossier de conception

Matthieu Orriere, Denis Guiraudet

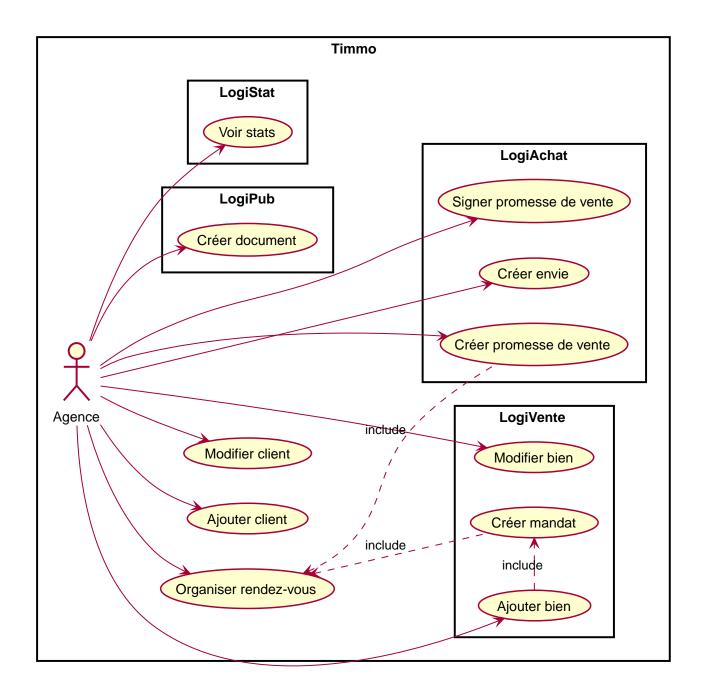
13/12/2017

Vous trouverez au cours de ce document toute la documentation néccessaire à la bonne compréhension de notre environnement de travail.

1. Diagrammes

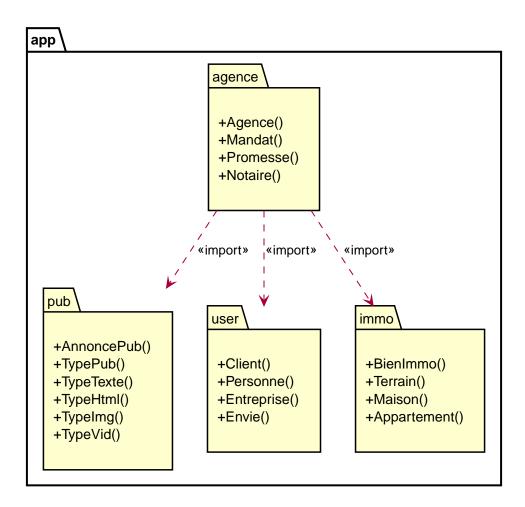
1.1. Cas d'utilisation

Le diagramme suivant développe les différentes possibilités d'utilisation d'un membre de l'agence.



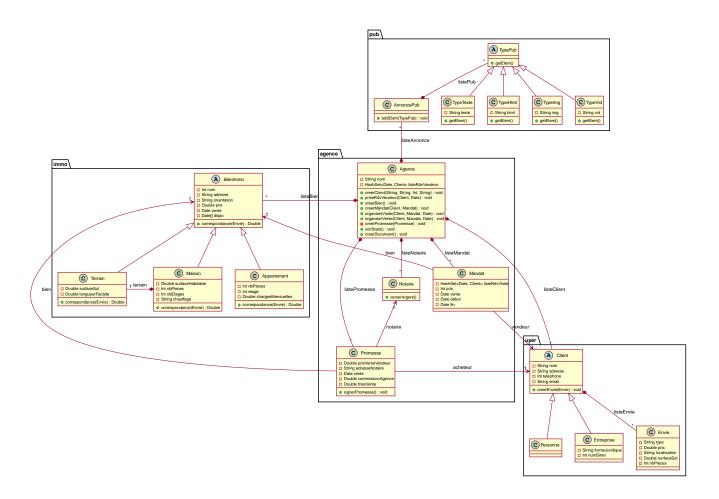
1.2. Paquetage

Ce diagramme montre la structure générale du projet.



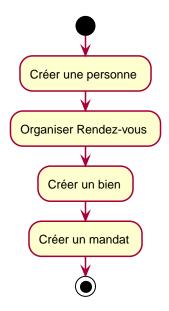
1.3. Classe

Ce diagramme est plus comptet que celui de paquetage. Nous avons utilisés le patron Strategy pour "TypePub", "BienImmo" et "Client".



1.4. Activité

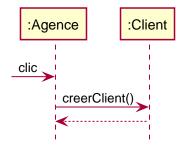
Le diagramme suivant décrit l'enregistrement d'une vente.



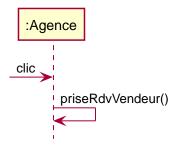
1.5. Séquence

Les diagrammes suivants décrivent l'ordre de déclenchement des fonctions définies dans le diagramme de classe par rapport aux différents cas d'utilisation.

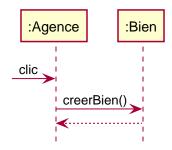
Création d'un client



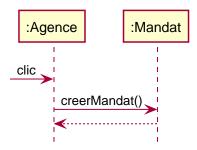
Prise de RDV



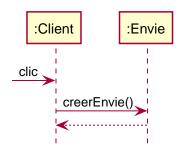
Création de Bien



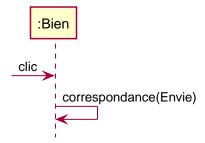
Création d'un Mandat



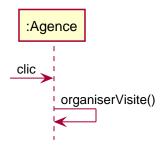
Création d'une Envie



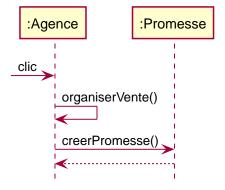
Test de Correspondance



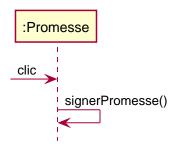
Organisation d'une Visite



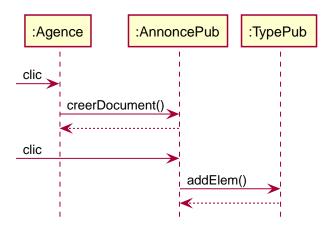
Organisation d'une Vente



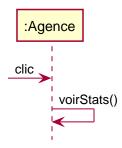
Création d'une Promesse



Création d'une Pub



Affichage de Statistiques



2. Choix techniques

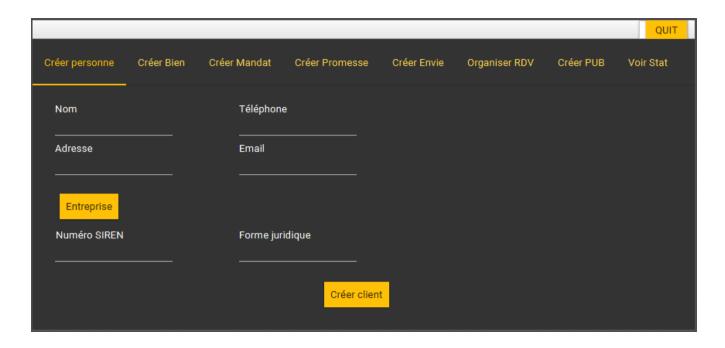
- Programme en Java
- Utilisation de la librairie graphique JavaFX (utilisation du logiciel SceneBuilder)
- Base de donnée locale avec des fichiers JSON OU en ligne avec FireBase

3. Interface

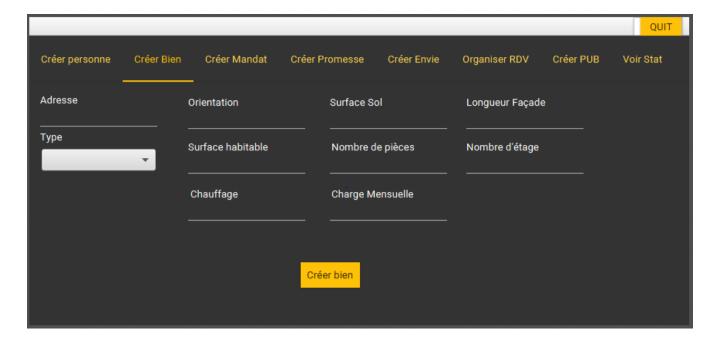
NOTE

L'interface est sujette à des changements.

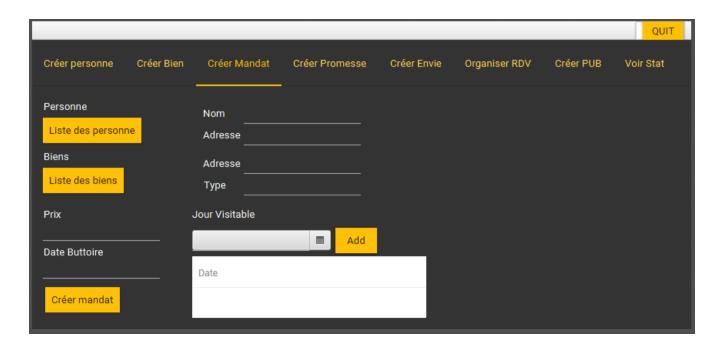
Création de Personne



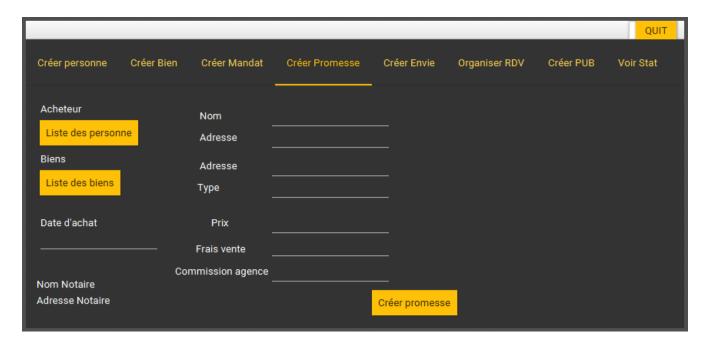
Création de Bien



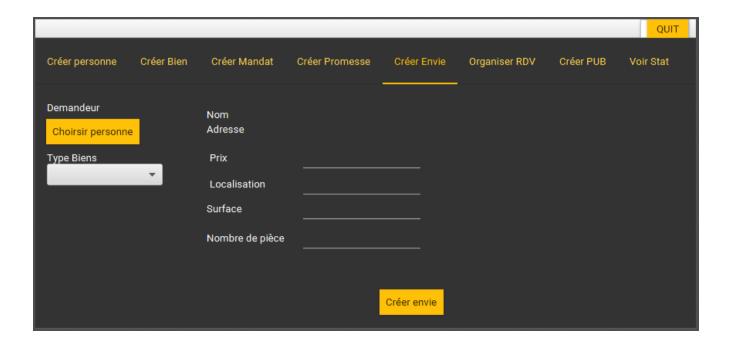
Création de Mandat



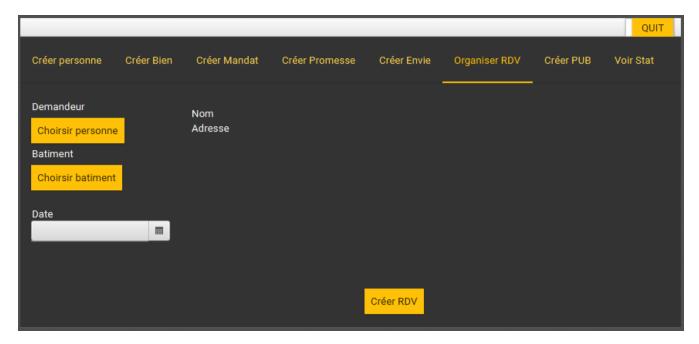
Création de Promesse



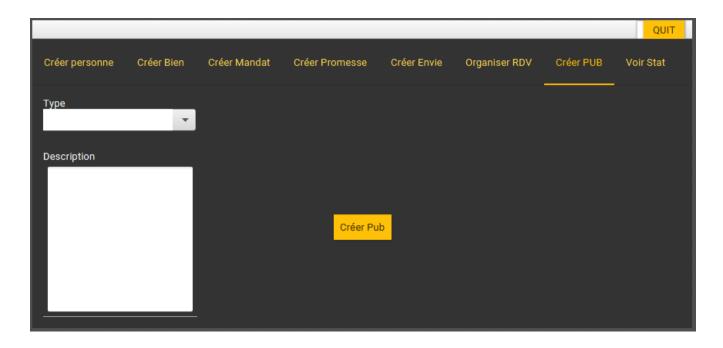
Création d'Envie



Organisation de RDV



Création de Pub



Affichage de Statistique

