



Analyse Trello

SAE 3.01



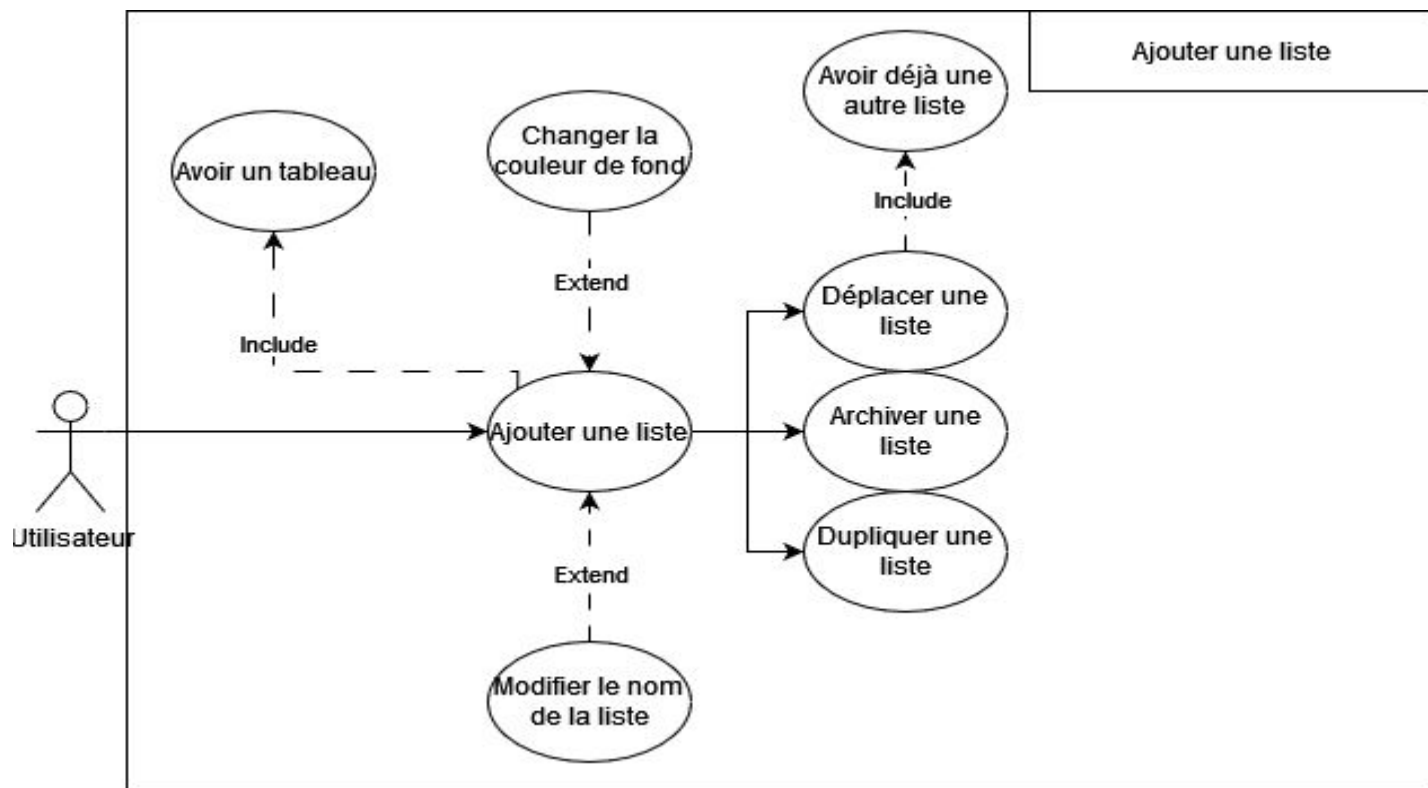
Sommaire

- Mise en contexte
- Cas d'utilisation
- Diagramme d'état
- Présenter chaque itération
- Différents diagrammes demandés
- Diagramme de classe final
- Démonstration

Mise en contexte

Le client veut une application ressemblant à Trello permettant de gérer des tâches. L'application sera en interne, permettant une meilleure gestion de cette dernière et aussi l'ajout de fonctionnalités non présentes dans l'application initiale.

Cas d'utilisation



Cas d'utilisation

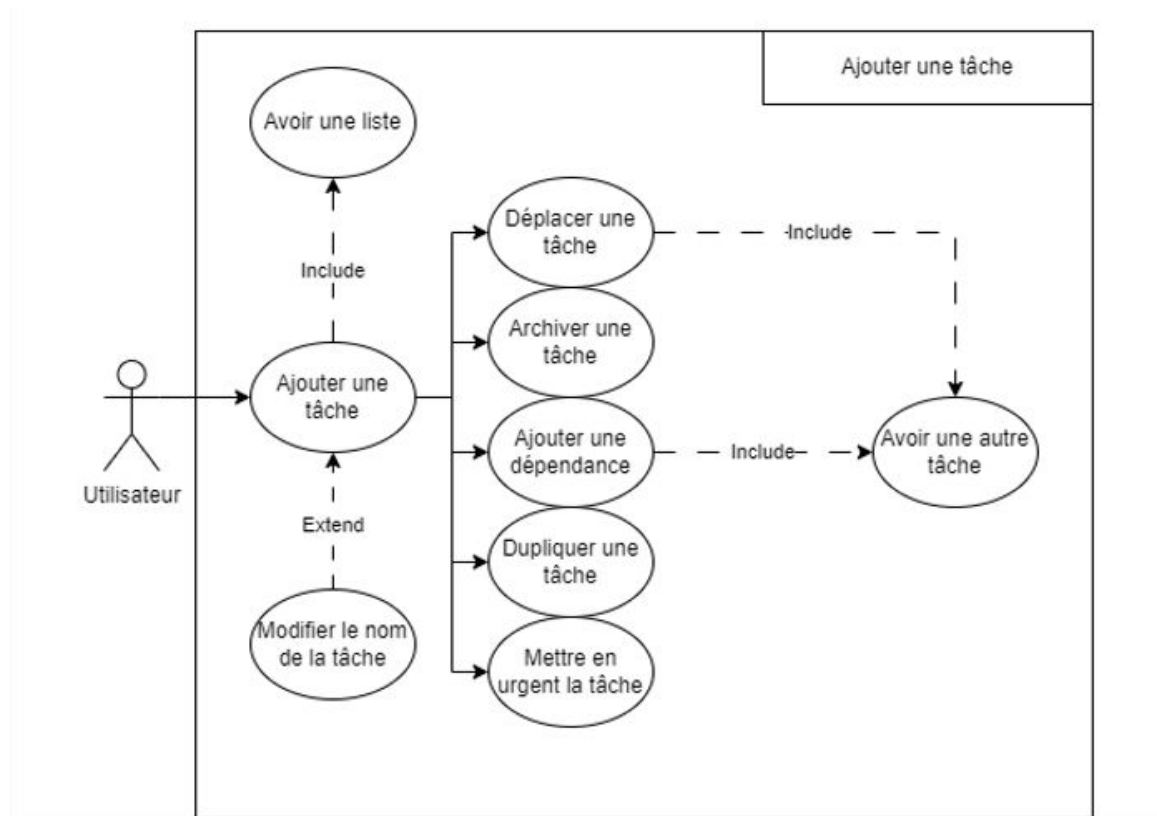
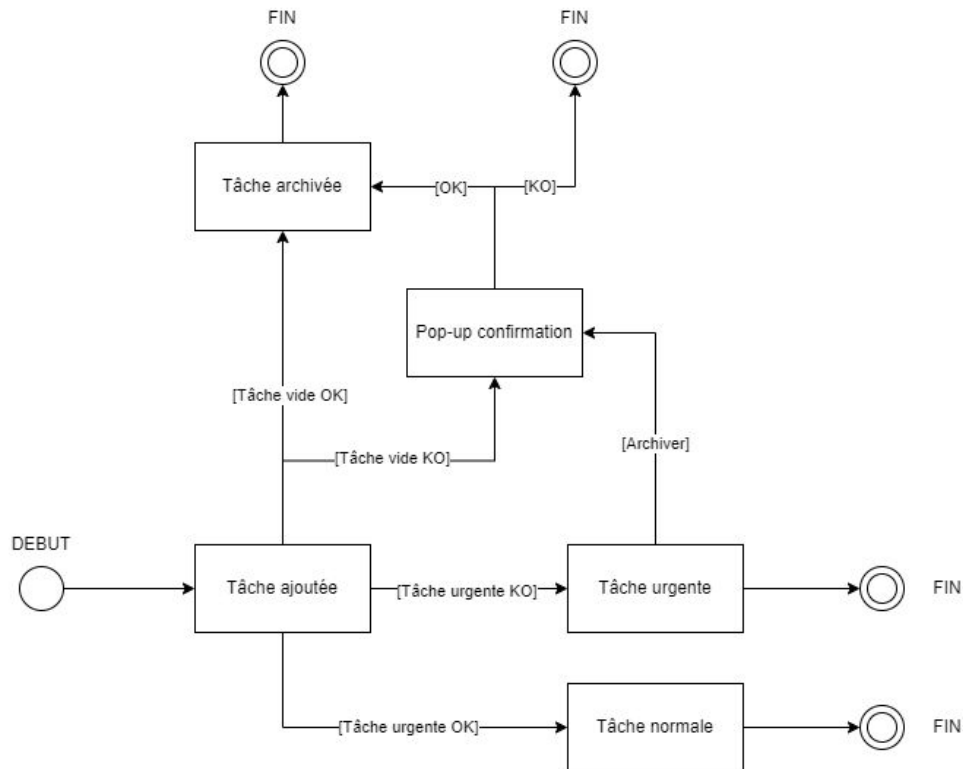


Diagramme d'état



Itération n°1

- Créer la structure graphique (quel type de Box/Pane, nous allons utiliser)
- Ajouter une liste (Création de la classe liste)
- Ajouter et déplacer une tâche (Création de la classe tâche)
- Créer l'interface Archivable nécessaire pour les deux classes précédentes.
- Test correspondant aux ajouts.

Itération n°2

- Créer plusieurs tableaux (Création de la classe Tableau)
- Archiver des listes (Modification de la classe Liste)
- Archiver des tâches (Modification de la classe Tâche)
- Modifier l'interface Archivable pour prendre en compte l'archivage des classes Listes et Tâche
- Déplacer des listes (Modification de la classe Liste)
- Créer la classe Archive

Itération n°3

- Sauvegarder et lire des données

Nous ne savons pas si nous allons utiliser une base de donnée plus pratique, mais qui nécessite une connexion à Internet, ou d'un fichier en local, mais qui plus compliqué à lire.

- Mettre une tâche en urgente (Modification de la classe Tâche)

Itération n°4

- Afficher un diagramme de Gantt
- Quantifier la durée d'une tâche (Modification de la classe Tâche)
- Dupliquer des tâches (Modification de la classe Tâche)
- Dupliquer des listes (Modification de la classe Liste)

Itération n°5

- Masquer des listes (Modification de la classe Liste)
- Masquer des tâches (Modification de la classe Tâche)
- Apporter des modifications à l'interface graphique si besoin

Itération n°6

- Prendre en compte l'ergonomie et l'accessibilité
- Choisir un design et une charte graphique (Choix d'une couleur)

Patrons utilisés

- MVC
- Observateur/Observé
- Composite
- Active Record si nous utilisons une base de données
 - Singleton pour la connexion à la base de données

Diagramme de classe final - Domaine

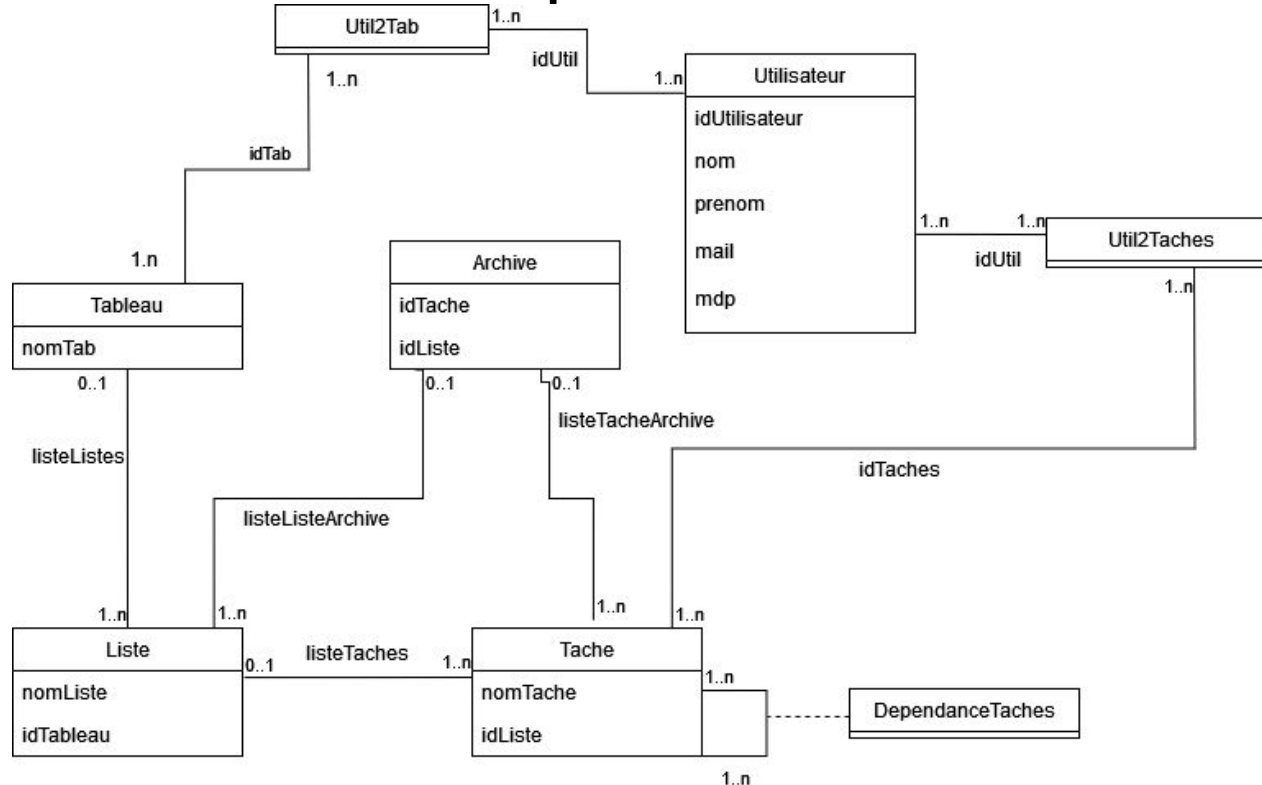
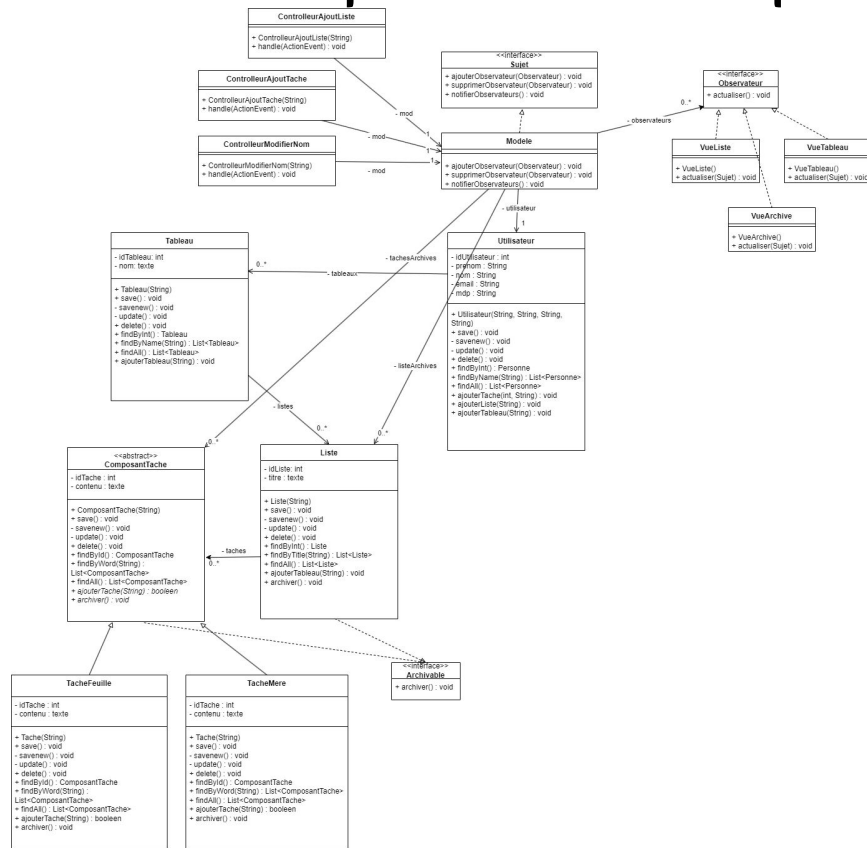
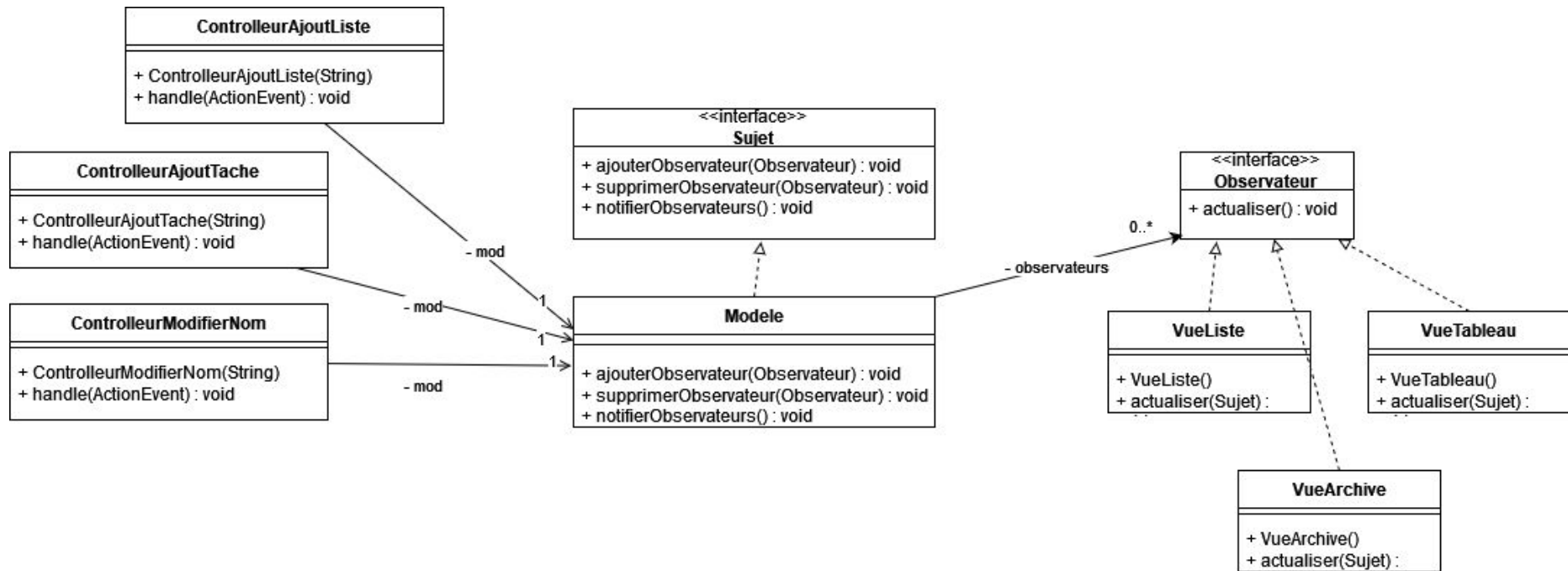
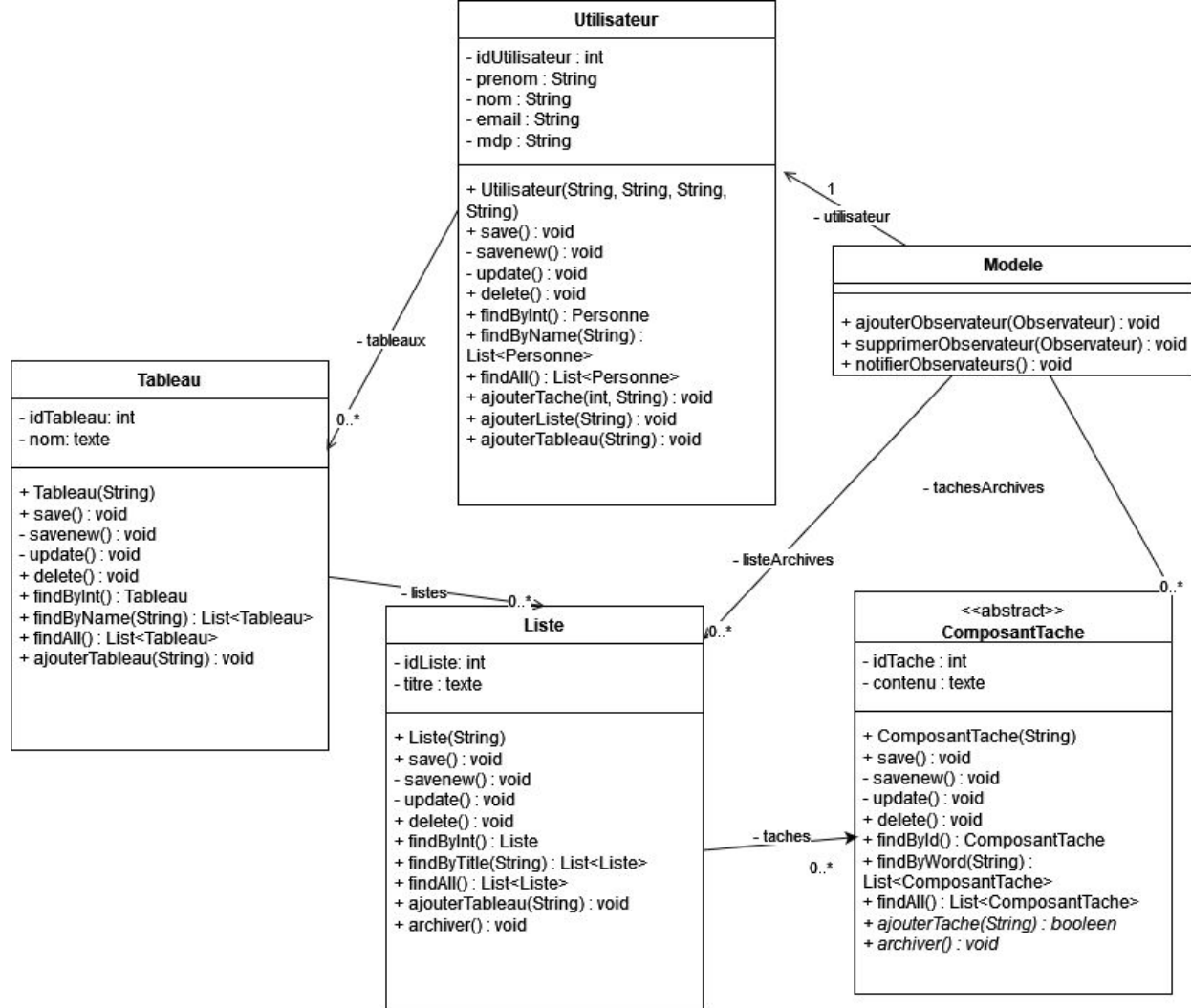
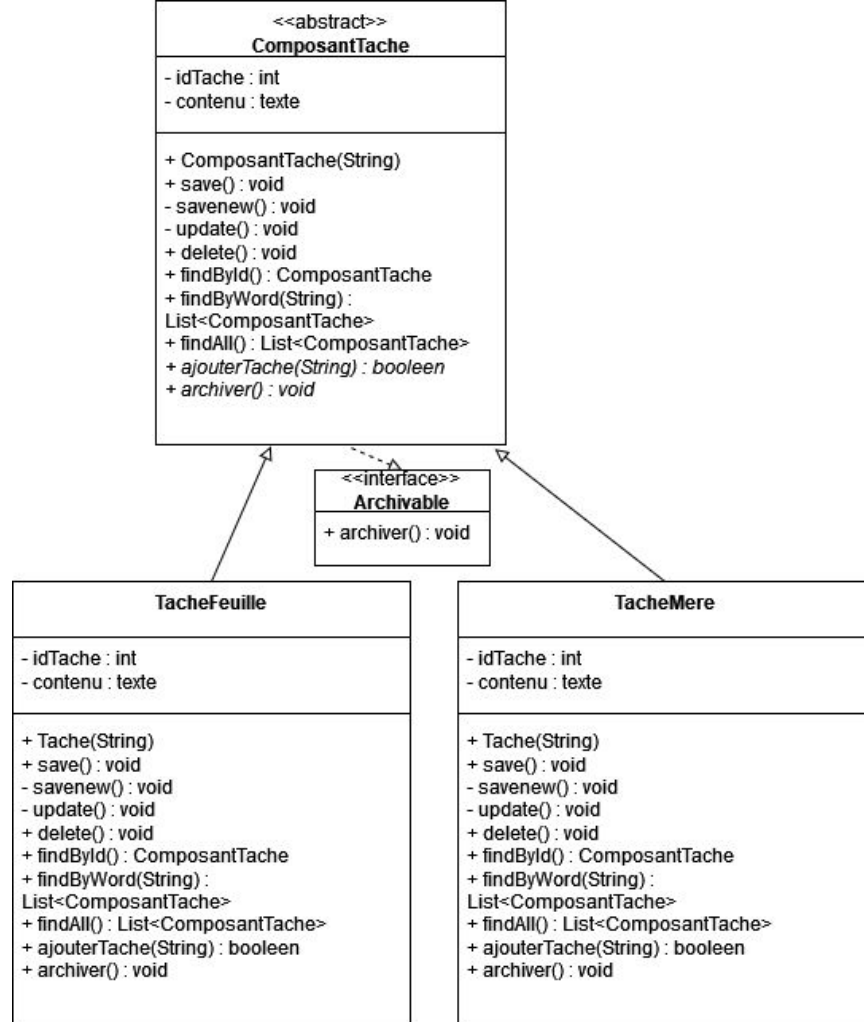


Diagramme de classe final - Conception









Démonstration