

VANDRA Maxence
VASLIN Pierre
KEITA Ibrahima
SALAI Jules
BRUNEAU Richard
VIALATOUX Lucas

Master informatique
1^{ère} année

Rapport jalon 2

Sujet retenu : Evaluation de cours par les élèves

Université Claude Bernard
Lyon 1
Département informatique

Université Claude Bernard  Lyon 1

43 boulevard du 11 novembre 1918, 69622 Villeurbanne

04.72.69.21.82

Confirmation du MVP

Pour le MVP, il a été confirmé que nous allons générer et entrer un « code d'évaluation » sur la page d'accueil. Nous allons envoyer une évaluation simple à partir du « code d'évaluation » généré auparavant. Enfin, on constatera le résultat du sondage sur la base de données.

Technologies

Rappel et ajout de technologie :

Front-end : JS + HTML + CSS

Back-end : Java EE

Liaison entre les deux : JSON

Tests locaux : Wamp Server

Chaine d'outillage fonctionnelle : GitLab + Issue sur GitLab + GitLab CI + Checkstyle + Maven Test + Selenium

Discussion technique

Il a été choisi d'utiliser un code de 5 caractères pouvant être compris entre 0 et 9 ainsi qu'A et B. Discussion sur la communication entre l'application front-end et le serveur back-end à l'aide de fichier JSON.

Sprint n°1

L'objectif de ce sprint est de terminer le MVP

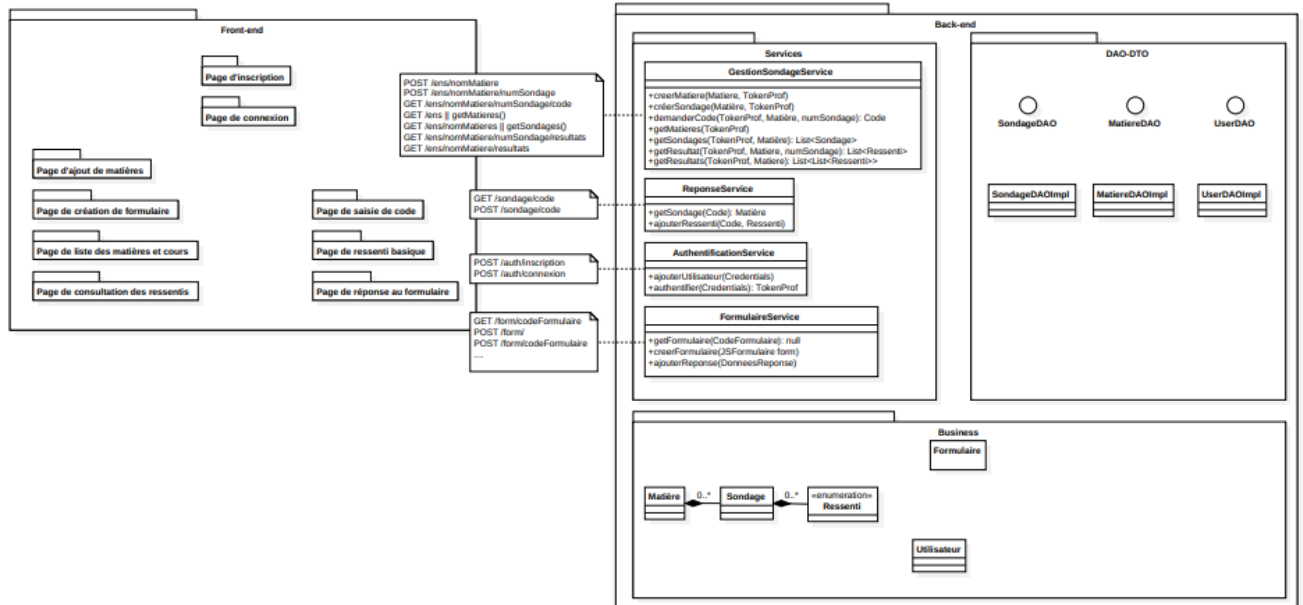
Définition des émotions

Nous avons défini les émotions présentes dans le questionnaire.

Diagramme des classes

Disponible à l'adresse suivante :

https://drive.google.com/file/d/13e2o0vMKM_R2MrZhLs32o0BYEIDCeDiN/view?usp=sharing 3



Cas d'utilisations

CU1 : Donner son ressenti sur la séance de cours

Portée : Système, boîte blanche

Niveau : objectif utilisateur

Acteur principal : Etudiant

Intervenants et intérêts : Application, étudiant

Préconditions : L'étudiant est présent en cours

Garanties minimales : Rien ne se passe

Garanties en cas de succès : L'étudiant donne son ressenti sur le cours

Scénario nominal :

1. L'étudiant récupère l'identifiant unique et temporaire à 6 chiffres donnés par l'enseignant.
2. Il se rend ensuite sur l'application de notation.
3. Il renseigne les 6 chiffres et est redirigé sur la page de sondage.
4. Sur la page de sondage, l'étudiant donne son ressenti (émoticône) du cours concerné.
5. L'étudiant valide son ressenti.
6. Il est informé que son ressenti est pris en compte (message de confirmation).

Extensions :

- 3.a. Les 6 chiffres renseignés sont incorrectes, il est informé de la saisie incorrecte.
- 3.b. Les 6 chiffres renseignés ne correspondent pas au bon cours. Il se rend compte de l'erreur et se rend de nouveau sur la page de saisie de code (étape 2).

CU2 : Consulter les ressentis d'un cours

Portée : Portée système, boîte blanche

Niveau : Objectif utilisateur

Acteur principal : Enseignant

Intervenants et intérêts : Enseignant et application

Préconditions : L'enseignant doit avoir un compte, l'enseignant a déjà ajouté une matière, l'enseignant a déjà créé un sondage pour son cours.

Garanties minimales : Rien ne se passe

Garanties en cas de succès : L'enseignant consulte les ressentis que ses étudiants ont posté.

Scénario nominal :

1. L'enseignant se rend sur l'application.
2. L'enseignant s'authentifie sur le site.
3. L'enseignant va dans la liste des matières qu'il possède.
4. L'enseignant choisit la matière dont il souhaite consulter les ressentis.
5. L'enseignant choisit le cours dont il souhaite voir les ressentis.
6. Il consulte les graphiques de ressentis.

Extensions :

- 1.a. L'enseignant entre des identifiants incorrects : il est invité à s'authentifier à nouveau.

CU3 : Créer un sondage

Portée : Système, boîte blanche

Niveau : Objectif utilisateur

Acteur principal : Enseignant

Intervenants et intérêts : Application et enseignant

Préconditions : Aucune

Garanties minimales : Rien ne se passe

Garanties en cas de succès : Le sondage est créé

Scénario nominal :

1. L'enseignant se rend sur l'application.
2. Il se connecte à son compte (adresse mail + mot de passe).
3. Il sélectionne la matière pour laquelle il veut créer un sondage.
4. Le sondage est généré automatiquement, un code unique et temporaire est créé.
5. L'enseignant note le code généré pour le transmettre à ses étudiants.

Extensions :

- 2.a. Il créer un compte sur l'application, en renseignant son adresse mail et un mot de passe.
- 3.a. Aucune matière n'est renseignée, il créer une matière en renseignant un nom de matière.