

Jogenda

Moser Keith - Sans Nathan - Villalard Kelig - Desablens Maëva

IAI 2

Sommaire

Sommaire	2
Partie I : Contexte	3
Partie II : Analyse UML	3
Diagramme de cas d'utilisation	3
Choix des 4 User Cases	4
Diagrammes d'activité associé	5
Connexion	5
Création de session	6
Modification de site	8
Suppression de discipline et/ou d'épreuve	9
Diagrammes de séquence	10
Connexion	10
Création de session	11
Modification de site	12
Suppression de discipline et/ou d'épreuve	13
Diagrammes d'états-Transition	14
Connexion	14
Création de session	15
Modification de site	16
Suppression de discipline et/ou d'épreuve	17
Diagrammes de classes	17
Connexion	17
Création de session	18
Modification de site	18
Suppression de discipline et/ou d'épreuve	19

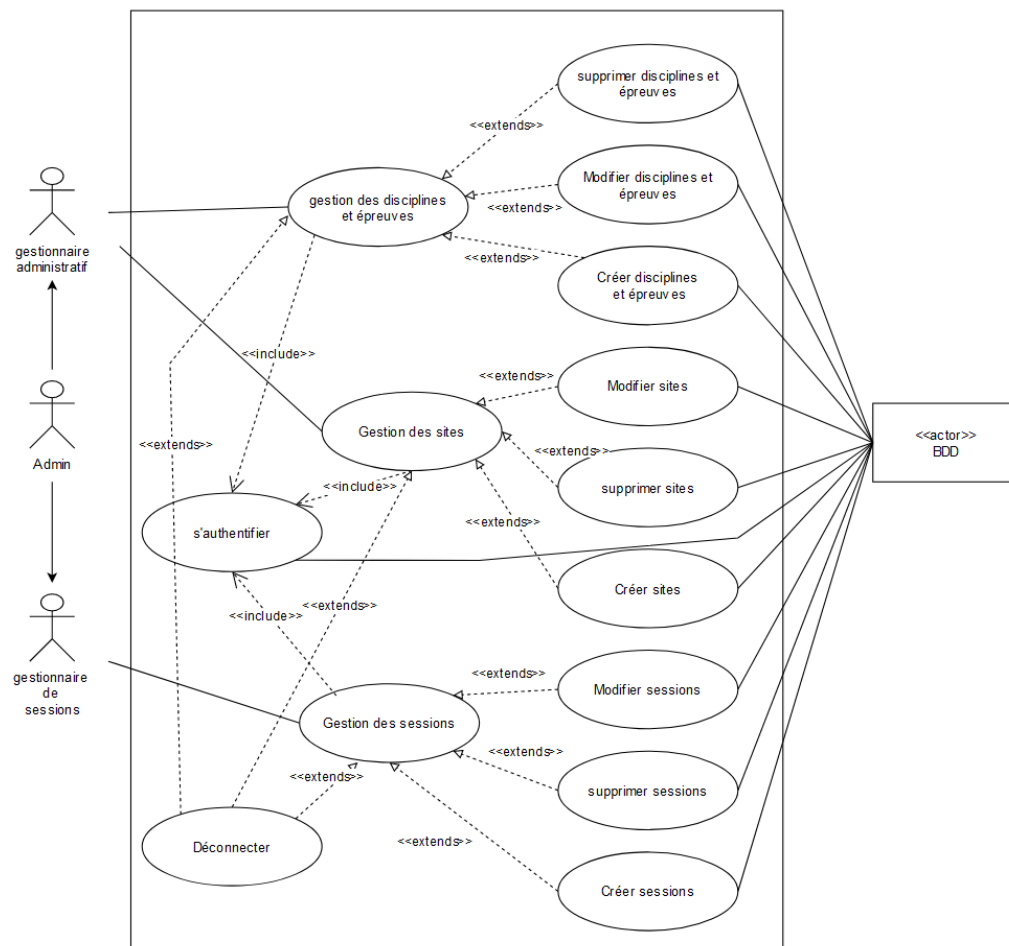
Partie I : Contexte

Les jeux olympiques de Paris 2024 approchent à grands pas !

Le Comité International Olympique vous confie la création d'une application web permettant aux organisateurs de gérer le planning des épreuves.

Partie II : Analyse UML

Diagramme de cas d'utilisation



Nos acteurs principaux sont le gestionnaire administratif, le gestionnaire de sessions et l'administrateur.

L'acteur externe est la base de données.

Chacun de nos acteurs principaux ont accès à une partie des pages de gestions :

- gestionnaire administratif => Accès aux pages de gestions concernant les sites olympiques, les disciplines et les épreuves
- gestionnaire de sessions => accès aux pages de gestion des sessions sportives
- administrateur => accès à tout

Le gestionnaire administratif peut gérer les sites, les disciplines ainsi que les épreuves.

Le gestionnaire de sessions peut uniquement gérer les sessions sportives.

L'administrateur ayant accès à tout va hériter des 2 acteurs principaux.

Pour gérer un site, une épreuve ou une session, l'utilisateur doit être connecté. Il peut créer, modifier ainsi que supprimer dans les domaines dont il a les permissions. L'utilisateur peut se déconnecter pendant qu'il gère le domaine.

Choix des 4 User Cases

Les 4 UCs que nous avons retenu sont :

- Connexion :
- Création de session
- Modification de site
- Suppression de discipline et/ou d'épreuve

1. Connexion :

- Le point d'entrée principal de l'application. Les utilisateurs devront se connecter pour accéder à leurs fonctionnalités.
- La sécurité et l'authentification sont des aspects importants de l'application, et la connexion est le processus pour garantir cela.

2. Création de session :

- La création de session représente la mise en place de sessions sportives spécifiques des JO. Cela permet de définir un cadre temporel et contextuel pour l'organisation des activités sportives.
- La gestion des sessions est essentielle pour suivre le déroulement des JO.

3. Modification de site :

- La modification de site pourrait concerner la mise à jour des sites ou des lieux où se déroulent les différentes compétitions.

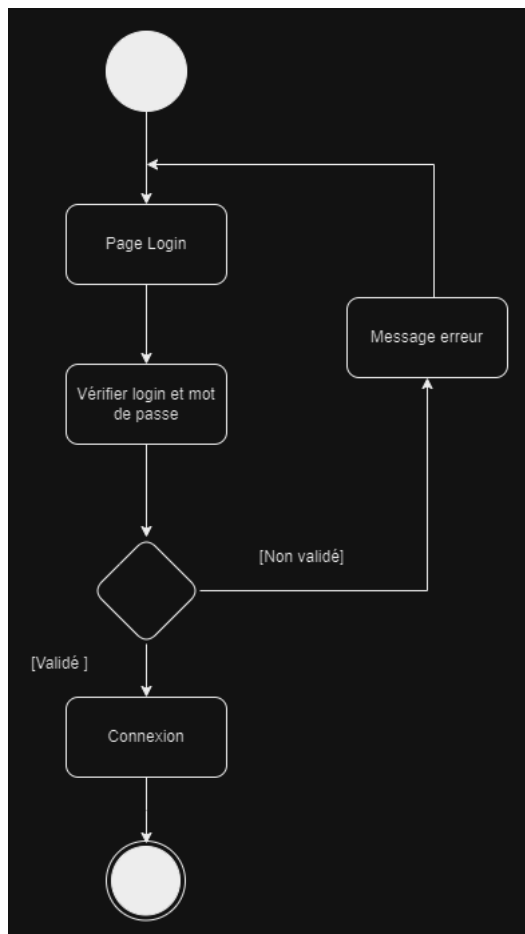
4. Suppression de discipline et/ou d'épreuve :

- La suppression de discipline et/ou d'épreuves pourrait être nécessaire pour supprimer des épreuves ou disciplines qui sont finies ou qui n'ont pas lieu lors des JO.

Ces quatre cas d'utilisation couvrent des aspects tels que l'accès sécurisé, la gestion des sessions sportives, la modification des sites et la suppression dans la programmation des disciplines et épreuves.

Diagrammes d'activité associé

Connexion



Le diagramme d'activité représente le processus de connexion à l'application.

1. Début

- L'activité débute lorsqu'un utilisateur arrive sur la page de connexion

2. Vérification des identifiants

- Le système vérifie que les identifiants sont bien celle d'un utilisateur
- Si les identifiants sont incorrects, l'utilisateur revient à la page connexion avec un message d'erreur pour le prévenir

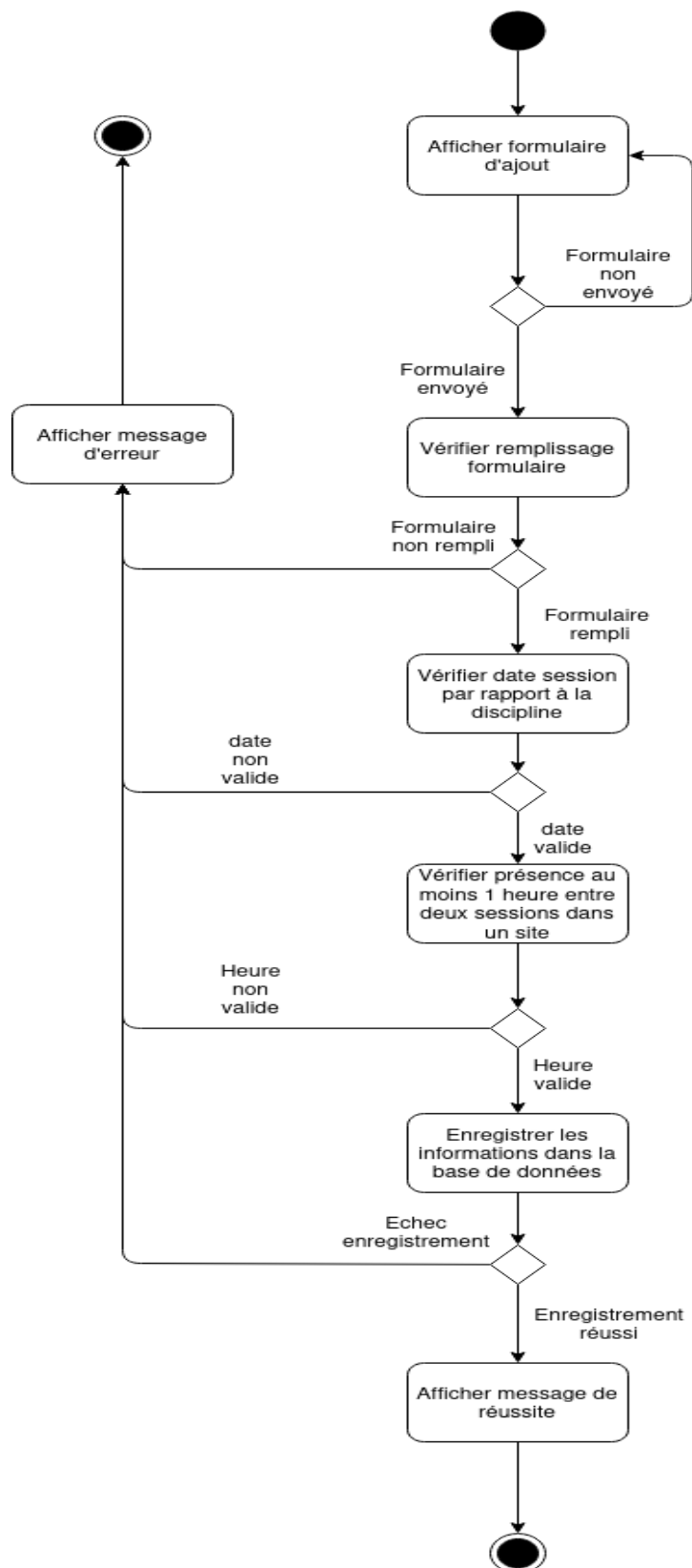
3. Démarrer session

- Le système démarre une session et donne les droits à l'utilisateur qui vient de se connecter

4. Fin

- L'activité se termine une fois connecter et est redirigé vers la page principale

Création de session



Le diagramme d'activité représente la création d'une session

1. Début

- Un formulaire est affiché à l'utilisateur

2. Vérification du remplissage du formulaire

- Le système vérifie si le formulaire est rempli.
- Si le formulaire n'est pas rempli, il revient sur l'affichage du formulaire

3. Vérification de la conformité du formulaire

- Vérifie si la session est conforme aux règles
- Il ne doit pas y avoir une autre session à la même heure
- Il doit y avoir une heure de décalage entre des sessions sur le même site

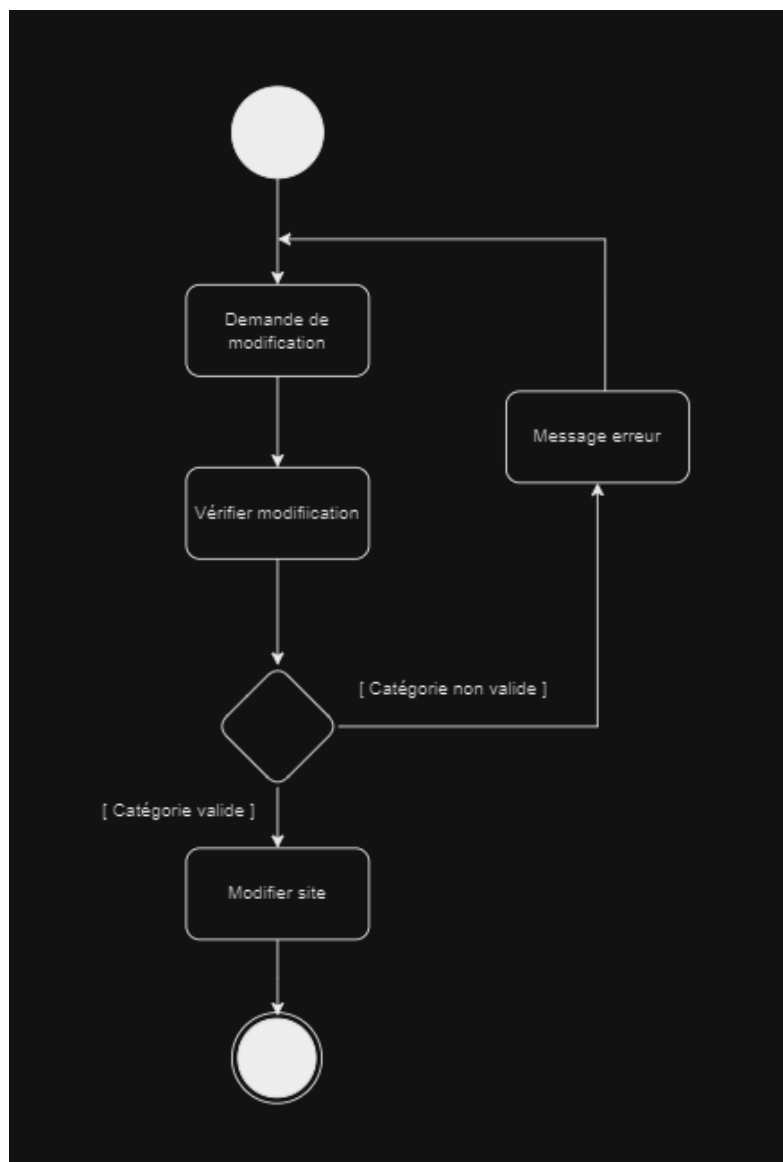
4. Enregistrer les informations

- Enregistrer la session dans la base de données

5. Fin

- L'activité se termine une fois les informations enregistrées et l'utilisateur est redirigé vers la page de gestion des sessions

Modification de site



Le diagramme d'activité représente la modification d'un site olympique

1. Début

- Un formulaire est affiché à l'utilisateur

2. Vérification du remplissage du formulaire

- Le système vérifie si le formulaire est rempli.
- Si le formulaire n'est pas rempli, il revient sur l'affichage du formulaire

3. Vérification de la conformité du formulaire

- Vérifie si la catégorie est conforme.
- La catégorie doit être une salle de spectacle, un stade, un centre aquatique ou un lieu public

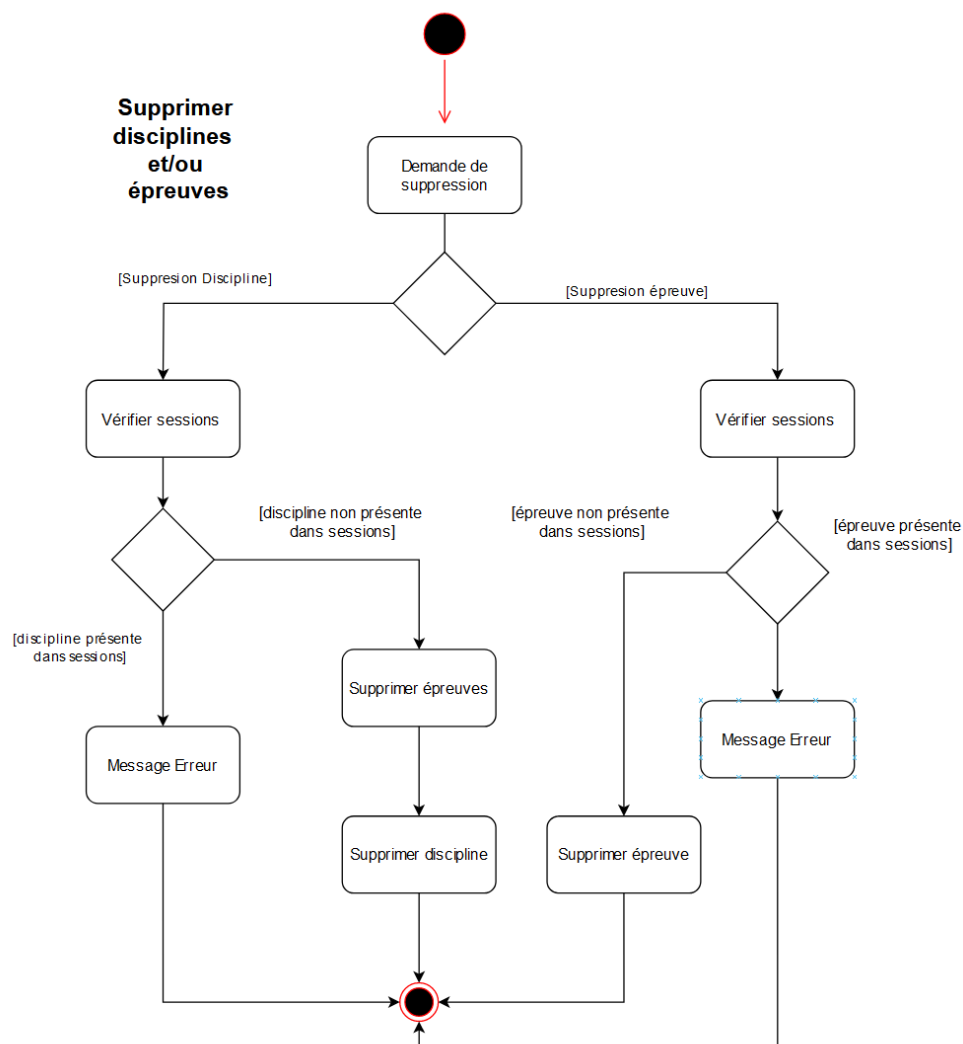
4. Enregistrer les informations

- Enregistrer les modifications du site dans la base de données

5. Fin

- L'activité se termine une fois les informations enregistrées et l'utilisateur est redirigé vers la page de gestion des sites

Suppression de discipline et/ou d'épreuve



Le diagramme d'activité représente la suppression d'une épreuve et/ou d'une discipline

1. Début

- Un formulaire est affiché à l'utilisateur en fonction du choix de l'utilisateur.
- Épreuve ou discipline

2. Vérification du remplissage du formulaire

- Le système vérifie si le formulaire est rempli.
- Si le formulaire n'est pas rempli, il revient sur l'affichage du formulaire

3. Vérification des sessions

- Vérifie si la discipline ou l'épreuve est dans une session.
- Si elle y est, alors nous retournons qu'il est impossible de la supprimer

4. Suppression des informations

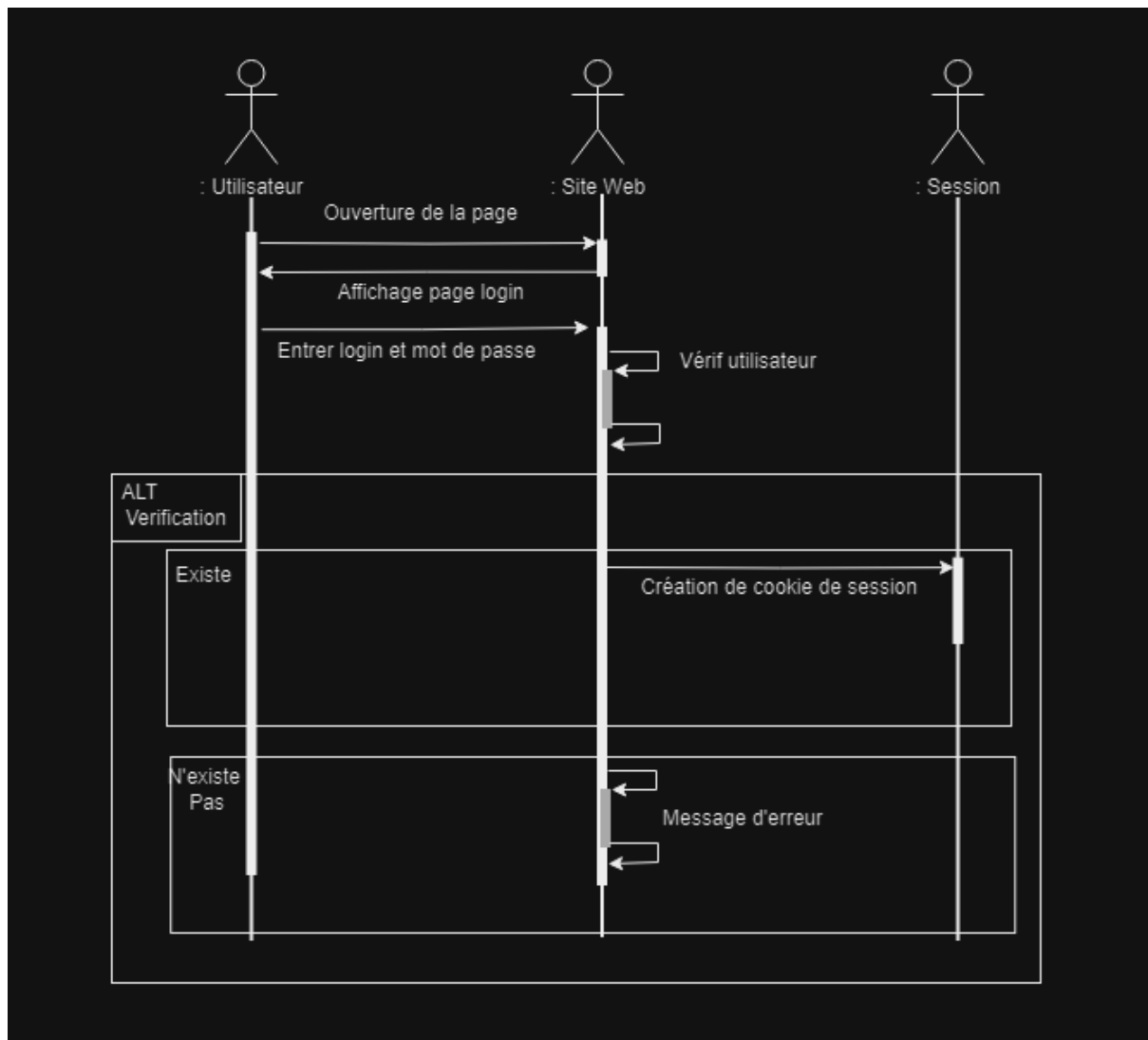
- Nous supprimons l'épreuve seul ou les épreuves et la discipline
- Pour supprimer une discipline, il faut supprimer les épreuves avant

5. Fin

- L'activité se termine une fois les informations supprimées et l'utilisateur est redirigé vers la page de gestions des disciplines

Diagrammes de séquence

Connexion

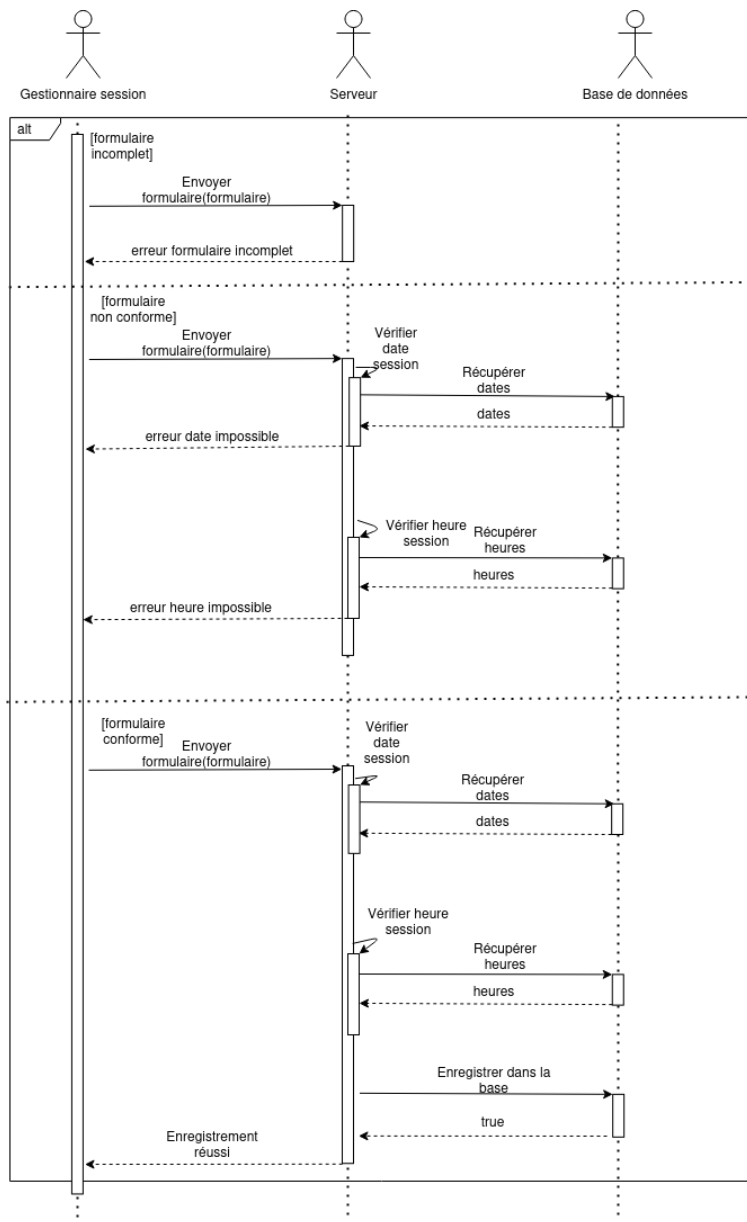


L'utilisateur ouvre une page sur le site web et il affiche la page de connexion

Il entre des identifiants. Le site web vérifie si l'utilisateur existe :

- Si il existe alors il y a la création d'un cookie de session
- Sinon il envoie un message d'erreur et renvoie à la page connexion

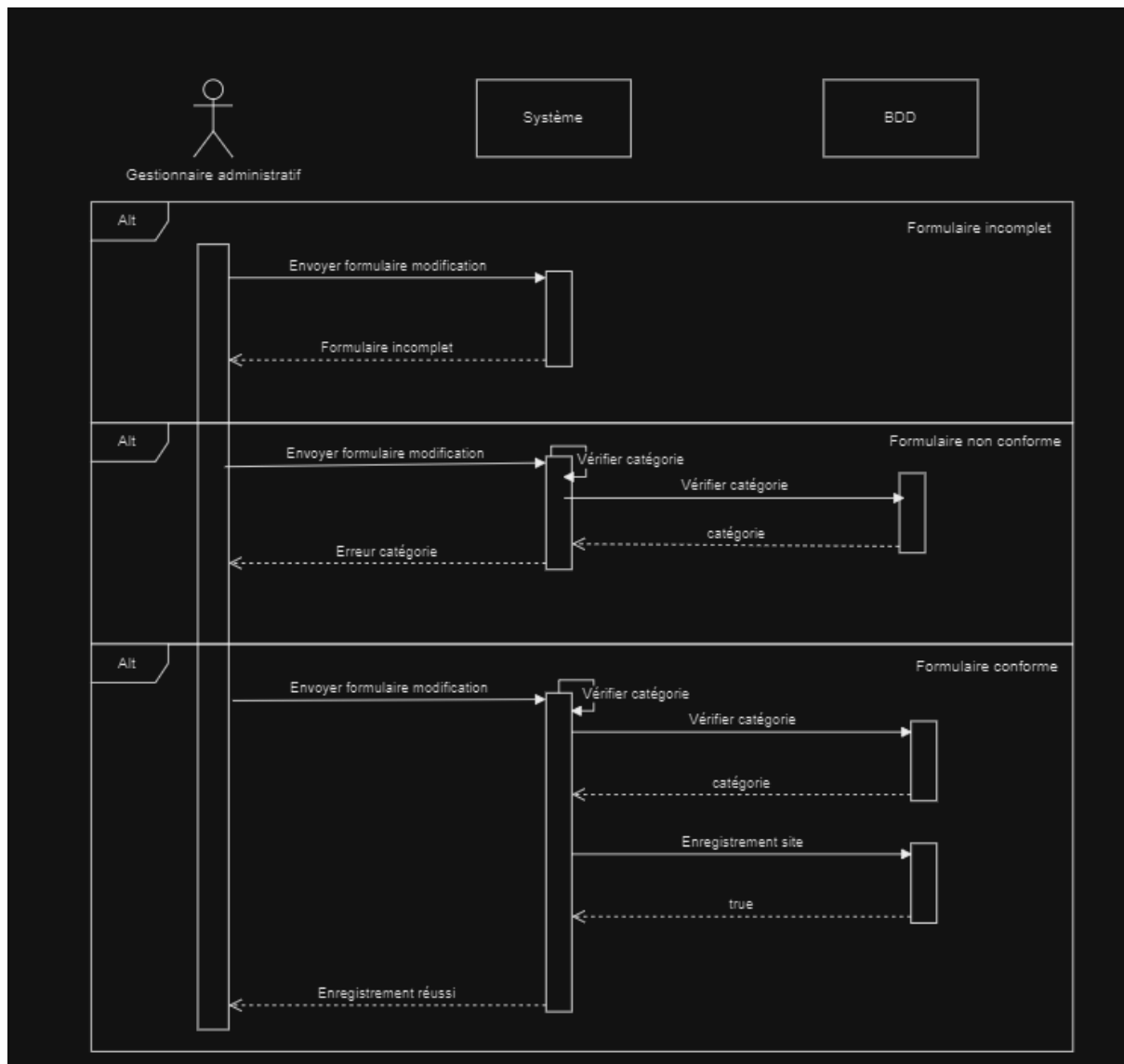
Création de session



Le serveur envoie un formulaire à remplir.

- Si le formulaire n'est pas complet, on renvoie le formulaire
- Si le formulaire est complet, le serveur vérifie en cherchant dans la base de données que la date et l'heure sont valide
- Si il est conforme, il enregistre la session dans la base de données
- Sinon il envoie un message d'erreur

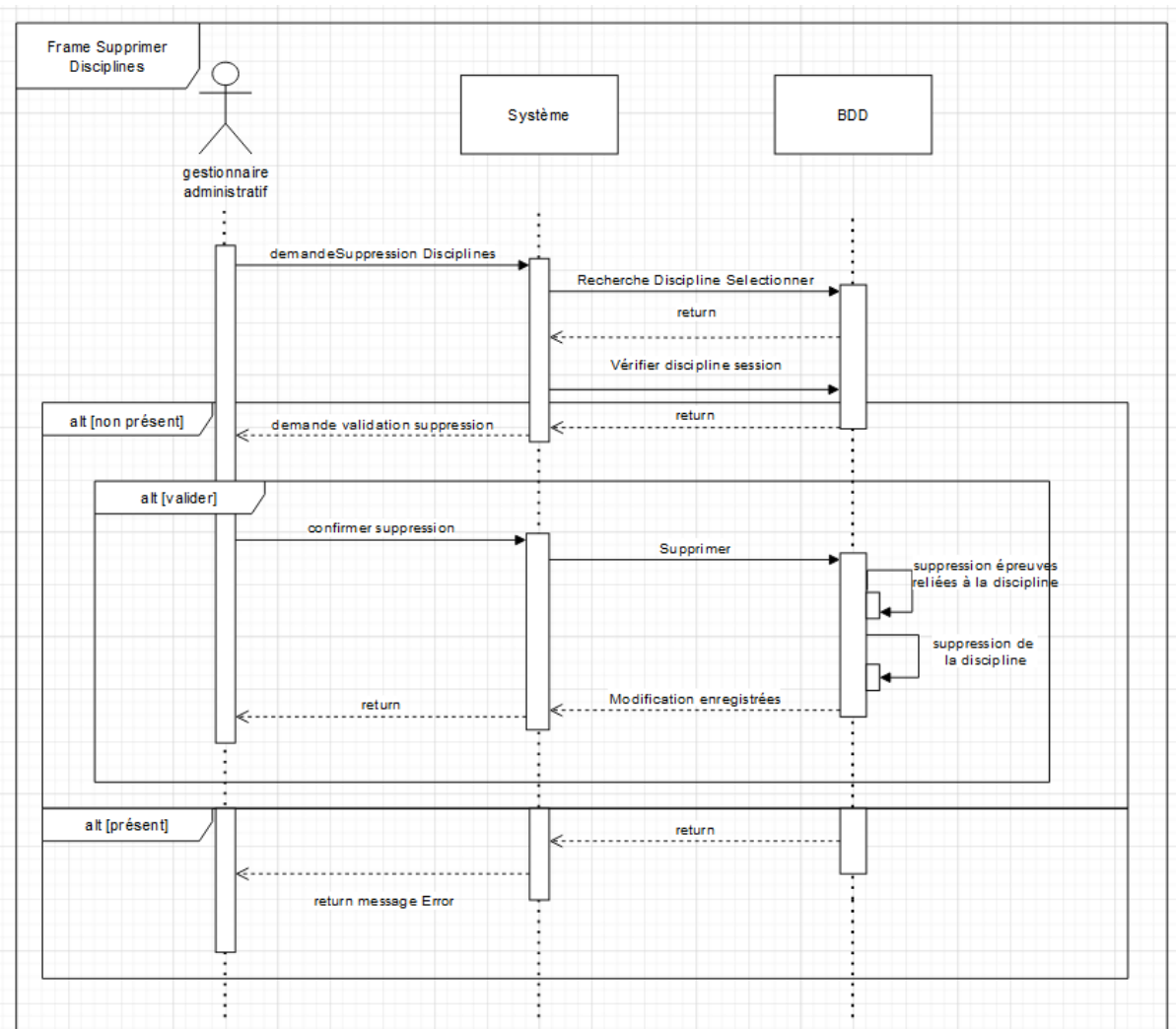
Modification de site



Le gestionnaire administratif récupère un formulaire à remplir

- Si le formulaire n'est pas complet, on renvoie le formulaire
- Si le formulaire est complet, le serveur vérifie en cherchant dans la base de données que la catégorie est valide
- Si il est conforme, il enregistre les modifications du site dans la base de données
- Sinon il envoie un message d'erreur

Suppression de discipline et/ou d'épreuve



Le gestionnaire administratif demande à supprimer une discipline. Le système recherche que la discipline existe. Puis vérifie que la discipline n'est pas dans une session.

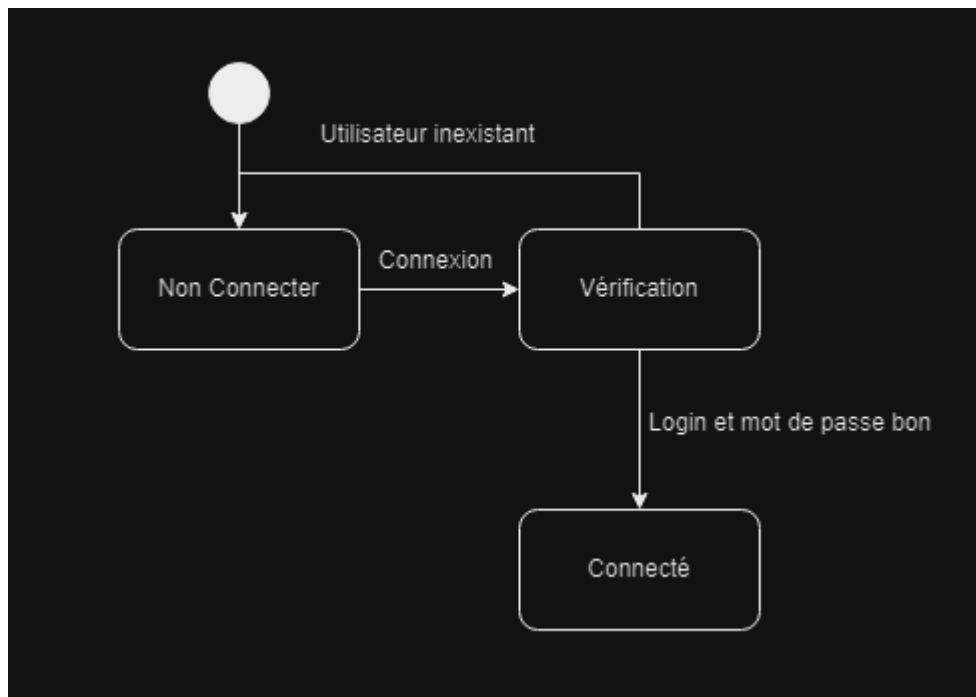
Si elle présente alors le système annule la suppression de la discipline

Sinon le système demande une validation pour supprimer :

- Si validé, alors le système supprime la discipline dans la base de données
- Si non validé, alors on annule la suppression de la discipline

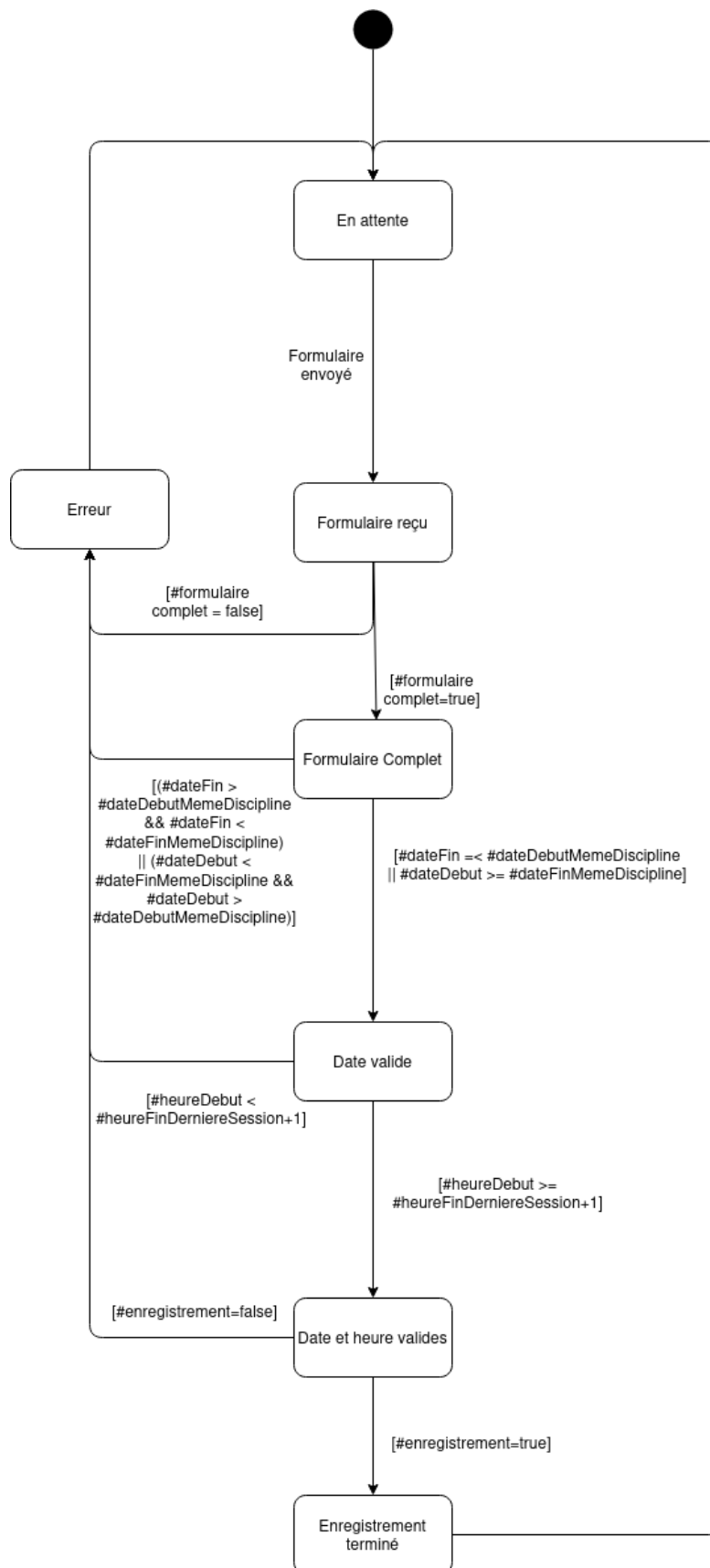
Diagrammes d'états-Transition

Connexion



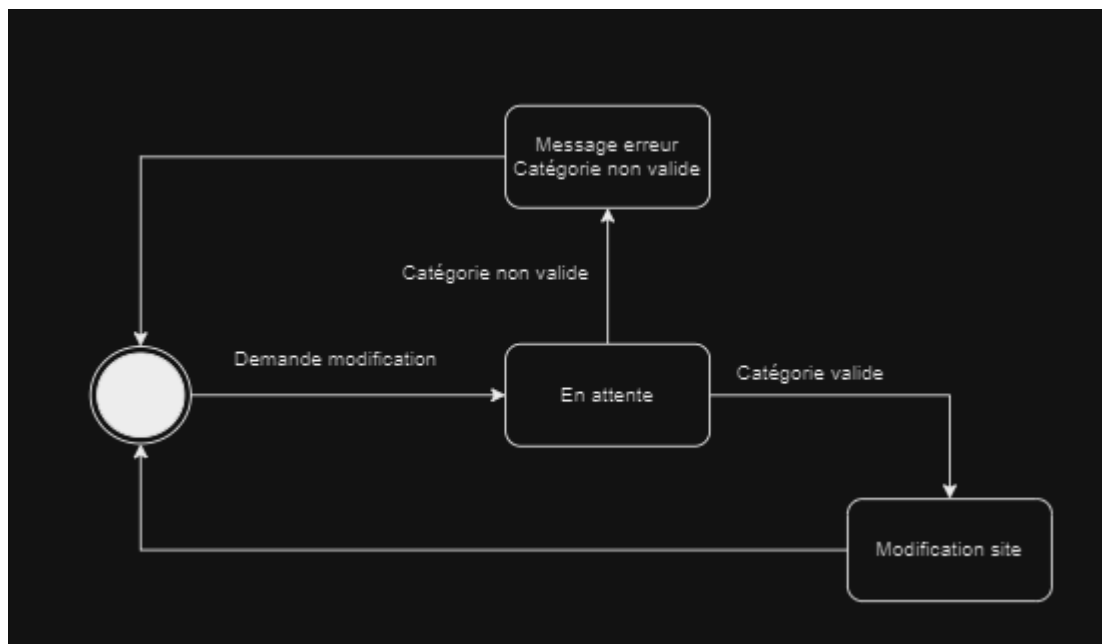
Au départ, l'utilisateur est non connecté. Puis nous passons à l'état de Vérification lors de la connexion. Si l'utilisateur existe alors nous passons connecté sinon nous revenons en Non-connecté

Création de session



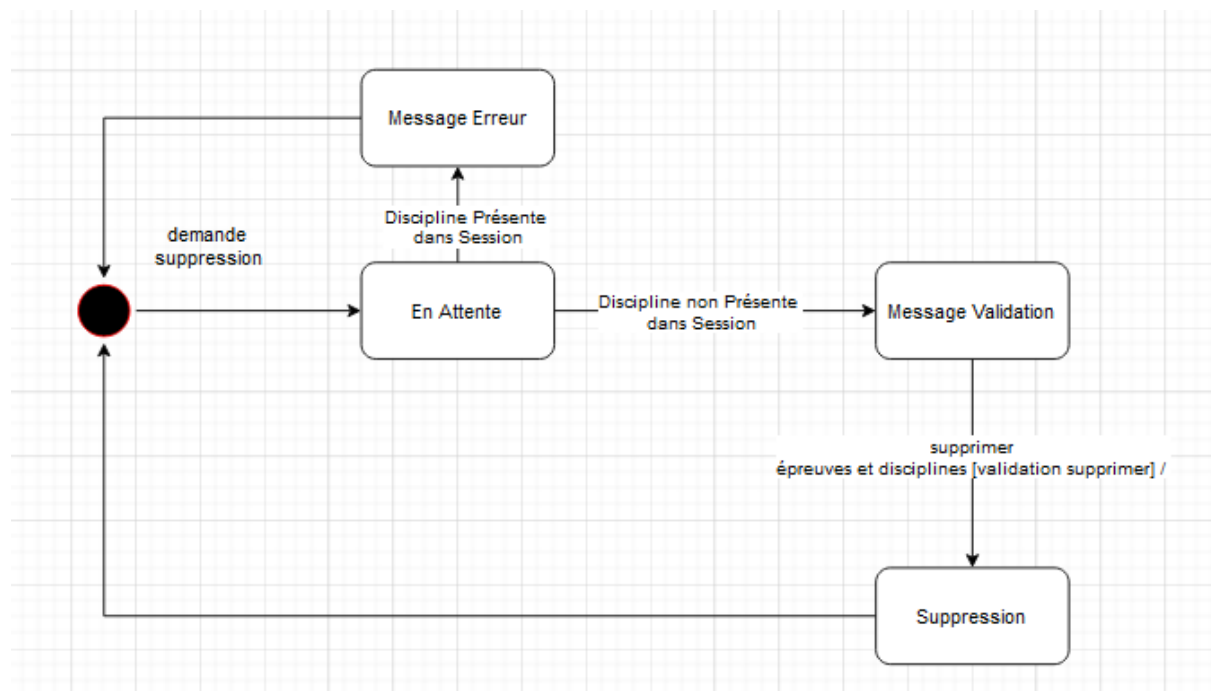
Au départ, nous attendons. Une fois le formulaire de création de session reçu on vient vérifier si celui-ci est complet ou non. Si le formulaire est complet alors on passe à l'état formulaire complet. Puis la date est vérifiée, si elle est validée l'heure est vérifiée à son tour pour attendre d'être validée. Si tout est valide alors nous passons en état Enregistrement terminé puis nous retournons en Attente. Pour toutes itérations non valide, nous passons en état erreur.

Modification de site



La demande de modification nous fait passer en attente. Si la catégorie lors de l'envoi du formulaire est validée nous passons à modification site puis nous sortons. Sinon si la catégorie est non valide, alors nous passons en état erreur.

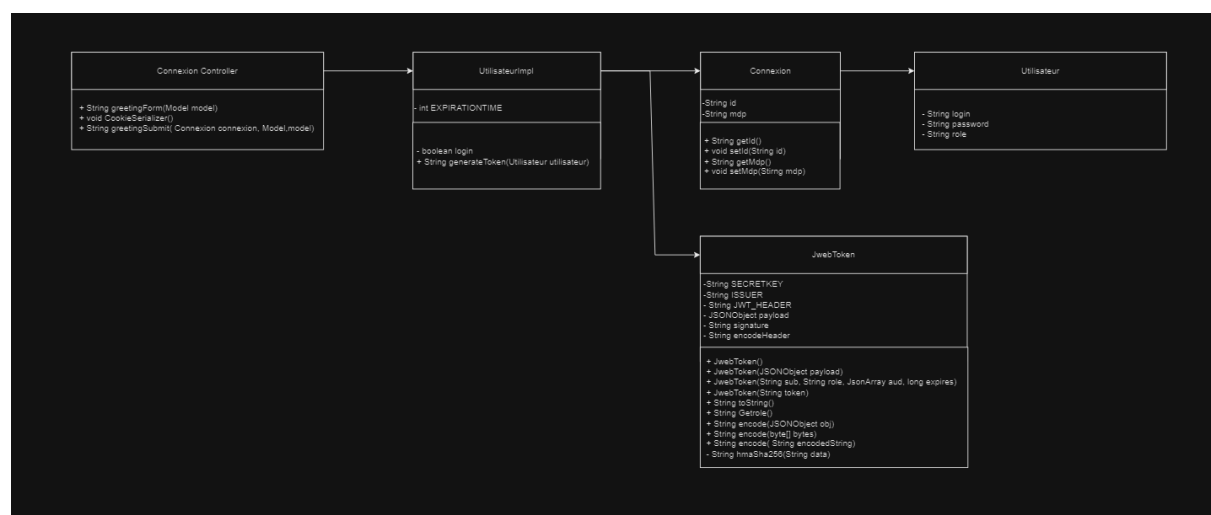
Suppression de discipline et/ou d'épreuve



La demande de suppression nous fait passer en attente. Si la discipline est présente dans une session, nous passons en état d'erreur. Sinon nous sommes en état de validation, puis de suppression.

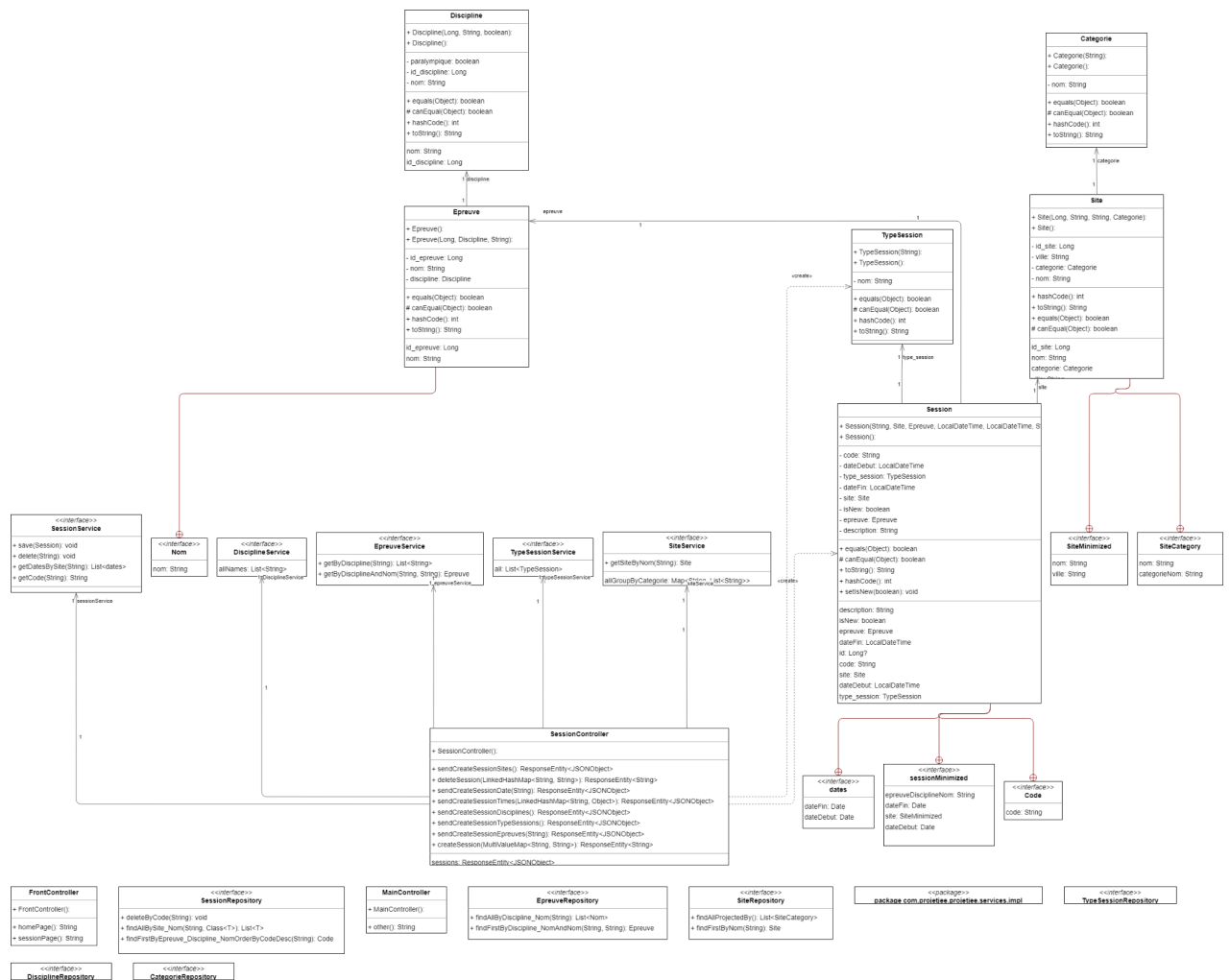
Diagrammes de classes

Connexion

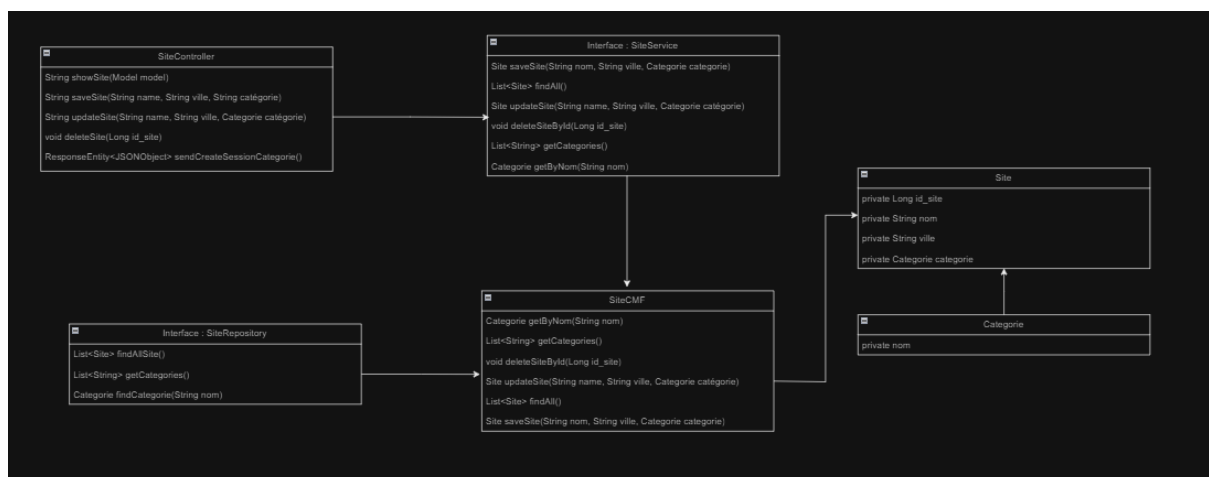


La connexion est basée, dans un premier temps, sur un controller qui nous permettra de gérer et afficher la base de la page de login. De cette page on va avoir besoin de l'implémentation d'une interface de l'utilisateur. Cette interface permettra de faire le lien entre les Jweb Token et la classe connexion. Les Jweb Token qui nous permettront de garder l'état de la connexion. La classe connexion quant à elle permettra de rassembler les informations d'un identifiant sous une seule même classe.

Création de session



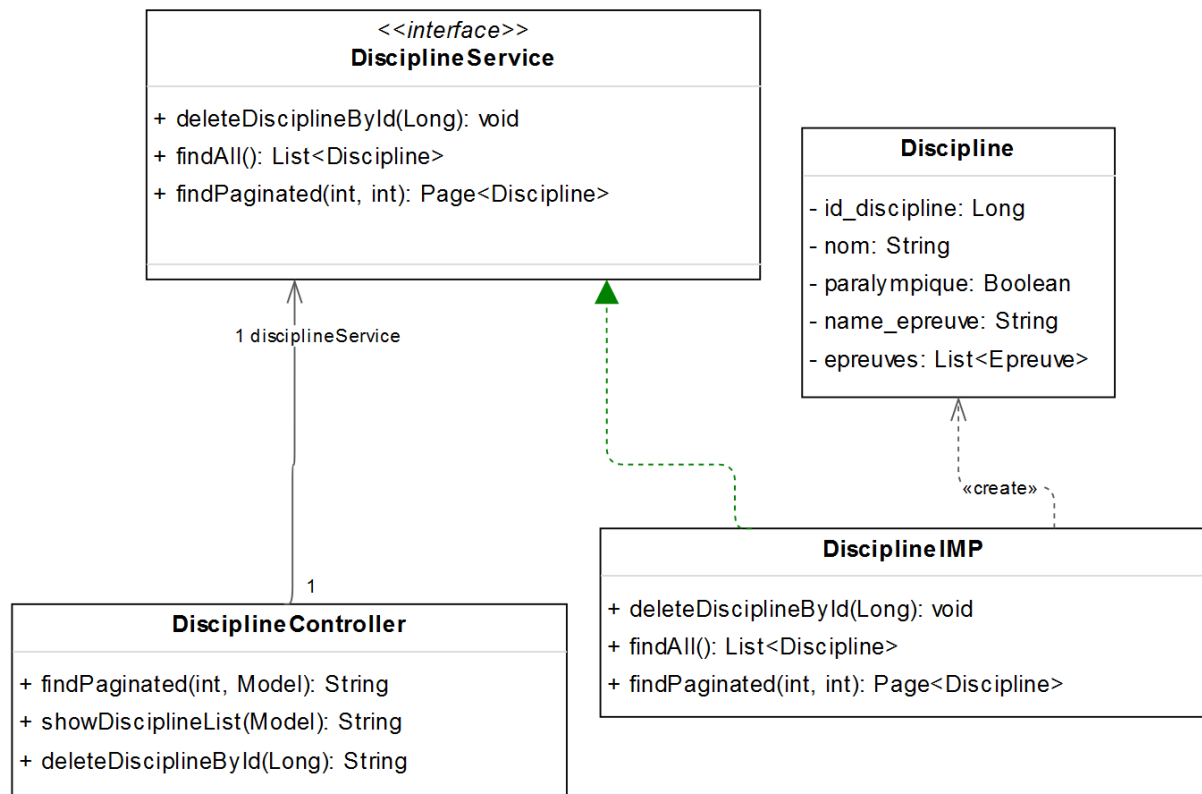
Modification de site



La modification de site est basée sur un contrôleur SiteController qui nous permet de gérer toute la partie CRUD des sites. Ce contrôleur nous permet d'afficher, d'ajouter, modifier et supprimer les sites. Ce contrôleur va permettre de faire passer les ordres au système en

passant par une interface : `SiteService`. `SiteCMF` implémente cette interface ainsi que `SiteRepository` qui est une interface qui effectue les requêtes à la base de données. La classe `Site` nous permet de rassembler les informations d'un site sous une seule classe. Catégorie fonctionne comme un simple ENUM en base de données.

Suppression de discipline et/ou d'épreuve



La suppression de discipline et/ou épreuve est basée sur un contrôleur qui nous permet de gérer toute la partie CRUD des disciplines. Ce contrôleur nous permet donc de supprimer une discipline avec ses épreuves. De cette page on va avoir besoin de l'implémentation d'une interface pour pouvoir supprimer. La classe `Discipline` nous permet de rassembler les informations d'une discipline sous une seule classe.