

Livrable 2 du projet

SEG 2505 - Introduction

Automne 2017

**École d'ingénierie et de technologie de l'information
Université d'Ottawa**

Professeur: Dr. Miguel A. Garzón
Assistants: Cédric Clément
Abdelkarim Sellami

Groupe Majes

Étudiant 1: Colombe Schellariël Tolokin (8002350)
Étudiant 2: Stéphane Rurema (8862803)
Étudiant 3: Jeremie Tsai (8227028)
Étudiant 4: Maxime Côté-Gagné (8851539)

Date de la soumission: 19 novembre 2017

Diagramme de classe UML (modèle du domaine)

Diagramme de classe représentant notre gestionnaire de tâche:

Une classe Utilisateur ayant un nom et un image peut être soit un enfant ou un parent.

L'Enfant peut avoir des récompenses données par un Parent.

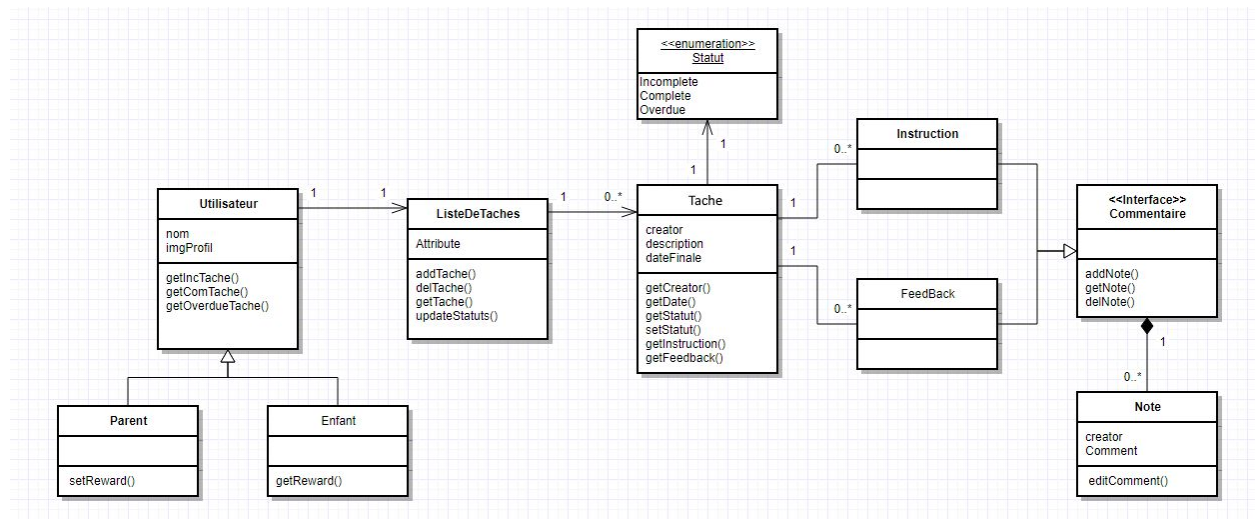
Elle peut aussi savoir si une tâche est complète ou incomplète ou encore en retard.

La classe ListeDeTaches permet d'ajouter, de supprimer ou d'obtenir une tâche(réfère à la prochaine classe). Elle peut aussi mettre à jour son statut.

La classe Tache permet d'avoir un son créateur, sa description et une date qui lui est dû.

Elle a aussi un Statut(enumération) qui est soit Incomplet, soit complété, soit passé.

L'interface commentaire est ici pour ajouter ou supprimer ou obtenir une note sur une tâche.



Diagrammes de séquences UML

Diagramme de séquence #1

Séquence pour ajouter une tâche

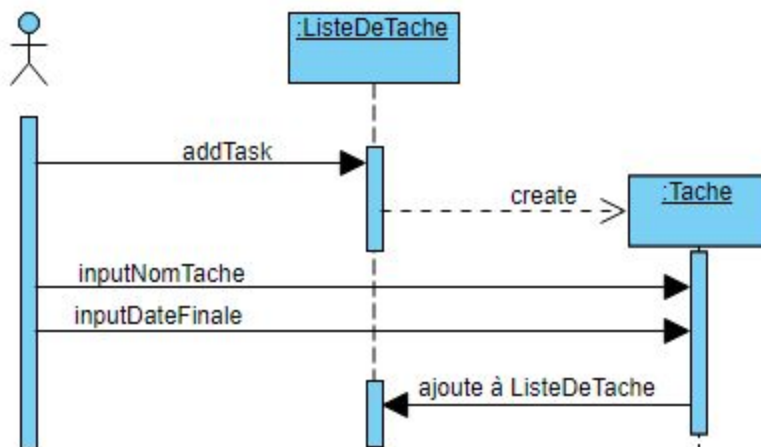


Diagramme de séquence #2

Séquence pour ajouter du feedback(commentaire) à une tâche

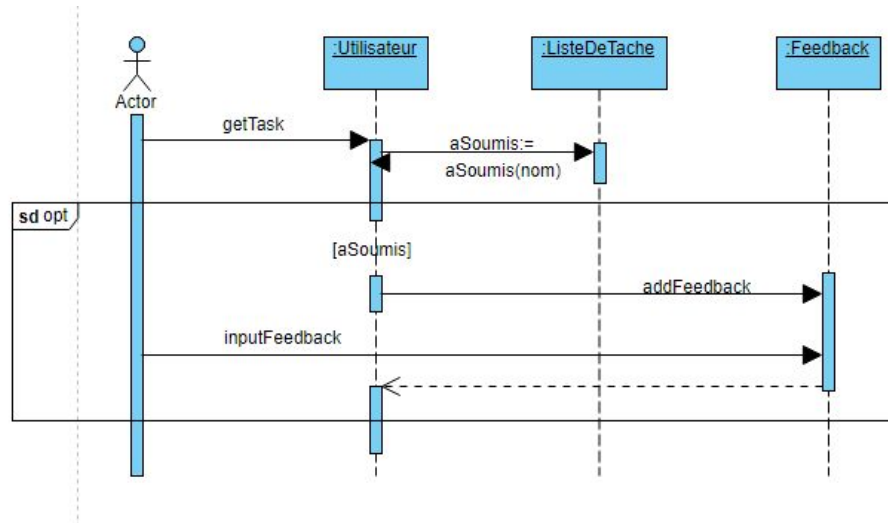


Diagramme de séquence #3

Séquence pour supprimer un utilisateur.

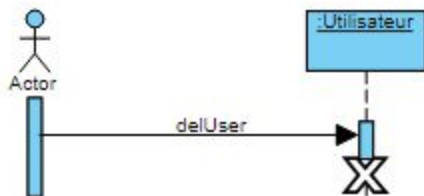


Diagramme de machine d'état UML

Diagramme de machine d'état pour une tâche.

