



UNIVERSITÉ
LAVAL

27/11/2018

GLO-2004 : Génie logiciel orienté objet

Projet de session

Livrable 3

Equipe 27

Léandre Gagnon-Lewis

Vincent Rasquier

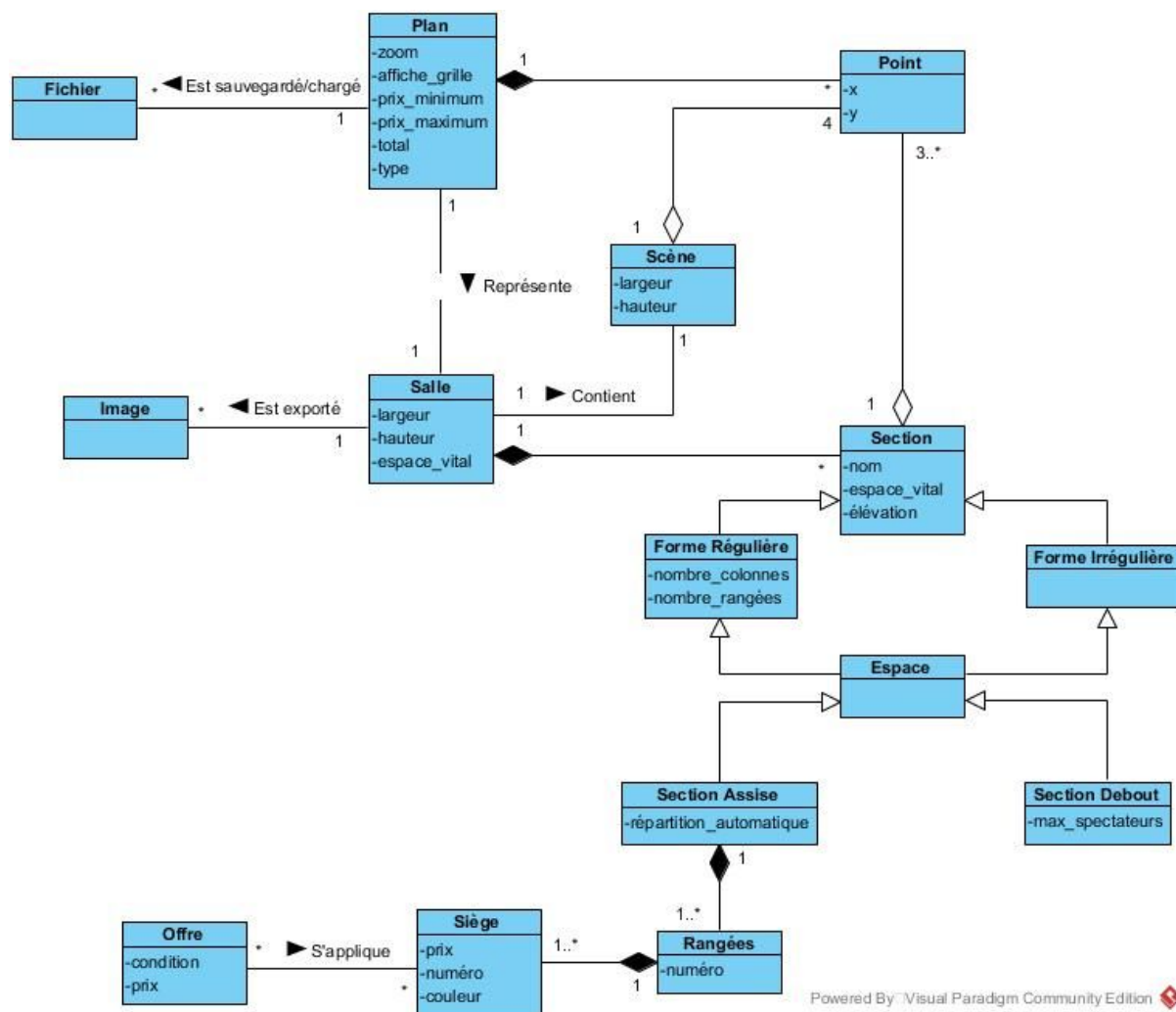
Nicolas Xavier Lasso

Anthony Marchand

Table des matières

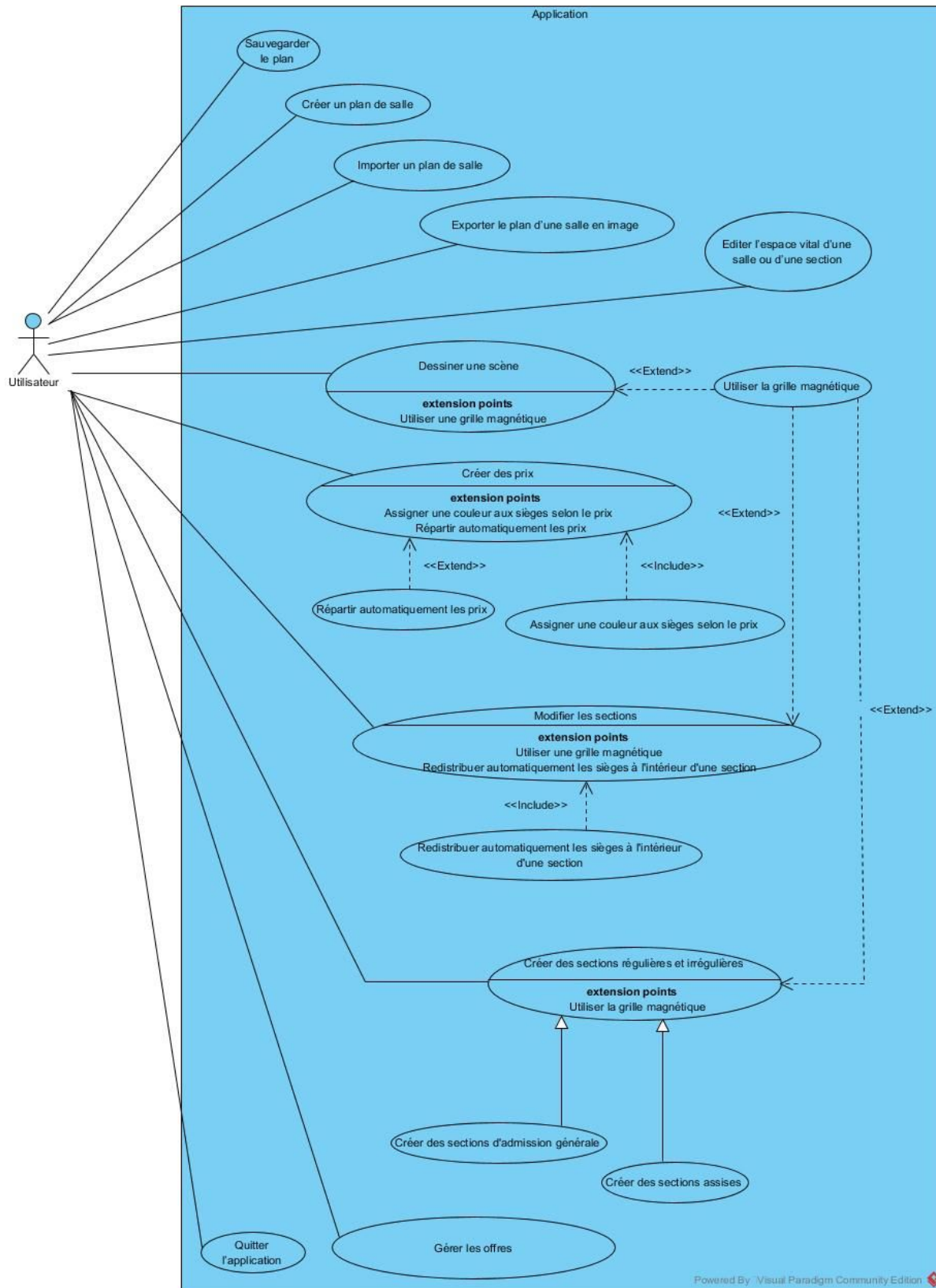
Table des matières	2
Modèle du domaine	3
Modèles des cas d'utilisation	4
Diagramme des cas d'utilisation	4
Modèles de conception	5
Diagramme de classe de conception	5
Diagrammes de séquence de conception	6
Création d'une section rectangulaire	6
Création d'une section irrégulière	6
Modifier la position d'un point d'une section irrégulière	7
Redistribution automatique des sièges lorsqu'il y a une modification	7
Affectation automatique des prix en fonction de la distance avec la scène	8
Affichage du plan de salle	9
Contribution	10

1. Modèle du domaine



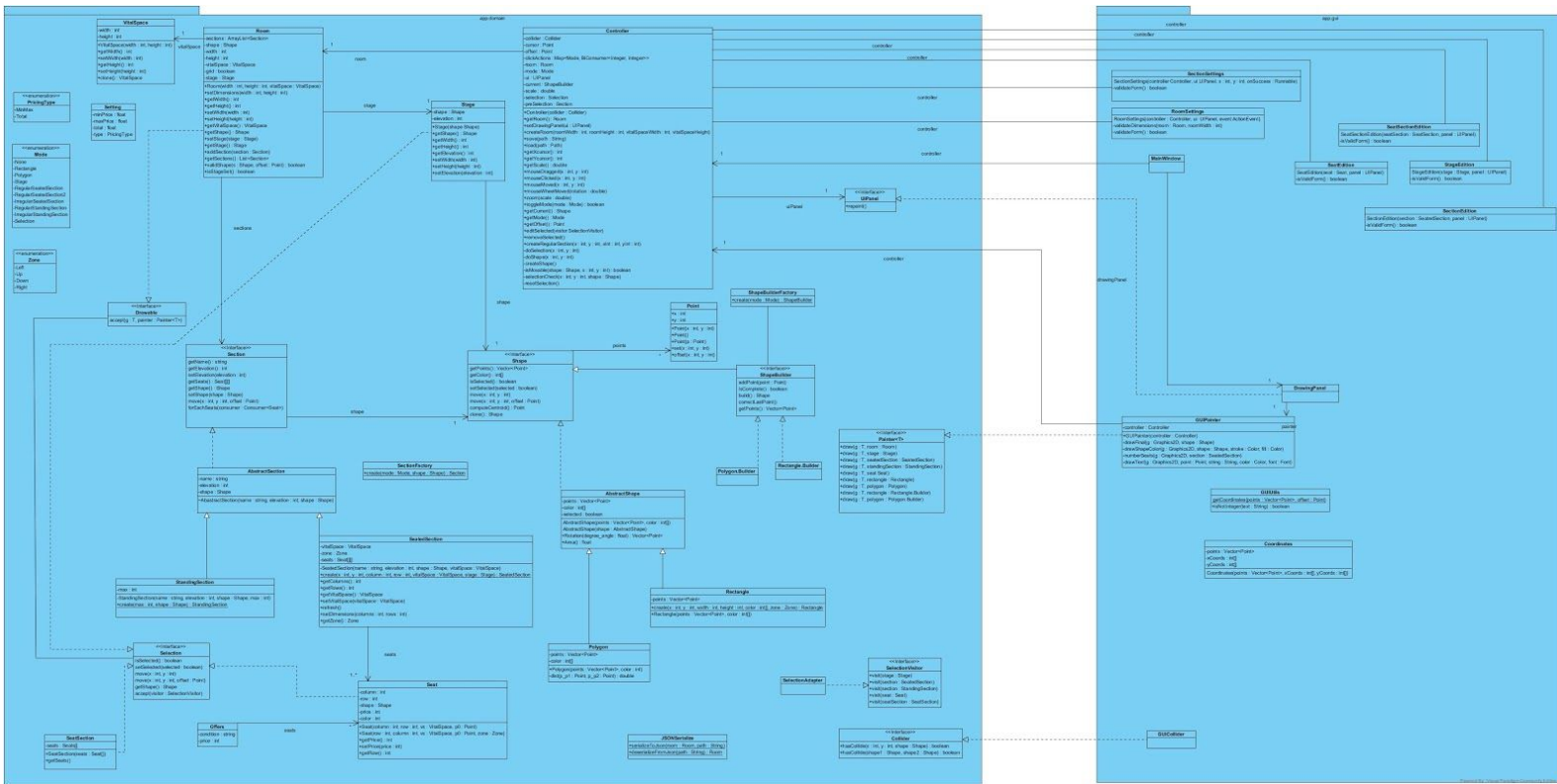
2. Modèles des cas d'utilisation

Diagramme des cas d'utilisation



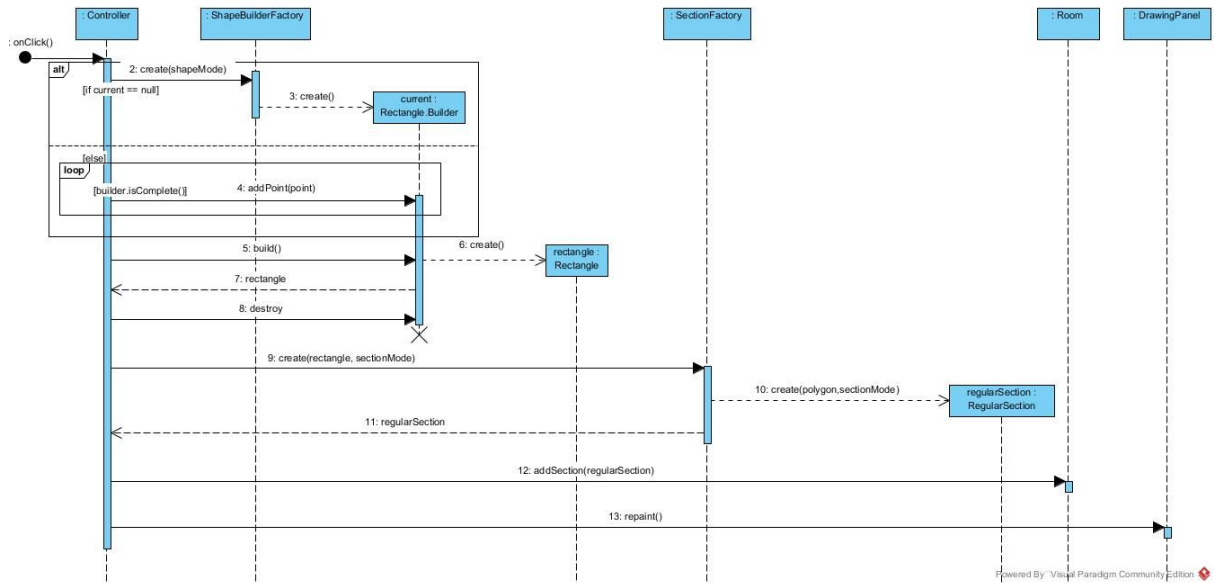
3. Modèles de conception

3.1. Diagramme de classe de conception

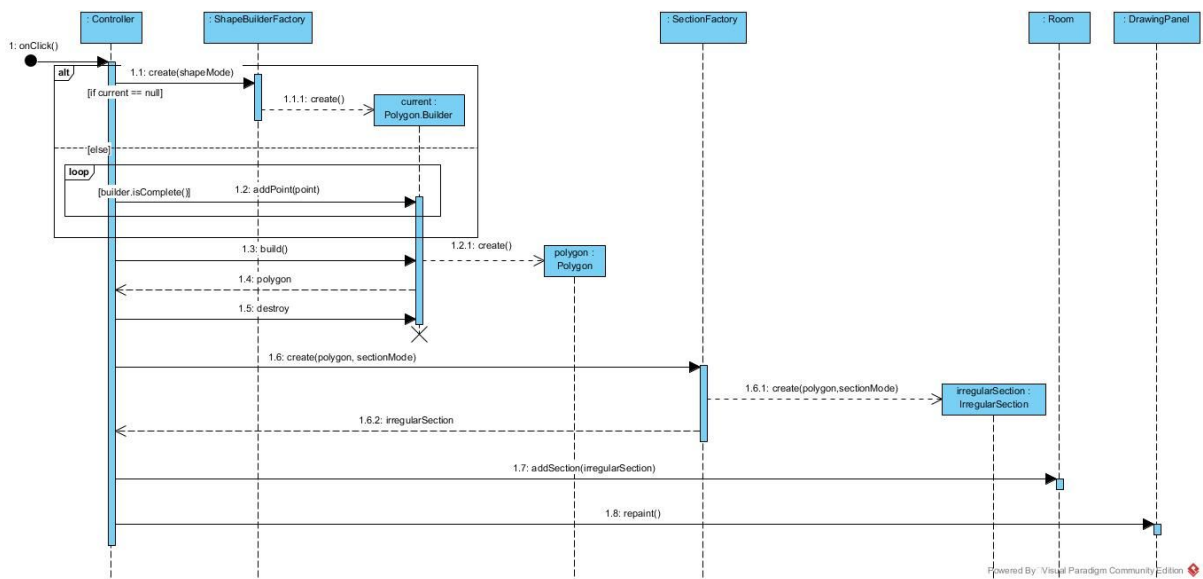


3.2. Diagrammes de séquence de conception

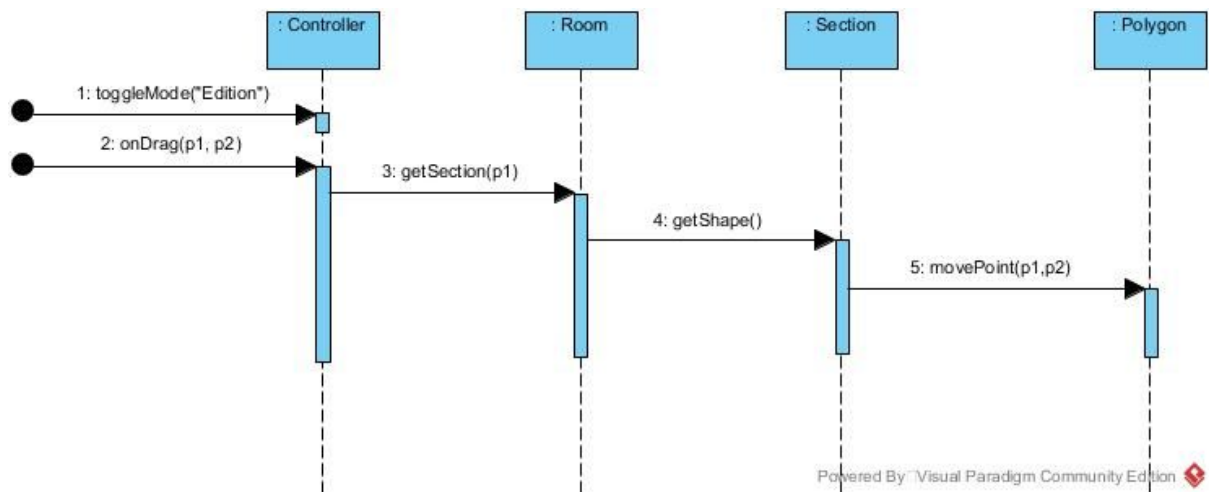
Création d'une section rectangulaire



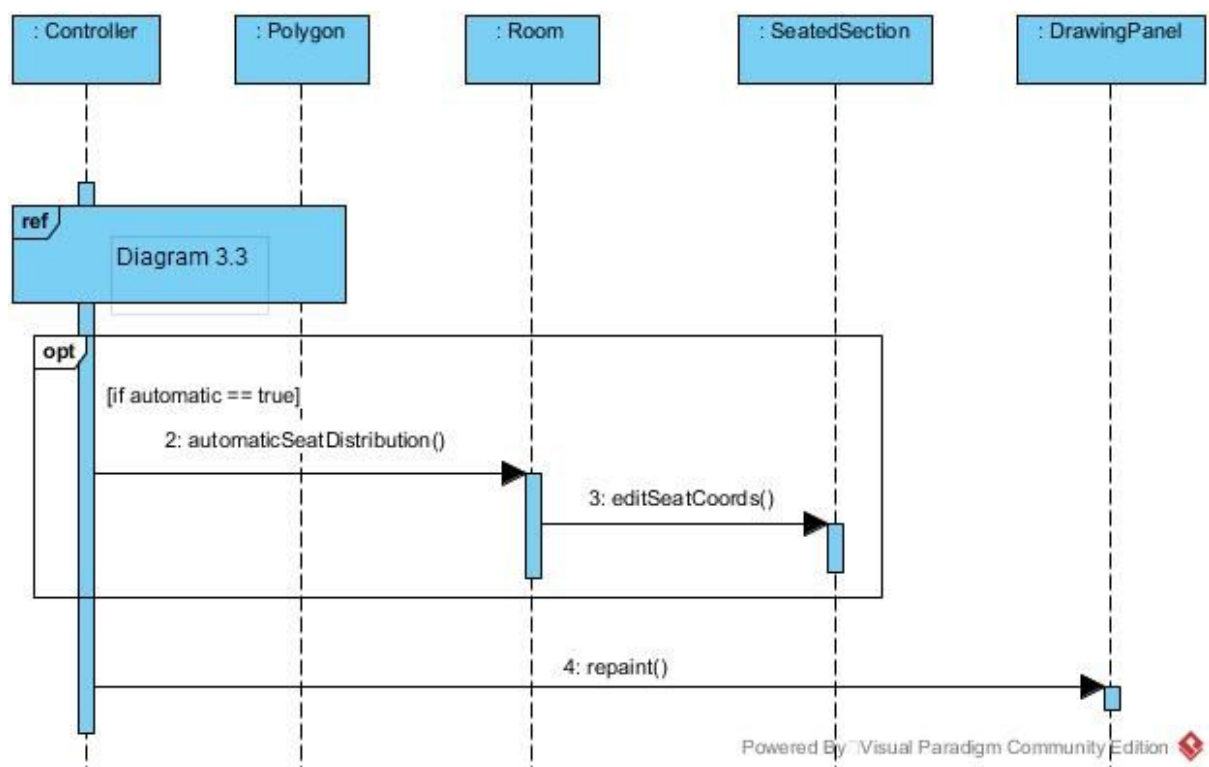
Création d'une section irrégulière



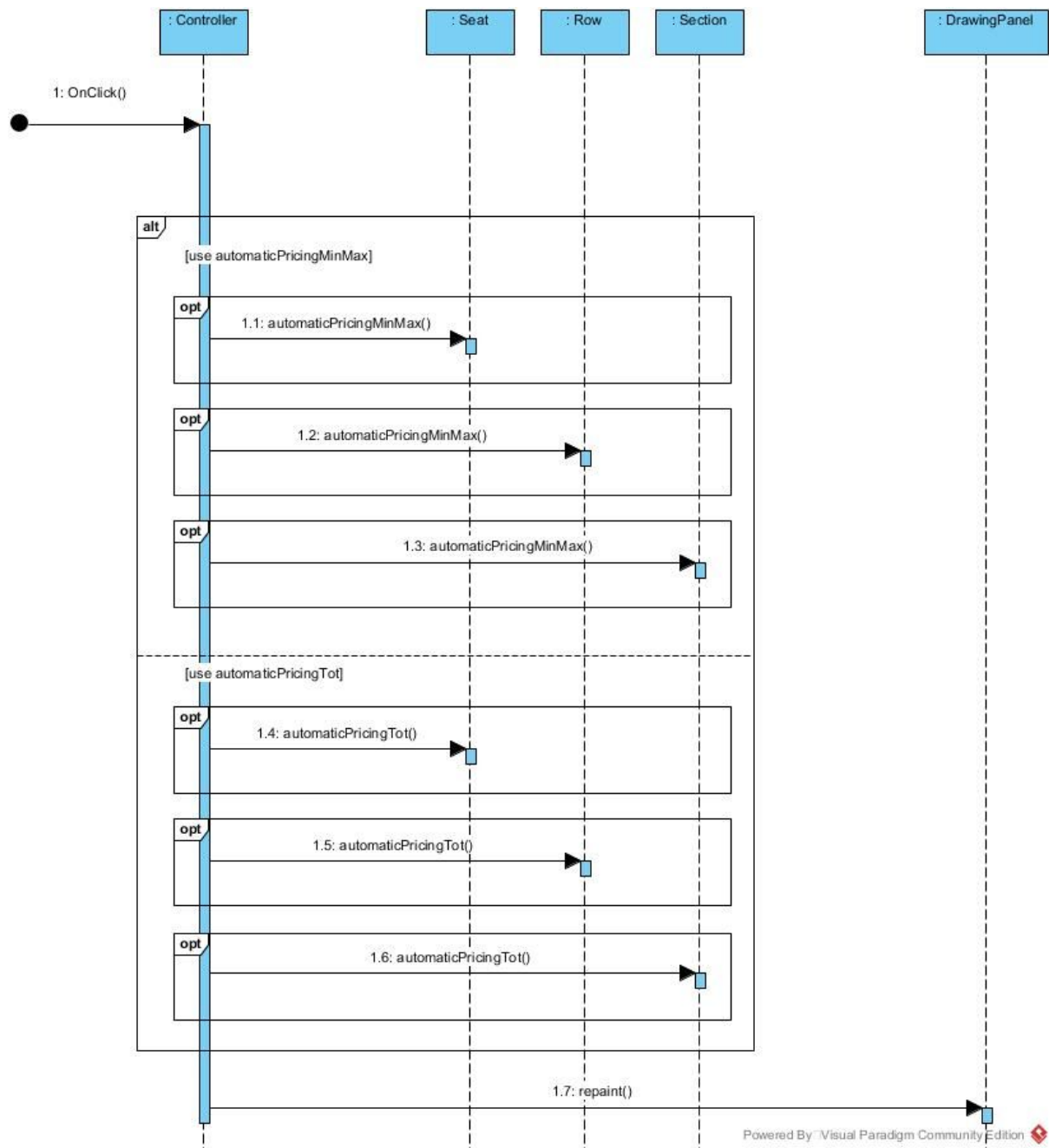
Modifier la position d'un point d'une section irrégulière



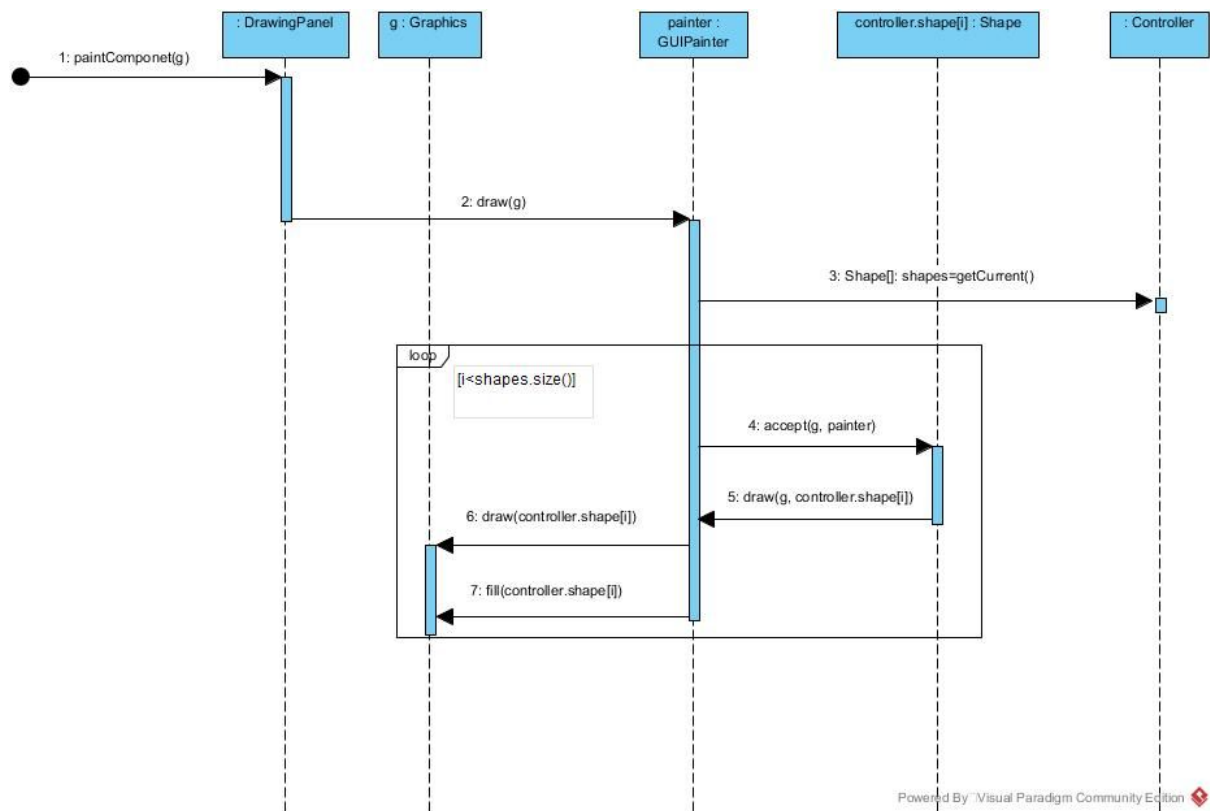
Redistribution automatique des sièges lorsqu'il y a une modification



Affectation automatique des prix en fonction de la distance avec la scène



Affichage du plan de salle



Powered By Visual Paradigm Community Edition

Contribution

Pour ce troisième livrable, les membres de l'équipe se sont accordés afin de réaliser chacun des fonctionnalités particulières de l'application.

Cependant, bien que le travail à réaliser ait été découpé en plusieurs parties, les réunions de l'équipe ont permis de faire le point au fil du temps et de s'entraider pour les fonctionnalités moins évidentes.

Au début, Vincent a créé le squelette du programme en accord avec l'architecture logicielle définie dans le livrable 2, et l'a merge dans le master, ce qui a permis d'avoir une base solide pour travailler.

Vincent a contribué à corriger les défauts de l'application, et à vérifier les merge request. Il a notamment mis en place le principe de l'offset pour avoir accès aux coordonnées des éléments manipulés par l'utilisateur comme par exemple : les sections et la scène. Il a également travaillé sur la création de la scène et sur la gestion des collisions, il s'est assuré que ni la scène, ni aucune section ne puisse sortir de la salle.

Anthony a commencé à travailler sur la création des sections régulières assises, et leurs déplacements au niveau du Domaine, cependant, Léandre a repris ce travail et l'a amélioré pour qu'il y ait une interaction avec l'utilisateur dans l'interface graphique et pour que l'on puisse également éditer des sections en définissant le nombre de colonnes, le nombre de lignes et l'espace vital. Il a par la suite travaillé sur la sélection des sièges.

Léandre a également travaillé sur le problème de la création de la section depuis le coin supérieur gauche si on regarde la scène à partir de la section.

Xavier a travaillé sur la création de la room au niveau du domaine, mais aussi au niveau de l'interface utilisateur. Il a également travaillé sur la sauvegarde des fichiers avec JSON afin de pouvoir enregistrer le travail réalisé par un utilisateur, et a réalisé la fonctionnalité (zoomer/dézoomer).

Anthony a rédigé le rapport et a mis à jour le diagramme de cas d'utilisation, et le diagramme de classe de conception lorsque les fonctionnalités ont été merge dans le master.

A chaque réunion, chaque membre présentait son travail et chacun donnait son point de vue, partageait des idées pour faire avancer le projet.

