Documentation générale.

Delomez Matthieu

SOMMAIRE

1. Contexte du projet 6
2. Les objectifs du projet 7
3. Les principes de fonctionnements 8
4. Les fonctionalités des acteurs 9
5. Les packages 10
6. Les diagrammes 11
7. Les contraintes 12
8. Les cas d'utilisations 13
9. Le modèle physique des données . 14
10. Les interfaces
11. Mise en situation 18
12. Architecture de deploiement 20
13. Les solutions techniques 22
12. Impressions Ecrans

CONTEXTE DU PROJET

Où que nous vivions, quelles que soient nos passions et nos connaissances, nous avons forcément un projet que nous aimerions améliorer.

C'est dans cette optique que l'objectif du projet s'inscrit, en effet, le but de ce projet réel et concret, est de pouvoir renvoyer l'ascenseur à la communauté autour de nous, ainsi qu'il puisse avoir un réel impact social.

OBJECTIFS DU PROJET

Notre mission pour mener à bien ce projet consistait à identifier et mener un projet à impact social.

Mobiliser ses compétences au profit de la réalisation d'un projet.

Définir ses compétences spécifiques en fonction de sa spécialité.

LES PRINCIPES DE FONCTIONNEMENTS

Dans une envie d'aider
l'utilisateur à découvrir la
zithologie, l'art de la dégustation
brasicole nous mettons à
disposition une application
ergonomique et sécurisé
proposant un référencement de
bière locale disponible dans les
bars avoisinants.

Création d'un système informatique interne, via une base de données qui sera implémenté par l'intermédiaire d'une application.

FONCTIONALITES DES ACTEURS

1 - **L'utilisateur** : Comprendra son username en tant qu'Id, son adresse mail, mot de passe, nom ainsi que le prénom. Il regroupera 2 roles - User et Admin.

LES PACKAGES

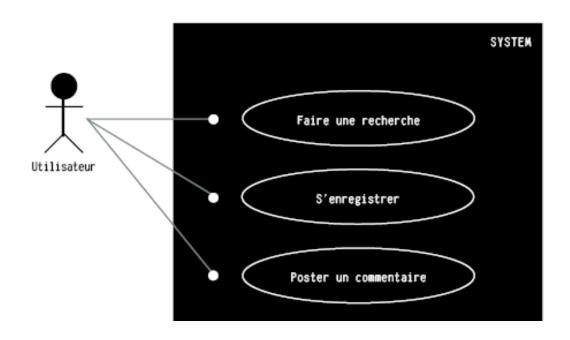
1 - Package Utilisateur :

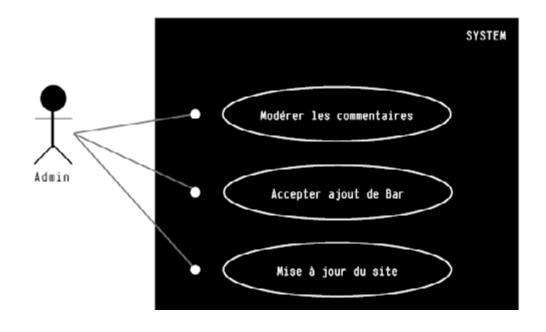
Package qui contiendra le processus de recherche de la biere souhaitée et qui sera référencé. Mais également pouvoir se loger ou s'enregistrer, ajouter des commentaires, bières et bars qui seront ensuite disponibles sur l'application.

2 - Package Administrateur :

Prend en compte les vérifications des commentaires postés, aura une charge de modération, ainsi que de vérifier au bon fonctionnement de l'application de sa mise à jour.

DIAGRAMME UTILISATEUR / ADMIN





LES CONTRAINTES

Quel que soit le sujet et le contexte que nous aurons choisi il faut :

S'assurez de pouvoir développer quelque chose de suffisamment important dans le temps imparti sur le projet.

Ne pas se contenter de corriger quelques bugs ou de développer une «petite fonctionnalité».

Mettre à profil les techniques et les compétences acquises durant notre formation.

LES CAS D'UTILISATIONS

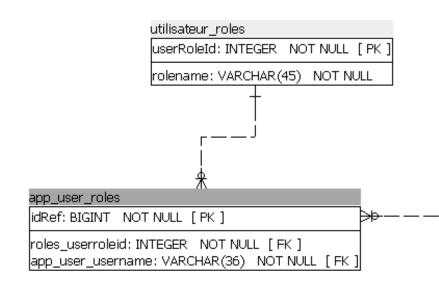
UC1 – Cas d'utilisation [Effectuer une recherche]

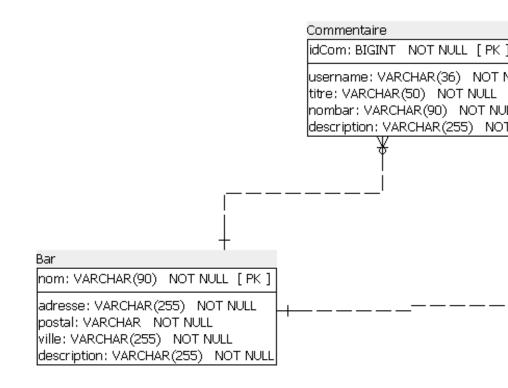
Identifiant	UC1 – Effectuer une recherche	
Description	Processus relié à la base de données, peut être réalisé par l'utilisateur il	
	doit être logger.	
Pré-conditions	Inscrit sur l'application	
Données en entrée	Connection sur l'application	
Scénario nominal	Réalisation de la recherche par le l'utilisateur via l'application Prise en compte de la requête	
Résultat	Résultat généré sur une Liste	
Erreurs	Erreur au niveau de la base de données Au niveau de l'application	

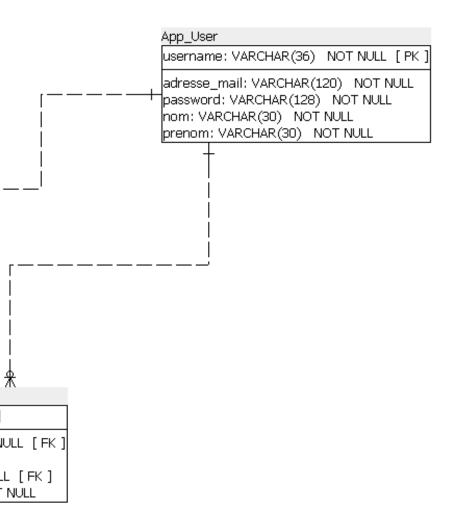
UC2 – Cas d'utilisation [Vérification des bieres ajoutées par les utilisateurs]

Identifiant	UC2 – Suivi des ajouts
Description	Processus rattaché à la l'administration, indéxant toutes les opérations faites. Pour que de cette manière, l'administrateur puisse modérer l'application.
Pré-conditions	Ajout de bière sur l'application
Données en entrée	Connection sur l'application [administration]
Scénario nominal	Vérifier las avis frauduleux, mensongé et malveillant
Résultat	Suppression ou validation de l'ajout effectué
Erreurs	Pas assez de données Bug de l'application

MODELE PHYSIQUE DES DONNEES

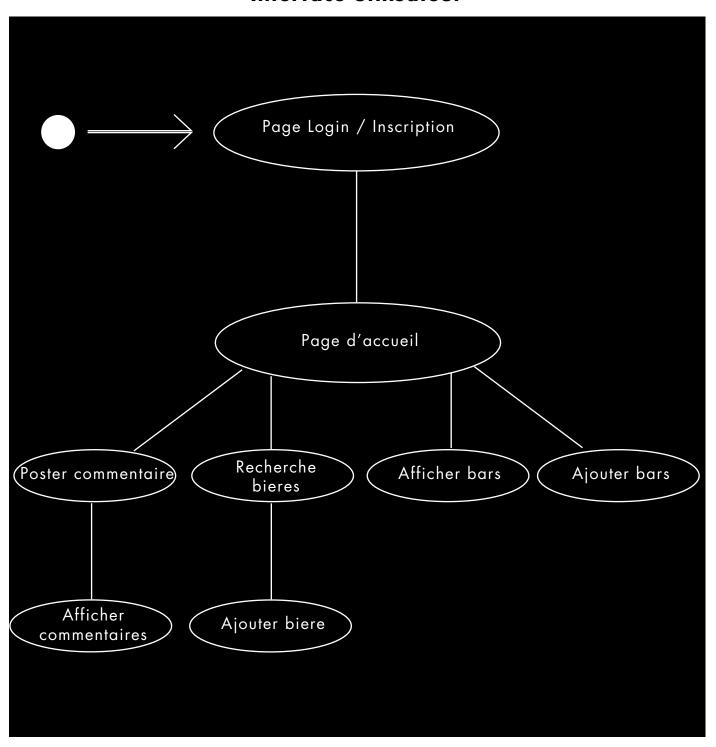




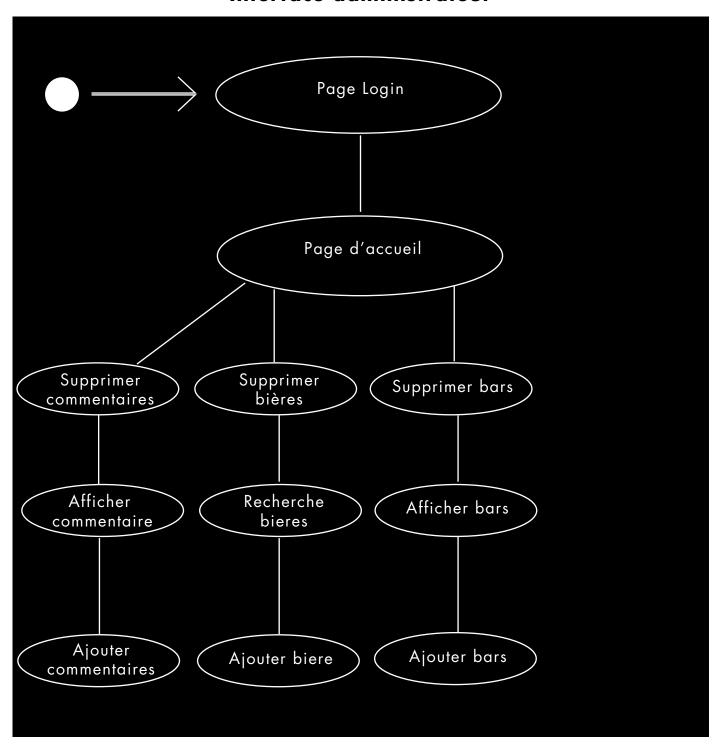


Biere
idBiere: BIGINT NOT NULL [PK]
nombiere: VARCHAR(90) NOT NULL
nombar: VARCHAR(90) NOT NULL [FK]
variete: VARCHAR(255) NOT NULL
region: VARCHAR(255) NOT NULL
degres: FLOAT NOT NULL

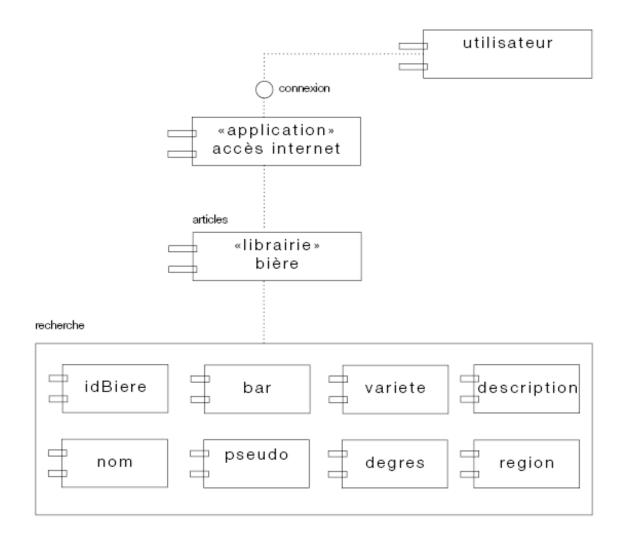
Interface utilisateur



Interface administrateur



MISE EN SITUATION



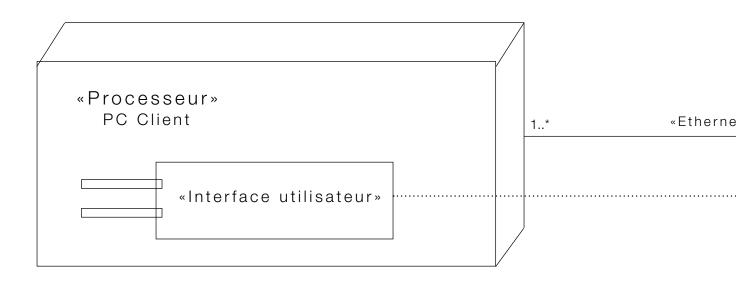
- <<recherche>>:

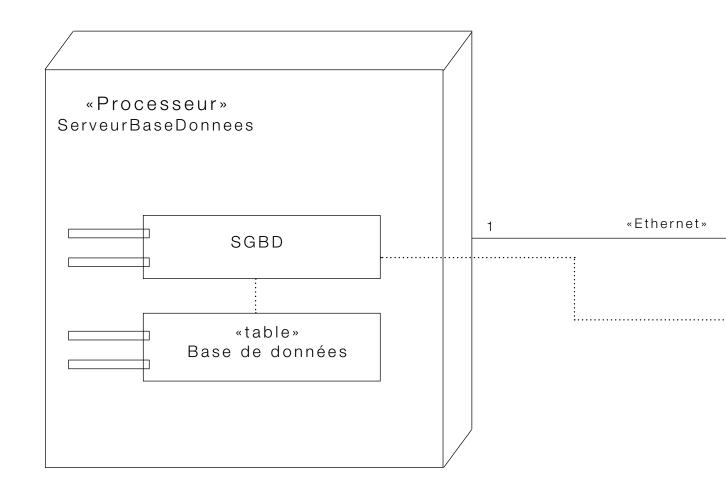
Prendra en compte tout le processus de recherche proposé par l'application, avec l'id de la bière, le bar dans lequel se trouve cette dernière, sa description etc... Requête qui sera envoyée en base et qui aura pour réponse de générer le resultat de la recherche via une liste qui indiquera tous les bars ou les bières recherchées.

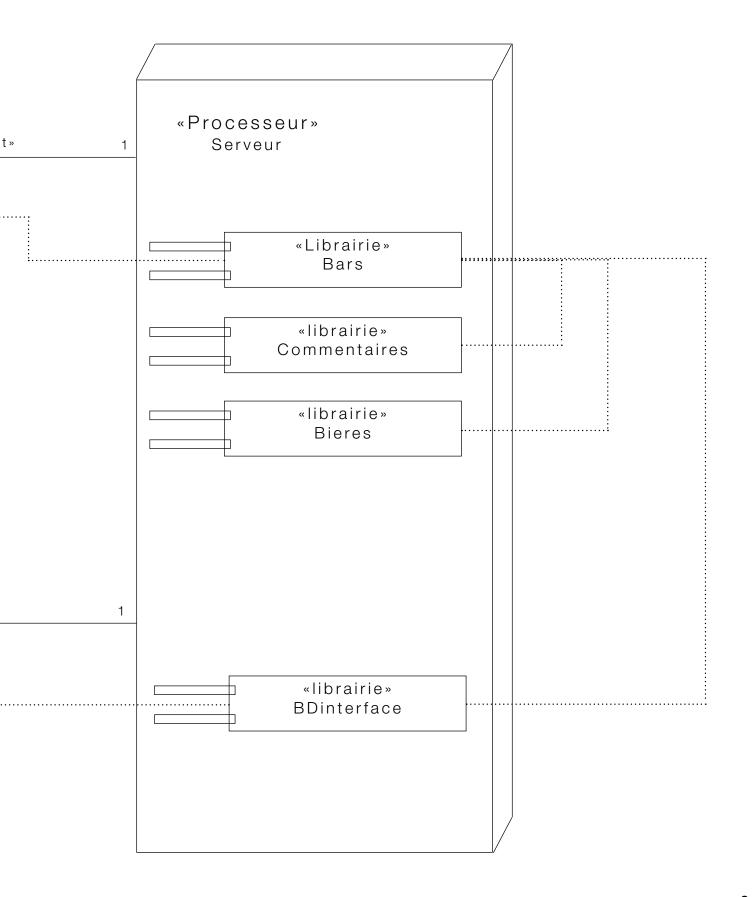
- <clibrairie>>:

Bibliothèque statique ou dynamique contenant les bières différentes ainsi que les bars, qui seront mis à jour par le service administratif. -<<interface utilisateur>>:
Sera en charge de tout le côté
graphique de l'application,
il se voudra agréable à l'oeil
et ergonomique pour que
l'utilisateur puisse rechercher sa
demande de la manière la plus
facile possible.

ARCHITECTURE DE DEPLOIEMENT







SOLUTIONS TECHNIQUES

Le langage de programmation choisi pour le développement de cette application est en Java 1.8.

Le domaine fonctionnel à été réalisé avec le logiciel SQL Power Architect.

La base de données utilisée par l'application est une base PostgresSQL 9.

Les scripts Sql pour le bon déploiement de la base ont été faites sur PgAdmin III.

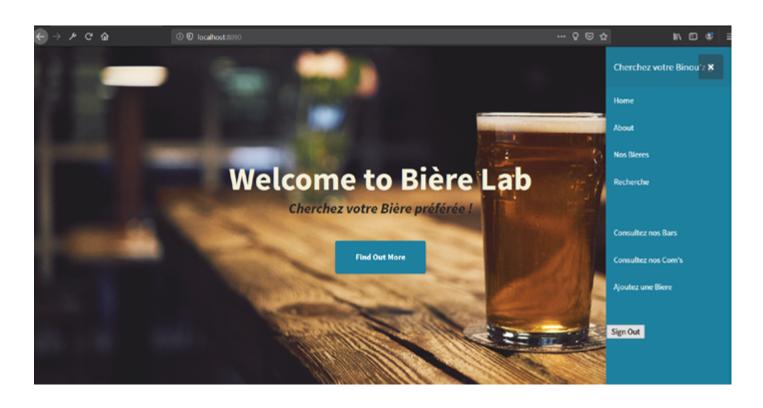
Application déployée sur le serveur Apache Tomcat ainsi que l'environnement de développement utilisé est NetBeans 8.2.

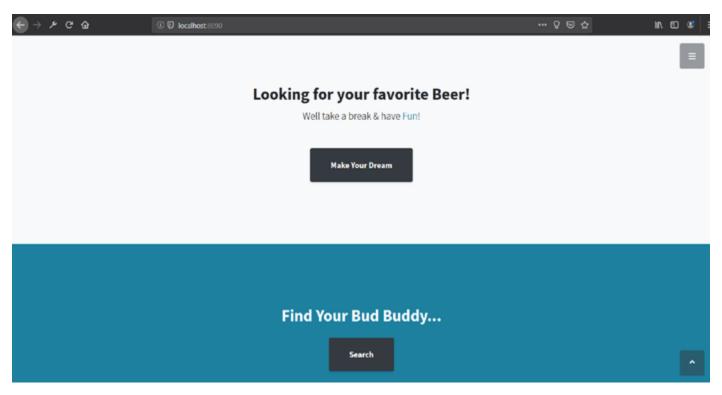
Intégration des utilisateurs via Spring Security. Application développée avec Spring Boot.

Document technique réalisé avec Adobe Indesign.

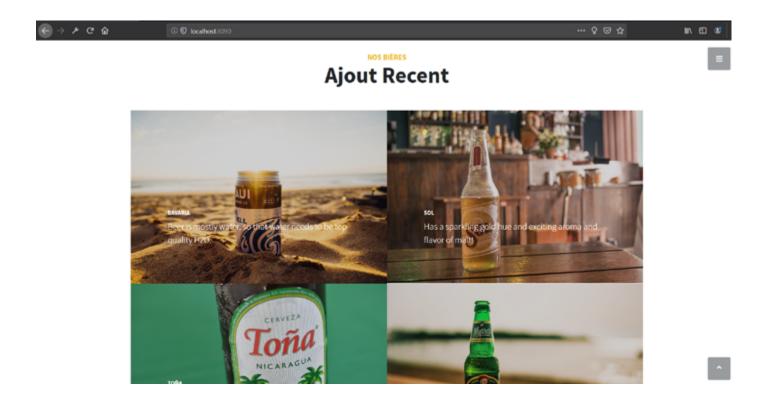
Code géré avec Github.

IMPRESSIONS ECRANS





IMPRESSIONS ECRANS





IMPRESSIONS ECRANS



