

Petit
Marie-Camille

COMPTE RENDU ATELIER 2
SLAM



AU SERVICE DE TOUTES LES RÉUSSITES

Explication du projet

Le projet de l'atelier numéro 2 de SLAM, était de développer une application de bureau qui va permettre de gérer le personnel de chaque médiathèque, leur affectation à un service et leurs absences. Cette application est monoposte et sera installée sur un poste du service administratif.

Pour nous aider, cet atelier a été divisé en 6 étapes à suivre pour construire l'application. Nous allons voir chaque étape de la réalisation dans ce compte rendu.

Pour ce projet, j'ai choisi le langage c#, j'ai plus de facilité dans la manipulation de celui ci.

Étape 1

Dans cette étape, les résultats attendus étaient que l'environnement de développement soit correctement installé et configuré. J'ai choisi d'utiliser Visual Studio pour la création de ce projet. J'ai aussi créé la base de données contenant toutes les tables demandées.

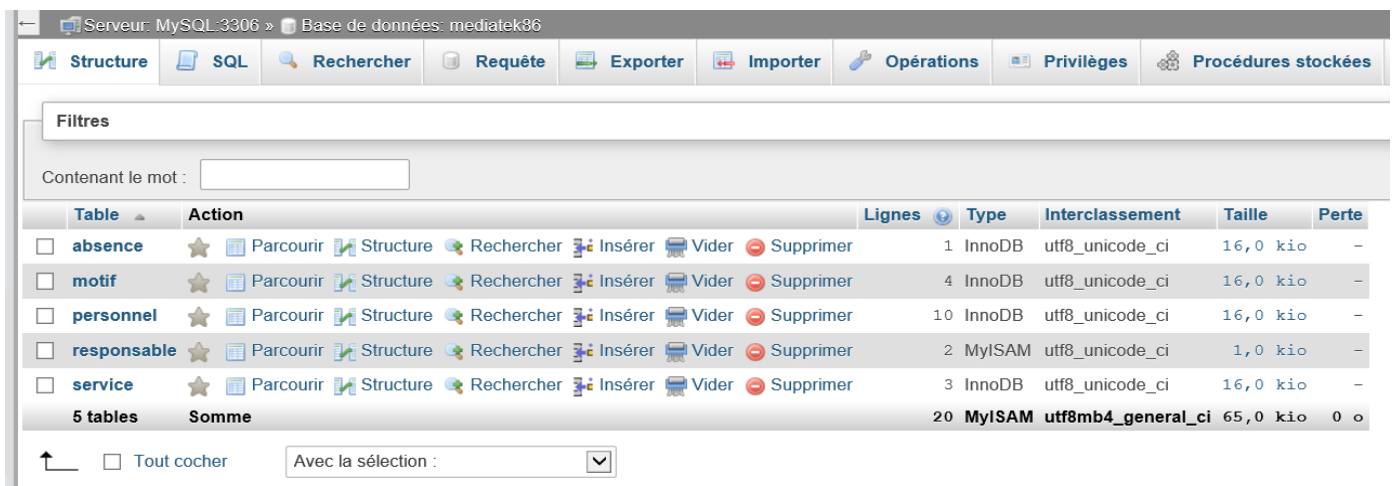


Table	Action	Lignes	Type	Interclassement	Taille	Perte
<input type="checkbox"/> absence	Parcourir Structure Rechercher Insérer Vider Supprimer	1	InnoDB	utf8_unicode_ci	16,0 kio	-
<input type="checkbox"/> motif	Parcourir Structure Rechercher Insérer Vider Supprimer	4	InnoDB	utf8_unicode_ci	16,0 kio	-
<input type="checkbox"/> personnel	Parcourir Structure Rechercher Insérer Vider Supprimer	10	InnoDB	utf8_unicode_ci	16,0 kio	-
<input type="checkbox"/> responsable	Parcourir Structure Rechercher Insérer Vider Supprimer	2	MyISAM	utf8_unicode_ci	1,0 kio	-
<input type="checkbox"/> service	Parcourir Structure Rechercher Insérer Vider Supprimer	3	InnoDB	utf8_unicode_ci	16,0 kio	-
5 tables	Somme	20	MyISAM	utf8mb4_general_ci	65,0 kio	0 o

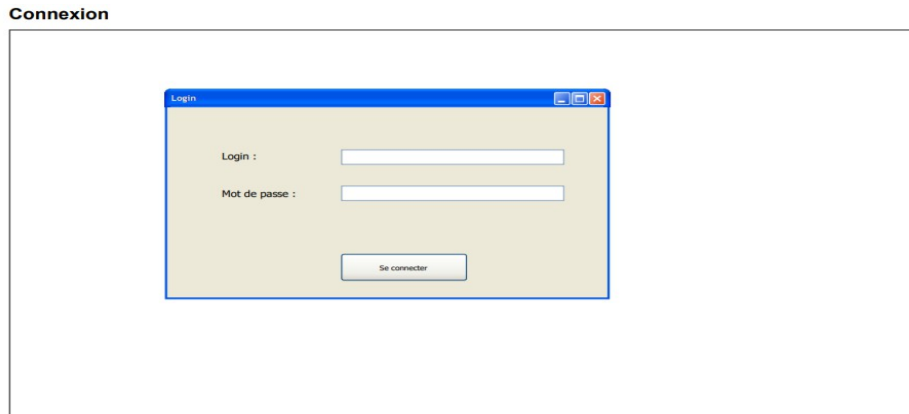
Figure 1 : Table présente dans la base de données

Chaque table contient les informations demandées dans le schéma conceptuel de données et dans l'étape :

- La table 'responsable' doit être remplie avec un login et un pwd chiffré de votre choix : pour le hashage, utiliser la fonction SHA2 : SHA2("le pwd", 256).
- La table 'motif' doit être remplie avec les motifs suivants : vacances, maladie, motif familial, congé parental. Le contenu de cette table n'est pas modifié dans l'application.
- La table 'service' doit être remplie avec les services présentés dans le contexte (administratif, médiation culturelle, prêt). Le contenu de cette table n'est pas modifié dans l'application.
- Les tables 'personnel' et 'absence' doivent être remplies d'exemples aléatoires pour réaliser des tests

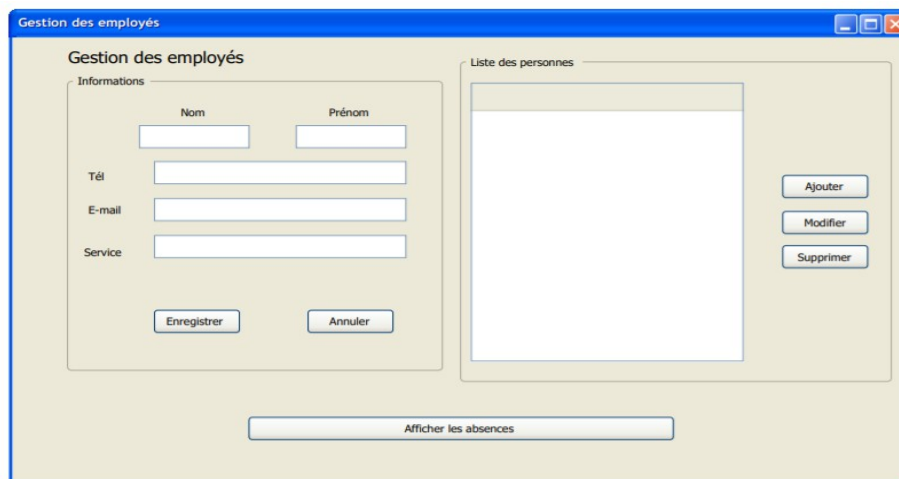
Étape 2

Dans l'étape 2, il fallait préparer les interfaces graphiques de l'application bureau. Dans un premier temps, il fallait faire les interfaces répondant aux besoins grâce à l'outil de maquettage (Pencil). Mes interfaces sont les suivantes :



L'interface de connexion devait répondre aux attentes suivantes :

- Avoir une zone d'affichage pour écrire le login et le mot de passe pour accéder à la liste des personnels ;
- En cas d'erreur d'identifiant, l'utilisateur est automatiquement de retour sur la fenêtre de reconnexion.



Sur cette interface, on remarque la liste des employés, en ayant la possibilité d'ajouter, de modifier et de supprimer une personne. Pour ajouter une personne, il suffit de remplir les renseignements concernant la personne et d'enregistrer. Après avoir fini la modification à cette étape, nous pouvons afficher les absences. L'interface d'absence est la suivante.

Gestion des absences

ABSENCES

Ajouter une absence

Début: 03/06/2021

Fin: 03/06/2021

Motif: 03/06/2021

Enregistrer Annuler

Gestion des absences

Personne concernée

Ajouter Modifier Supprimer

Dans cette interfaces nous pouvons remarquez une partie pour ajouter une absence et une partie pour gérer les différentes absences. Pour ajouter une absence, il faudra définir une date de début, une date de fin ainsi qu'un Motif.

Dans cette étape de projet, il fallait aussi créer un dépôt GitHub pour commencer à déposer nos différentes modification. Et je devais coder les interfaces sur Visual Studio.

Voici mes interfaces :

Connexion

Login :

Mot de passe :

Se connecter

Liste des employés

Gestion des employés

Informations

Nom

Prenom

Tél.

E-mail

Service

Enregistrer Annuler

Liste des personnels

Ajouter
Modifier
Supprimer

Afficher les absences

Absences

Absences

Ajouter une absence

Début 03/06/2021

Fin 03/06/2021

Motif

Enregistrer Annuler

Gestion des absences

Personne concernée

Ajouter Modifier Supprimer

Les interfaces sont créées et le code des interfaces fonctionne également.

Nous pouvons passer à l'étape suivante.

Étape 3

Dans cette étape, il fallait créer le package connexion et créer la classe singleton pour connecter la base de donnée. Ainsi que créer les différentes classe métiers correspondant aux tables de la base de données, et commencer la documentation technique.

L'étape suivante est la plus longue, c'est le début du codage de l'application.

Étape 4

Pour cette étape, il faut coder toutes les fonctionnalités de l'application dans le respect du MVC, testées et commentées. Ainsi que mettre à jour la documentation technique et sauvegarder le travail sur le GitHub.

Étape 5

Dans cette étape, il faut faire une petite vidéo présentatrice de notre application avec les explications d'utilisation grâce à l'outil d'enregistrement « Gamer ».

Étape 6

L'étape final, est de mettre en place un portfolio pour exposer notre projet, notre vidéo et tous les documents nécessaire à cette application.