

# Table des matières

<b>Introduction générale.....</b>	<b>X</b>
<b>Chapitre 1 : Cadre du projet.....</b>	<b>X</b>
<b>1. Introduction.....</b>	<b>X</b>
<b>2. Profil de la société.....</b>	<b>X</b>
2.1 Analyse interne de Technologia Academy .....	X
2.2 Objectifs de Technologia Academy.....	X
<b>3. Cadre du stage.....</b>	<b>X</b>
3.1 Problématique.....	X
3.2 Description et présentation du sujet proposé .....	X
3.3 Objectifs du projet.....	X
<b>4. Méthodologie de travail.....</b>	<b>X</b>
4.1 Introduction sur la méthode Agile.....	X
4.2 Méthodologie opté : Agile Scrum.....	X
4.3 Diagramme de Gantt.....	X
<b>5. Conclusion.....</b>	<b>X</b>
<b>Chapitre 2 : Analyse et spécification de besoins.....</b>	<b>X</b>
<b>1. Introduction.....</b>	<b>X</b>
<b>2. Cycle de vie d'un logiciel.....</b>	<b>X</b>
<b>3. Capture des besoins.....</b>	<b>X</b>
3.1 Identification des acteurs.....	X
3.2 Besoins fonctionnelles.....	X
3.3 Besoins non fonctionnelles.....	X
<b>4. Modélisation.....</b>	<b>X</b>
4.1 Langage de modélisation.....	X
<b>4.2 Diagrammes de cas d'utilisation.....</b>	<b>X</b>
3.2.1. Diagramme de cas d'utilisation globale.....	X
3.2.2. Diagramme de cas d'utilisation « s'authentifier ».....	X
3.2.3. Diagramme de cas d'utilisation « Gestion des apprenants ».....	X
3.2.4. Diagramme de cas d'utilisation « Gestion des formateurs ».....	X
3.2.5. Diagramme de cas d'utilisation « Gestion des formations ».....	X
3.2.6. Diagramme de cas d'utilisation « Gestion des emplois du temps ».....	X
3.2.7.	
<b>4.3 Diagramme de classes.....</b>	<b>X</b>
3.3.1. Diagramme de classes.....	X
3.3.2. Description détaillé des classes.....	X

<b>4.4</b>	<b>Diagrammes de séquences.....</b>	<b>X</b>
3.4.1.	Diagramme de séquence « authentification ».....	X
3.4.2.		
3.4.3.		
3.4.4.		
3.4.5.		
3.4.6.		
<b>5.</b>	<b>Conclusion.....</b>	<b>X</b>
<b>Chapitre 3 : Réalisation de l'application.....</b>		<b>X</b>
<b>1.</b>	<b>Introduction.....</b>	<b>X</b>
<b>2.</b>	<b>Environnement de travail matériels.....</b>	<b>X</b>
<b>3.</b>	<b>Environnement de travail logiciels.....</b>	<b>X</b>
2.1.	Environnement de développement intégré.....	X
2.2.	Star UML.....	X
2.3.	Système de gestion de base de données.....	X
2.4.	Frameworks utilisés.....	X
<b>4.</b>	<b>Présentation de l'application.....</b>	<b>X</b>