

**I**nstitut **S**upérieur

d'**I**nformatique, de **M**odélisation

et leurs **A**pplications

TP de Grails

Segmentation Fault

RABERIN Alexandre & ELYSEE Jonas

Année scolaire 2015/2016

Encadrant : PLANTIN Alexis

Sommaire

Introduction

I- Travail à faire

A – Consigne

Dans le contexte du cours de Développement Rapide, nous avions à développer une application qui reprenait le concept du site web [www.StackOverflow.com](http://www.StackOverflow.com).

L'application permet donc à un utilisateur de poser des questions sur un forum; ces questions seront consultables par tous les utilisateurs de l'application.

L'utilisateur aura besoin de s'authentifier (et donc de posséder un compte) afin de poser une question, de répondre à une question ou encore commenter la réponse d'un autre utilisateur.

Chaque utilisateur aura donc un profile qui sera consultable, et qui affichera divers informations sur l'utilisateur telles que la date à laquelle il s'est inscrit et un résumé de l'ensemble de ses activités.

Il existera un ensemble de catégories qui permettra de regrouper les questions autour de certains sujets.

Les questions (et les réponses à ces questions) seront sujet à un système de vote qui indiquera si la question est intéressantes ou si la réponse répond bien à la question posée.

Un système de gratification devra exister qui récompense les utilisateurs selon certaines actions effectuées.

B – Spécificités

Certaines contraintes se rajoutent à la consigne énoncée précédemment:

* L'application devra être internationalisée, c'est-à-dire qu'il devra prendre en compte la langue utilisée par le système de l'utilisateur et s'afficher en "correspondance".
* L'application devra être codée en Anglais
* L'application devra être testée, c'est-à-dire qu'un système de tests unitaires devra être mis en place enfin de tester les différentes fonctionnalités mises en place.

C – Outils Utilisés

Afin de développement ce projet, certains outils sont mis à disposition afin d'alléger le travail à effectuer. En effet, dans le cadre du cours, l'outil de développement Grails est recommandé.

Grails

Groovy

II – Travail de Conception Réalisé

A – UML

La première étape du développement de l'application revient à isoler les entités que nous allons manipuler tout au long de notre application. Pour cela, nous construisons le diagramme UML de notre projet:

* Insert Diagram

B - Maquettes

Sachant que notre application serait une application graphique, la deuxième étape à réaliser était de savoir à quoi on voulait que notre application ressemble. Pour cela, nous avons utilisé le programme "Balsamiq" afin de créer différents écrans de notre application.

* Exemple d'écran, le reste en annexe

III – Produit Final

A – Visuellement

B – Code?

Une série de tests sont mis en place afin de tester les différents domaines et controllers des classes que nous avons créés.

C – Ce qu'il reste à faire

Conclusion

Putin j'en ai marre

Pas assez de temps