

Etat d'avancement.

Par DOHOU Medhy

Sommaire

- I - Introduction : Page 3**
- II - Développement : Page 4 - Page 7**
- III - Conclusion : Page 8**

Introduction

M^{me} METGE nous a fourni une liste de sujet parmi lesquels nous avons décidé de choisir le sujet portant sur la création du glossaire technique d'anglais. Ainsi, nous répondrons à une demande interne, ce qui nous permettrait d'avoir un cahier des charges concret, et ainsi pouvoir réussir au mieux ce projet de S2.

Nous nous attendons à créer un glossaire interactif, avec des questionnaires auto-générés aléatoirement ou non et imprimables, à partir d'un lexique, rempli dans un fichier par l'enseignant(e). Il pourrait être possible de créer une interface de modification du glossaire en question, en passant par un accès spécifique.

Après avoir obtenu une esquisse de notre projet lors du dernier jalon, nous allons donc pouvoir, lors des prochaines semaines, commencer la partie développement et design view. Vous trouverez, dans ce documents, un compte-rendu des décisions, implémentations et choix que nous avons fait ces dernières semaines, pour pouvoir avoir une idée plus précise de ce que nous souhaitons faire lors de ce projet.

Développement

Après avoir utilisé l'outil "prise de décision" nous nous sommes rendus compte que notre base de donnée précédemment utilisé n'était pas approprié à notre niveau et au Java en tant que langage. Nous nous sommes donc tournée vers la sérialisation (cf. outil "prise de décision"), avec pour principal argument la vue en cours de cette implémentation et d'autres que nous développons davantage dans le document.

En tant qu'équipe de projet, nous sommes en retard sur l'avancé initial du projet mais un nouveau planning (cf. Gantt Project) nous permet de rattraper ce retard et de finir le projet dans les temps.

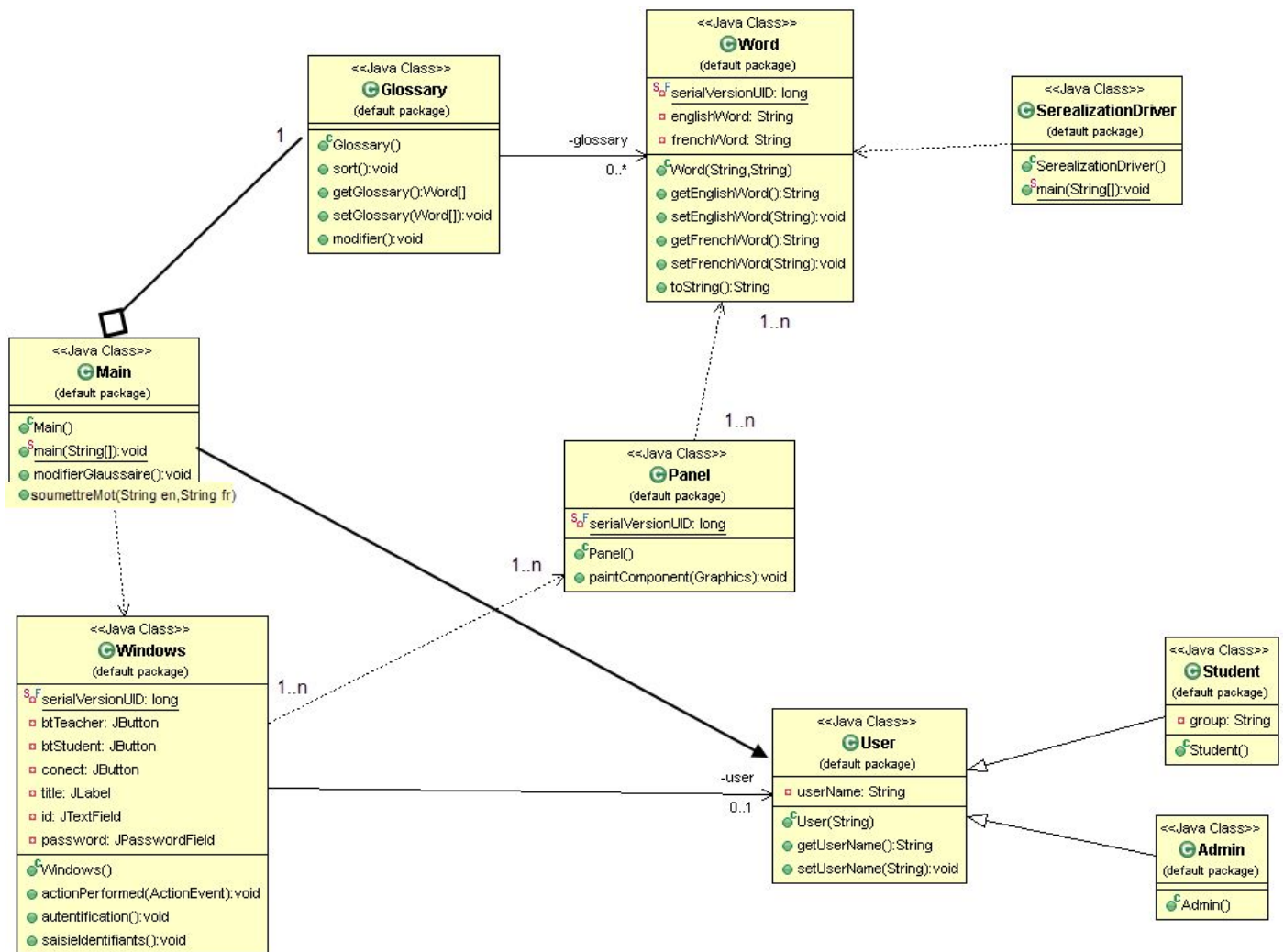
Après l'annonce du confinement, nous avons dû nous organiser autrement de ce que l'on faisait avant, c'est-à-dire des réunions entre midi et deux ne sont plus possible en physique, du coup nous organisons à intervalle régulier des réunions sur l'outil de communication "Discord" cela nous permet de discuter du projet de ce que chacun d'entre-nous a fait et ce qu'il compte faire et de préparer les éléments du Jalon et autre.

Ensuite l'impact sur notre projet, ce confinement nous a fait perdre un certains temps dans un premier temps car nous avons dû nous organiser comme dit précédemment mais nous avons été assez rapide pour que cela n'influe pas sur l'avancé du projet.

Nous avons déjà fait des tests sur notre projet suite au cours de M.Jean mais ces tests ne sont pas encore convaincants et nécessitent d'être plus développés pour les intégrer à notre projet final.

On observe très bien les différents niveaux d'utilisateurs, "Admin" et "Student", qui sont hérités de "User". Nous n'avons pas encore donné des droits différents aux utilisateurs mais cela se fera au fur et à mesure dans les classes "Admin" et "Student".

On contemple notre fenêtre déjà opérationnelle avec une phase d'authentification (comme présenté dans nos diagramme de séquence du Jalon 1.1). Cependant, la phase d'authentification n'est pas fonctionnelle car nous n'avons pas les données des différents

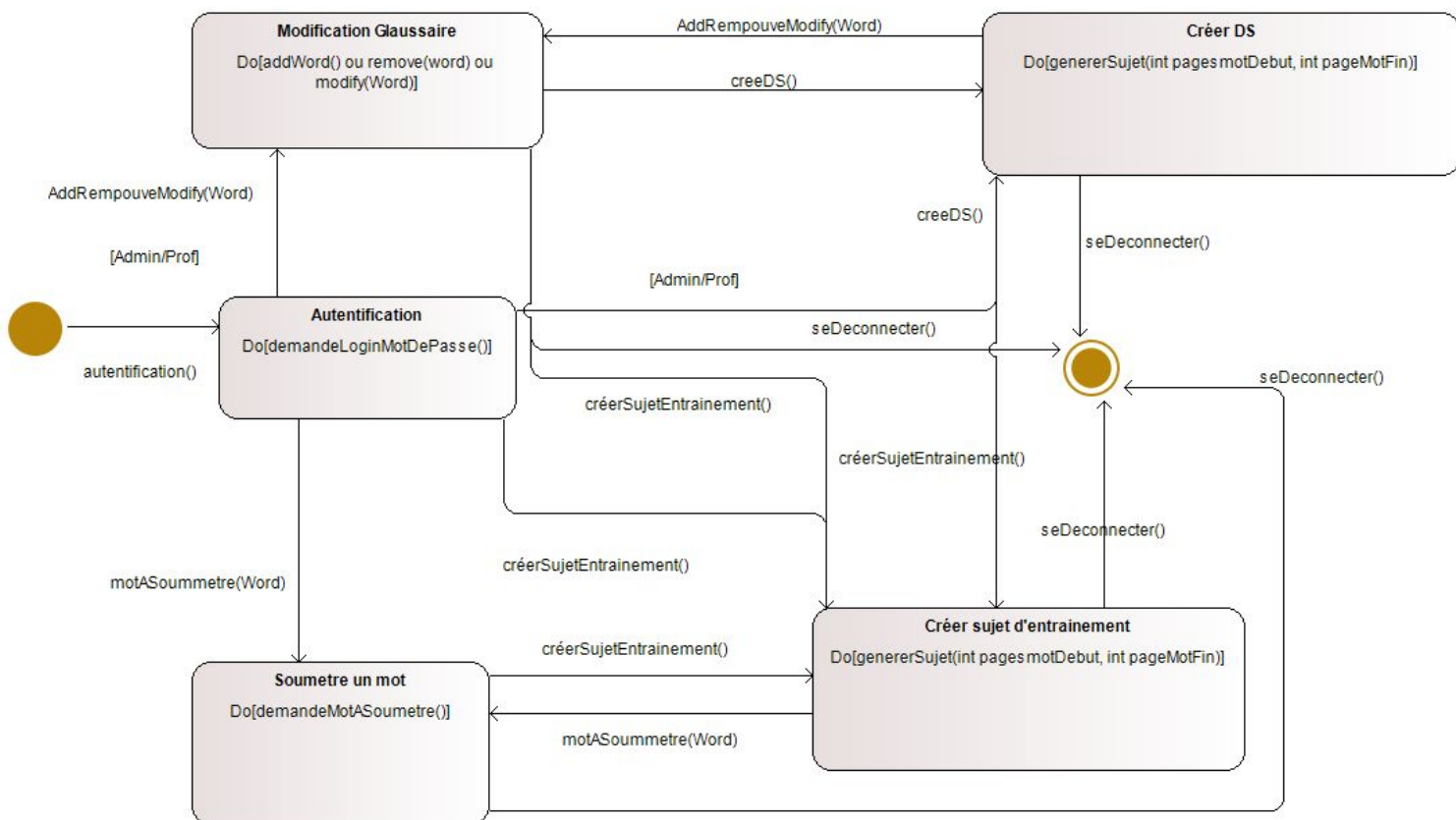


élèves et administrateur mais nous avons pu faire des tests d'ajout fictif qui se sont déroulés à la perfection.

Le “Main” nous permet d’instancier la fenêtre et les mots (pour les mots nous réfléchissons à un moyen plus optimisé à l’aide de la classe “Glossary” qui est en construction).

Ensuite notre fenêtre (“Windows”) va créer les “Panel” pour afficher les mots que “Panel” va aller chercher dans la classe “Word”. La fenêtre va aussi appeler un utilisateur (celui qui va s’identifier avec les droits qui lui sont donnés comme expliqué auparavant).

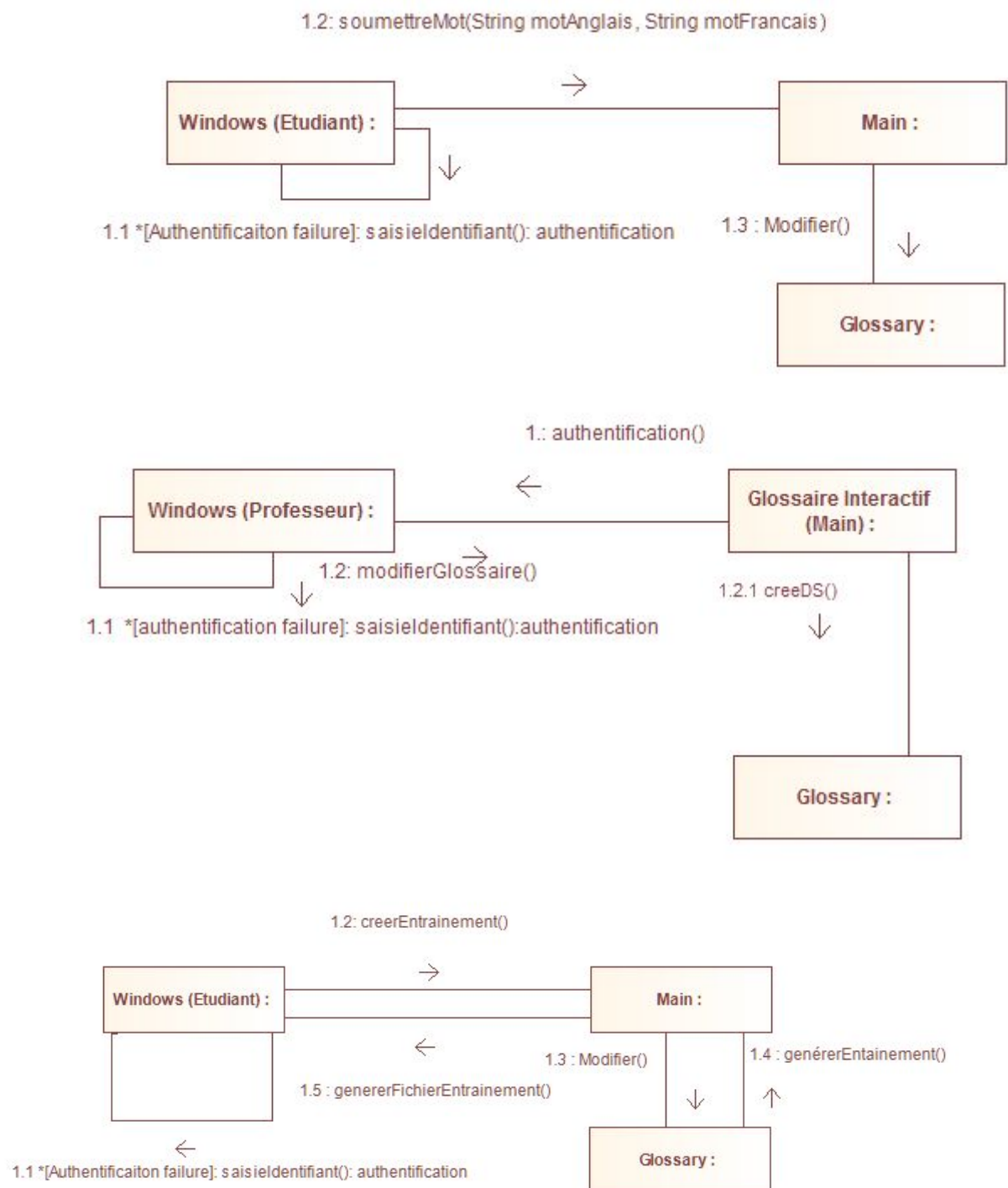
La classe “SerealizationDriver” va nous permettre à terme d’aider “Glossary” à contenir et délivrer les bons mots pour par exemple créer des DS, des tests, Avec un côté aléatoire pour la création de DS et de tests (classe que l’on fera dans un dernier temps).



Ce diagramme représente les comportements des classes “Panel” et “Windows” car on ne peut pas les dissocier, pour l'utilisateur il a deux états connecté et déconnecté comme représenté sur ce même diagramme (car l'utilisateur n'est pas dissociable du reste du programme et surtout de ces deux classes “Windows” et “Panel”).

Ce diagramme nous permet de visualiser de manière cohérente et complète les méthodes et classes à implémenter et appeler dans chacune des autres classe. Ainsi, lors de l'étape de développement, il nous suffira simplement de les appeler dans l'ordre logique des événements.

Nous avons également crée des diagrammes de communications pour les différentes situations et interactions des utilisateurs avec le programme :



Conclusion

Ces diagrammes nous permettent d'obtenir une vue claire et dégagée de la structure interne de notre programme. Cela nous permettra ainsi de gagner beaucoup de temps lors du développement.

Pour conclure, nous pouvons affirmer que le projet sera fini et que nous serons prêt à l'oral (ou a délivré notre projet à cette date) pour le 12 juin 2020 en vue du planning.