

CONCEPTION GENERALE



**MODULE CLIENT (mode light)
BUSINESS**

V 1.0.0

1 TABLE DES MATIERES

1	Table des matières	2
2	historique de révision	2
3	introduction.....	3
3.1	Objet	3
3.2	Portée	3
3.3	Références.....	3
3.4	Vue d'ensemble	3
3.5	Glossaire	3
4	DESCRIPTION GENERALE.....	4
4.1	LANGAGES DE PROGRAMMATION	4
4.2	OUTILS DE DEVELOPPEMENT	4
4.3	NORMES ET STANDARDS	4
5	DIAGRAMMES DE CONCEPTION	5
5.1	DIAGRAMME DES entites ET RELATIONS	5
5.2	DIAGRAMMES SPECIFIQUE AU FRONTEND DU MODULE	5
5.2.1	Diagramme des composants.....	6
5.2.2	Diagramme des classes	7
5.3	DIAGRAMMES SPECIFIQUE AU BACKEND DU MODULE.....	7
5.3.1	Diagramme des composants.....	7
5.3.2	Diagramme des classes	9
5.4	INTERFACES GRAPHIQUES	9
5.4.1	Interface Liste Client	9
5.4.2	Interface Détails Client.....	10
5.4.3	Interface Ajout Client.....	10

2 HISTORIQUE DE REVISION

DATE	VERSION	DESCRIPTION	Auteur
10/06/2020	1.0.0	+ Ajout Introduction et description générale + Ajout diagramme des entités-relations + Ajout diagramme des composants de la partie frontend du module + Ajout diagramme des composants de la partie backend du module	SOLOFO RABONARIJAONA
11/06/2020	1.0.0	+ Ajout diagramme des classes des composants frontend + Ajout digramme des classes des composants backend + Ajout Interfaces graphiques	SOLOFO RABONARIJAONA

3.1 OBJET

L'objet du document « Conception générale » est de décrire en détail le fonctionnement interne du module.

Ce document sera un complément aux autres documents (« Spécification des exigences », « Cahier des tests » et « Planification ») représentant les piliers du module. Ce document sera écrit en respectant la norme IEEE 830-1998.

3.2 PORTEE

Ce document utilisera dans plusieurs situations un jargon informatique, ainsi que des diagrammes qui représentent les interfaces, les composants, les classes et les communications, qui construisent ce module. De ce fait, ce document est destiné exclusivement aux développeurs du module.

3.3 REFERENCES

[Brève présentation de la norme IEEE 830] - [lien vers la référence](#).

[Librairie externe Bootstrap] - <https://getbootstrap.com/>

[Librairie externe FontAwesome] - <https://fontawesome.com/>

[Librairie externe jquery] - <https://jquery.com/>

[Librairie externe Split.js] - <https://split.js.org/>

[Librairie externe Jodit] - <https://xdsoft.net/jodit/>

[Librairie externe Micromodal] - <https://micromodal.now.sh/>

[Librairie externe DataTables] - <https://www.datatables.net/>

[Librairie externe Mustache] - <https://www.npmjs.com/package/mustache>

[Api Fetch] - https://developer.mozilla.org/fr/docs/Web/API/Fetch_API

3.4 VUE D'ENSEMBLE

Ce document, dans un premier temps, s'occupera de décrire les langages et les outils qui seront utilisés, la méthode de travail à appliquer, ainsi que les normes et conventions qui doivent être respecté, lors du développement du module. Ensuite, il s'occupera de représenter les différents types de diagrammes qui décrivent le fonctionnement du module. Enfin, il s'occupera d'afficher une première version des principales interfaces graphiques qui constituent ce logiciel.

3.5 GLOSSAIRE

Le tableau ci-dessous expliquera les différents vocabulaires techniques pouvant être susceptible de freiner la compréhension de ce document :

Terme	définition
Framework	Un ensemble cohérent de composants logiciels structurels, qui sert à créer les fondations ainsi que les grandes lignes de tout ou d'une partie d'un logiciel.
Moteur de Template	Outil de modèle structurel qui simplifie la syntaxe pour assurer une bonne maintenabilité de son projet web.
MVC	Modèle-Vue-Contrôleur, un Motif d'architecture logicielle visant à séparer le code source en 3 sous-parties. Ce modèle est très utilisé dans les applications Web.
REST	Representational State Transfer, un style d'architecture logicielle définissant un ensemble de contraintes à utiliser pour créer des services Web.
API	Application Programming Interface, un ensemble normalisé de classes, de méthodes, de fonctions et de constantes qui sert de façade par laquelle un logiciel offre des services à d'autres logiciels.
IDE	Integrated Development Environment, un ensemble d'outils qui permet d'augmenter la productivité des programmeurs qui développent des logiciels.
Open Source	Un type de logiciel dans lequel le code source est publié sous une licence dans laquelle le détenteur des droits d'auteur accorde aux utilisateurs le droit d'étudier, de modifier et de distribuer le logiciel à qui que ce soit et à n'importe quelle fin.
UML	Unified Modeling Language, un langage de modélisation graphique à base de pictogrammes conçu pour fournir une méthode normalisée pour visualiser la conception d'un système.
Microsoft Visual Studio	Microsoft Visual Studio est une suite de logiciels de développement pour Windows et mac OS conçue par Microsoft. La dernière version s'appelle Visual Studio 2019.

4 DESCRIPTION GENERALE

4.1 LANGAGES DE PROGRAMMATION

Le choix des langages de programmation pour le développement du module est imposé par la spécification du module :

- Côté client : HTML, CSS, JavaScript, TypeScript
- Côté serveur : ASP.NET MVC, C#, EntityFramework, LINQ

4.2 OUTILS DE DEVELOPPEMENT

Le choix de l'outils de développement est influencé par les technologies utilisés et ne seront pas obligatoire mais juste à titre de recommandation :

- Microsoft Visual Studio

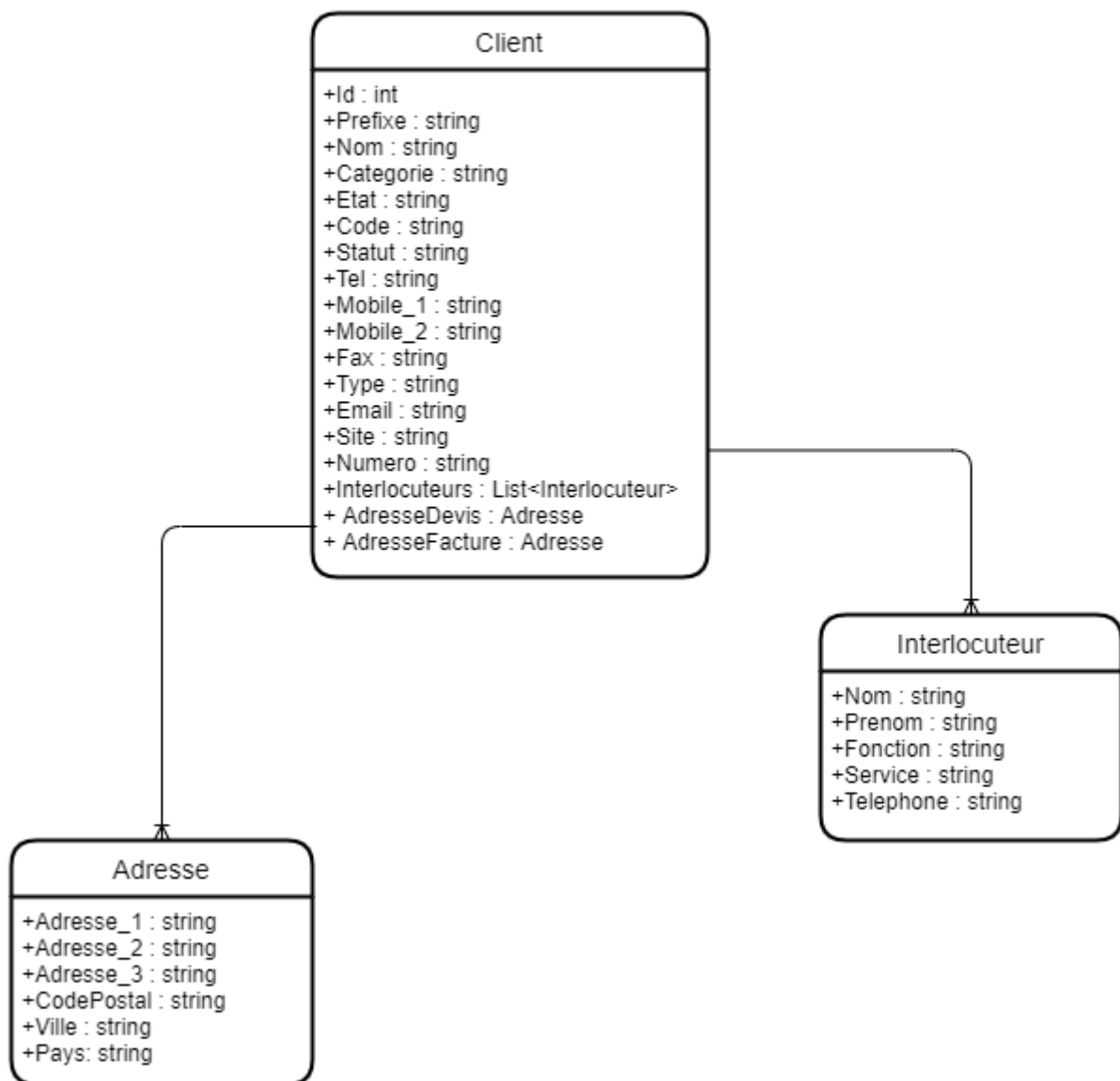
4.3 NORMES ET STANDARDS

Bien que la plupart des langages et outils seront utilisés en commun par tous les développeurs, il est essentiel d'imposer certaines règles pour rendre le code universel, et ainsi éviter de perdre du temps dans sa compréhension et son utilisation :

- Utilisation de la pratique Camel Case lors du nommage des variables et des méthodes
- Commentaire et documentation des classes et méthodes.
- Documentation des API
- Toutes les ressources externes doivent être open source

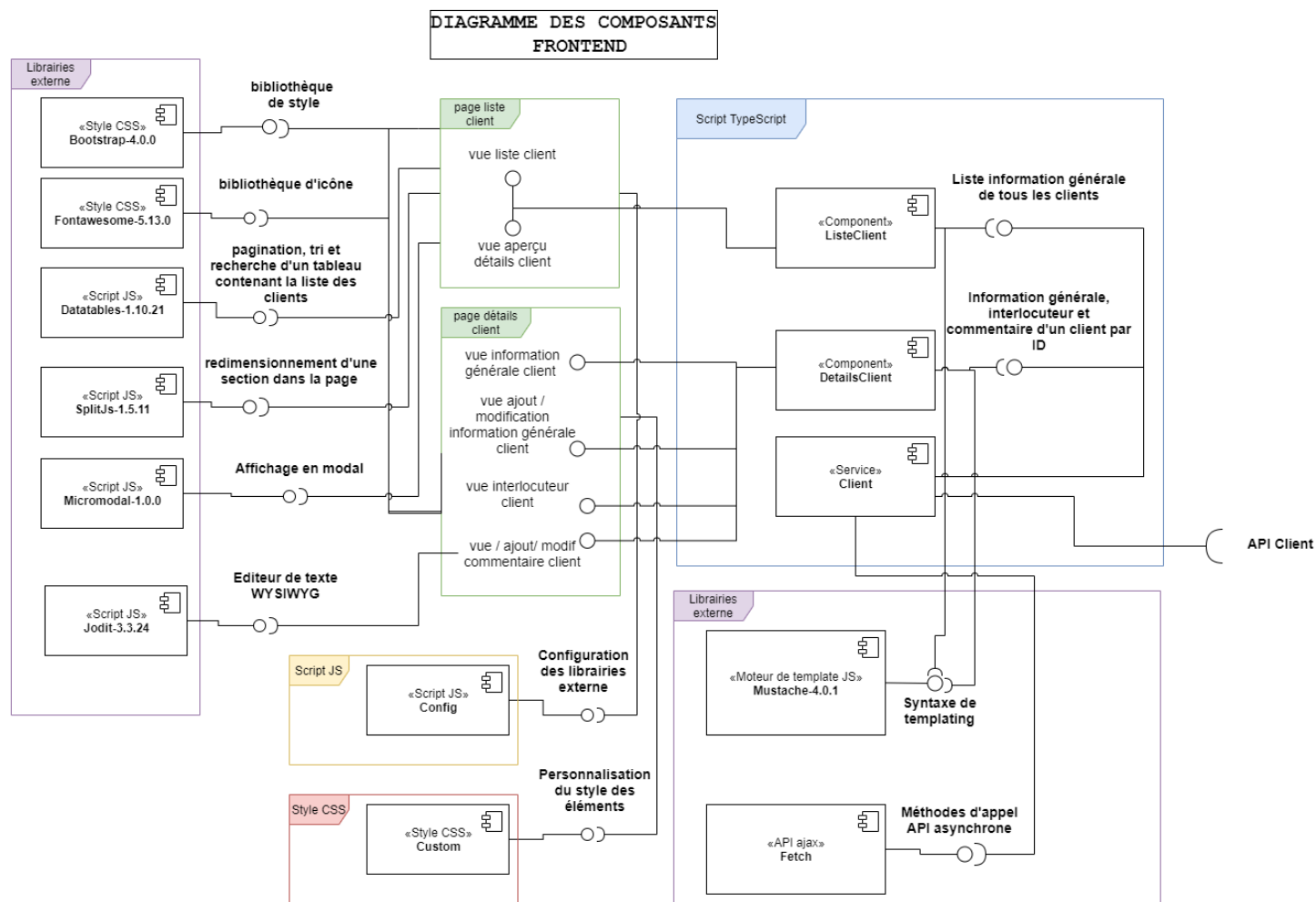
5.1 DIAGRAMME DES ENTITES ET RELATIONS

DIAGRAMME DES ENTITÉS-RELATIONS

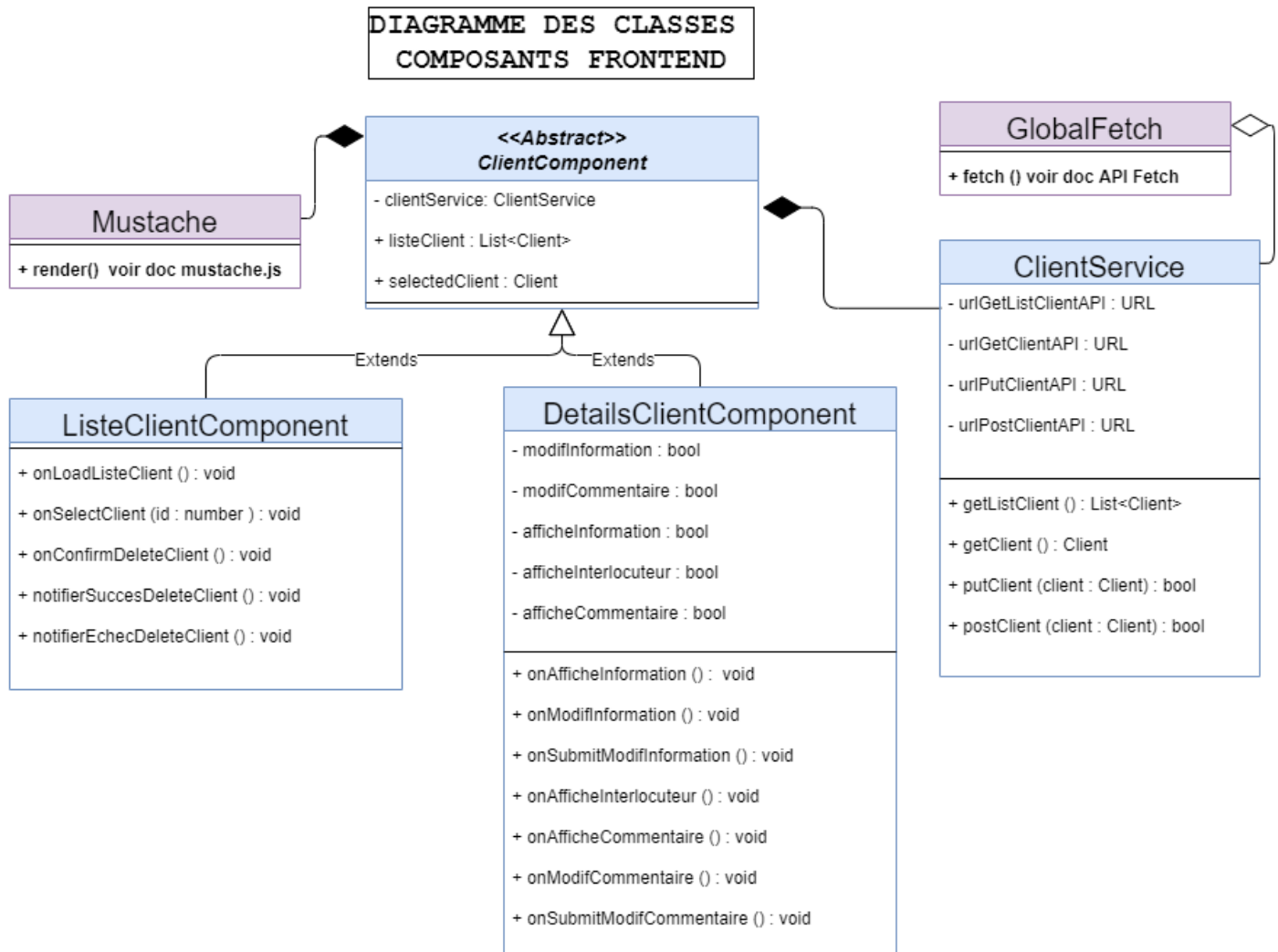


5.2 DIAGRAMMES SPECIFIQUE AU FRONTEND DU MODULE

5.2.1 Diagramme des composants



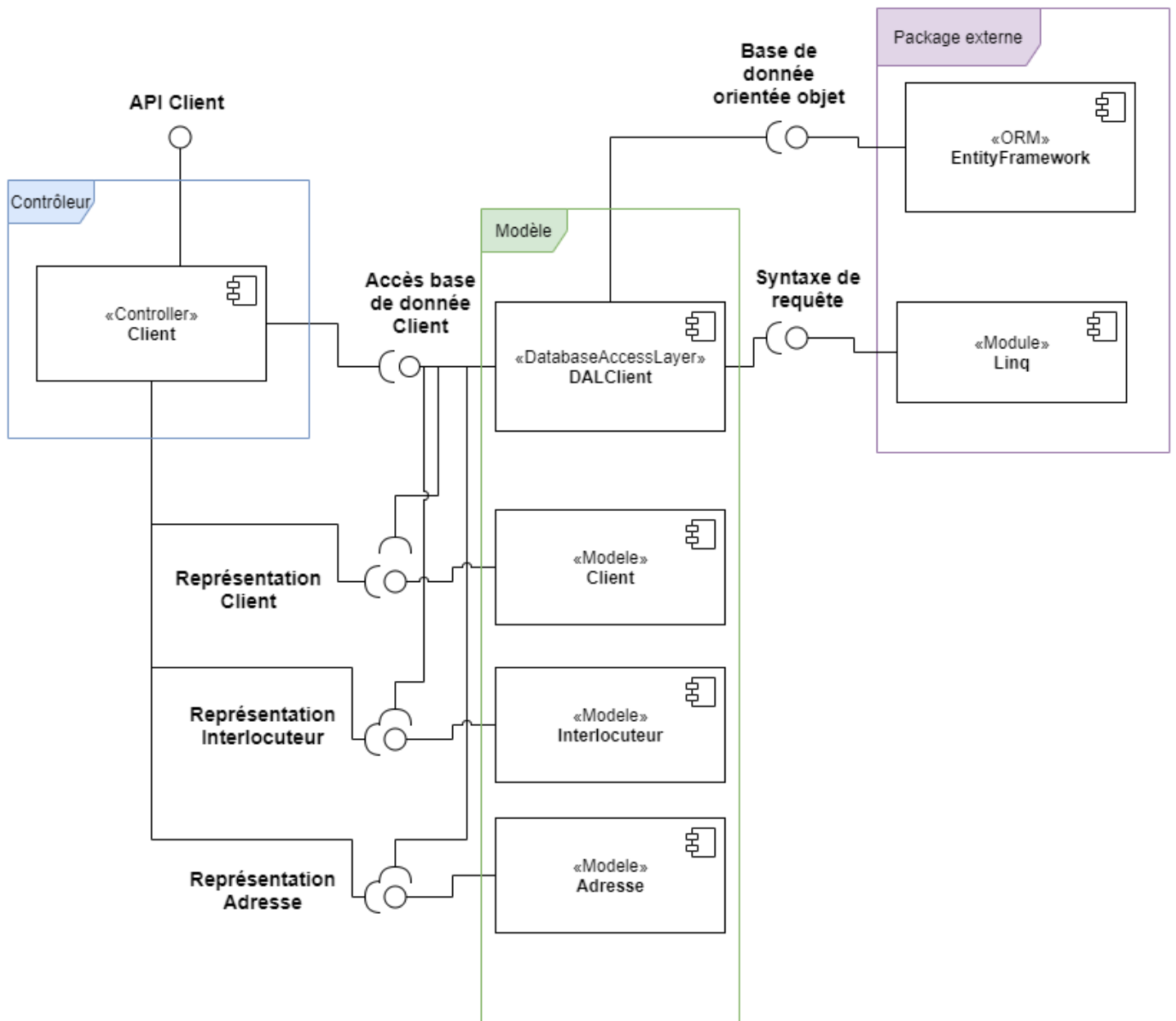
5.2.2 Diagramme des classes



5.3 DIAGRAMMES SPECIFIQUE AU BACKEND DU MODULE

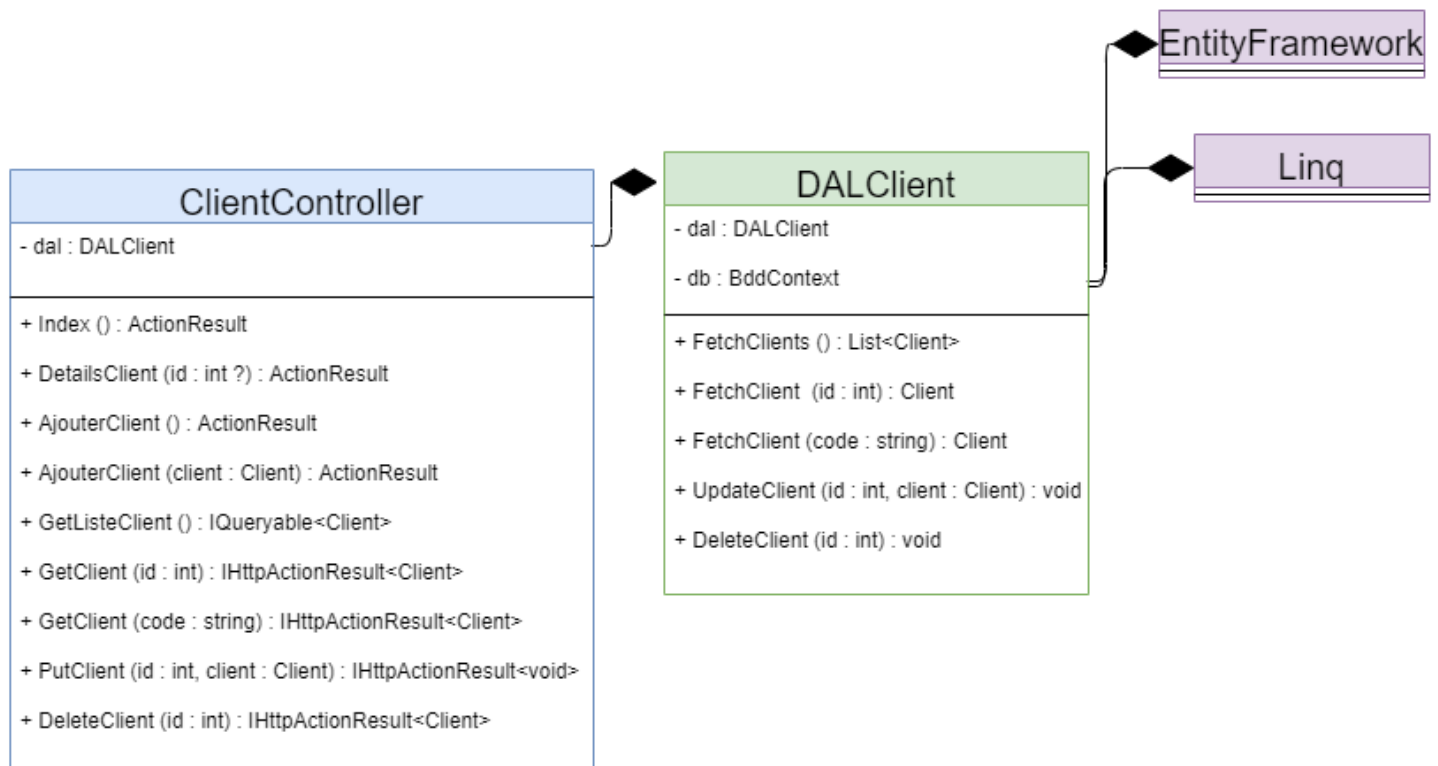
5.3.1 Diagramme des composants

DIAGRAMME DES COMPOSANTS BACKEND



5.3.2 Diagramme des classes

DIAGRAMME DES CLASSES COMPOSANTS BACKEND



5.4 INTERFACES GRAPHIQUES

5.4.1 Interface Liste Client

CLIENTS

10

Votre recherche...

Catégorie	Code	Nom	Code postal	Ville	Solde
Client	SRAB	SOLOFO RABONARIJAONA	42000	St-Etienne	5 000,00 €
Client	JDOE	JOHN DOE	42000	St-Etienne	300,00 €
Client	BFIS	BOB FISHER	42000	St-Etienne	150,00 €
Client	DBAR	DAN BARON	42000	St-Etienne	3 400,00 €
Client	LALI	LAYLA ALI	42000	St-Etienne	25 000,00 €
Client	BGAT	BILL GATES	42000	St-Etienne	20 000,00 €
Client	SJOB	STEVE JOBS	42000	St-Etienne	20 000,00 €
Client	LTOR	LINUX TORVALDS	42000	St-Etienne	15 000,00 €
Client	MJOR	MICKAEL JORDAN	42000	St-Etienne	30 000,00 €
Client	RALL	RUDY ALLEN	42000	St-Etienne	1 500,00 €

Affichage de l'élément 1 à 10 sur 13 éléments

Précédent

1

2

Suivant

+ Ajouter un client

DETAILS

M. SOLOFO RABONARIJAONA

Particulier
Stagiaire

04 02 03 04 05

06 02 03 04 05

04 02 03 05 06

solofo.rabonarijaona@test.fr

ADRESSE DEVIS

46 rue de la télématique
Le Polygone
42000 St-Etienne
France

En savoir plus

Modifier

Solde

5 000,00 €

5.4.2 Interface Détails Client


Client / Détail client

SOLOFO RABONARIJAONA

Informations générales

Interlocuteur

Commentaire



Nom

SOLOFO RABONARIJAONA

Catégorie

Client

Etat

Actif

Code

SRAB

Statut

Particulier

Informations

Tél.

04 02 03 04 05

Mobile 1

06 02 03 04 05

Mobile 2

non renseigné

Fax

04 02 03 05 06

Type de client

Stagiaire

Email

solofo.rabonarijaona@test.fr

Site Web


Non renseigné

Numéro

Non renseigné

Adresses

ADRESSE DEVIS (ADRESSE PAR DÉFAUT)




46, rue de la télématique

Le Polygone

42000 St-Etienne

ADRESSE FACTURE



46, rue de la télématique

Le Polygone

42000 St-Etienne

5.4.3 Interface Ajout Client

Client / Détail client

SOLOFO RABONARIJAONA

Informations générales

Interlocuteur

Commentaire

Fax

Numéro

Adresses

ADRESSE DEVIS (ADRESSE PAR DÉFAUT)

Adresse 1

46 rue de la télématique

Adresse 2

Le Polygone

Adresse 3

Code postal

Ville

Pays

France

ADRESSE FACTURE

Adresse 1

46 rue de la télématique

Adresse 2

Le Polygone

Adresse 3

Code postal

Ville

Pays

France

Valider

Annuler