Mardi 17 décembre 2019

A picture containing object

Description automatically generated

Développement informatique avancé : Orienté Applications

-

Projet JAVA : Réalisation d’une application utilitaire

*« Application de gestion des parkings étudiants »*

Groupe 6

DE LEENER Nathan – GORTZ Gaëtan – LUK Brian

I) *Cahier des charges*

1. Contexte du projet :

Dans le cadre du cours « Développement informatique avancé :application (théorique) », les élèves de TI doivent créer une application web qui permet aux étudiants de l’Ephec de pouvoir réserver une place de parking durant un certain temps.

1. Description du projet :

L’application web doit être capable de gérer le parking à disposition des étudiants. Chaque utilisateur doit créer un compte pour pouvoir utiliser le site et réserver une place de parking (nom utilisateur, mot de passe, plaque du véhicule, email, …etc.). Les étudiants auront aussi la possibilité de modifier les informations de leur voiture, de réserver une place pour une période déterminée et de signaler les utilisateurs qui enfreignent les règles (système de pénalité).

1. Objectifs du projet :

L’objectif est, pour les étudiants de l’Ephec, de pouvoir stationner leur véhicule en toute sécurité et de pouvoir trouver une place sans que les autres usagers entravent la circulation.

1. Contraintes techniques :
   * Développement en Java
   * MVC
   * L’interface de programmation JDBC
2. Besoin fonctionnel :

Une interface graphique simple et intuitive qui permet à n’importe quel utilisateur de réserver facilement les places disponibles. Une fois que la place a été choisi, on demande confirmation de l’utilisateur et l’application web envoie les données dans la base de données qui se met à jour et réserve la place.

A screenshot of a cell phone

Description automatically generated*II) Diagramme UML*

*III) Nos choix d’implémentation*

*IV) Les difficultés que nous avons rencontrées*

Lors de la réalisation de ce projet, nous avons rencontré plusieurs difficultés…

Tout d’abord, nous avons éprouvé des difficultés à mettre en place le projet en se servant correctement de l’outil GitHub. Il a fallu quelques *commits* de test et une concertation d’équipe pour se lancer correctement dans le projet.

Ensuite, nous avons eu besoin de pas mal de concertation afin de se répartir au mieux les tâches à réalisées. Notamment, lorsqu’il s’agissait de savoir qui allait réaliser quelle partie du code. En effet, certaines parties étant liées à d’autres, il fallait que chacun puisse avancé sans dépendre des autres. Pour cela nous devions définir les lignes directrices de notre code, comme la manière de nommer nos variables, les conventions de codages que nous utilisions et bien entendu la structure de nos classes.

Pour cette étape, le diagramme UML nous a bien servi et nous a permis d’avoir une bonne vision globale.

Par la suite, nous avons rencontré une grande difficulté par rapport à l’élaboration de l’interface utilisateur, tant pour l’interface graphique que pour l’interface console.

*V) Les pistes d’amélioration*

*VI) Conclusion personnelle des membres du groupe*

* Nathan DE LEENER
* Gaëtan GORTZ
* Brian Luk