



---

## Compte rendu du sprint 1 du projet "Gestion des écoles"

---

*Réalisé par :*

GOUIA NADHIR  
BEN MIZOUNI HAYTHEM  
BECHEIKH AMENY  
GUESMI LINDA  
GHRIBI ALAEDDINE  
BEN SLAMA MED BAHA



Année Universitaire : 2019-2020

# Table des matières

1	Introduction	3
2	Le diagramme de cas d'utilisation raffiné	4
3	Sprint 1 Backlog	6
4	Story test	27
5	Le diagramme de séquence objet	33
6	Le diagramme de classe de conception	34
7	Conclusion	35

# Table des figures

2.1	Le digramme de cas d'utilisation raffiné . . . . .	5
3.1	Le product backlog de la gestion classe et réclamation . . . . .	8
3.2	Le product backlog de la gestion scolarité . . . . .	12
3.3	Le product backlog de la gestion cantine . . . . .	16
3.4	Le product backlog de la gestion des clubs . . . . .	17
3.5	Le product backlog des événements . . . . .	21
3.6	Le product backlog de la gestion des cours . . . . .	26
4.1	Un story test de la gestion classe et réclamation . . . . .	27
4.2	Un story test de la gestion scolarité . . . . .	28
4.3	Un story test de la gestion Cantine . . . . .	29
4.4	Un story test de la gestion Clubs . . . . .	30
4.5	Un story test de la gestion des événements . . . . .	31
4.6	Un story test de la gestion des cours . . . . .	32
5.1	Le diagramme de séquence objet . . . . .	33
6.1	Le diagramme de classe de conception . . . . .	34

# 1

## Introduction

---

Il est convenu que la révolution technologique de l'information et de la communication (TIC) est d'une grande importance dans le développement de différents secteurs économiques. Cette technologie de l'information joue un rôle clef dans la réalisation des objectifs du développement durable et de nos jours l'internet est une chose nécessaire et obligatoire pour communiquer et pour faciliter les affaires quotidiennes de chaque citoyen on peut l'utiliser pratiquement dans tout les domaines sans doute. tenant compte le domaine de l'éducation, pour cela on trouve plusieurs applications et sites WEB qui ont pour but de rendre la relation entre les particuliers et l'administration d'une telle établissement facile , rapide et plus efficace.

Nous avons terminé le sprint 0 et nous allons vous présenter le compte rendu du sprint 1 .Dans ce compte rendu nous allons parler à propos du diagramme de cas d'utilisation raffiné , le product backlog du SPRINT 1 , le diagramme de séquence objet et le diagramme de classe de conception.

Nous allons bien les expliquer.

# 2

## Le diagramme de cas d'utilisation raffiné

---

Les diagrammes de cas d'utilisation (DCU) sont des diagrammes UML utilisés pour donner une vision globale du comportement fonctionnel d'un système logiciel. Dans un diagramme de cas d'utilisation, les utilisateurs sont appelés acteurs (actors), ils interagissent avec les cas d'utilisation (use cases).

Dans notre projet on a 4 acteurs (admin, enseignant, élève et parent). on vas vous expliquer le role de chaque acteurs :

**\*admin :**

L'admin d'une part peut gérer la cantine , les événements , les classes, les réclamations et les clubs.

**\*enseignant :**

L'enseignant a la possibilité de gérer les cours et les notes et il peut aussi consulter les événements et contacter l'administration.

**L'élève :**

L'élève a juste le role de consultation, il peut consulter les cours, les événements , ces notes et finalement son compte personnel.

**Le parent :**

Le parent peut contacter l'administration , ajouter ,supprimer et voir ses réclamation.

Tout ces acteurs ont devant l'obligation de s'authentifier pour faire leurs tâches.

Voici notre diagramme de cas d'utilisation.

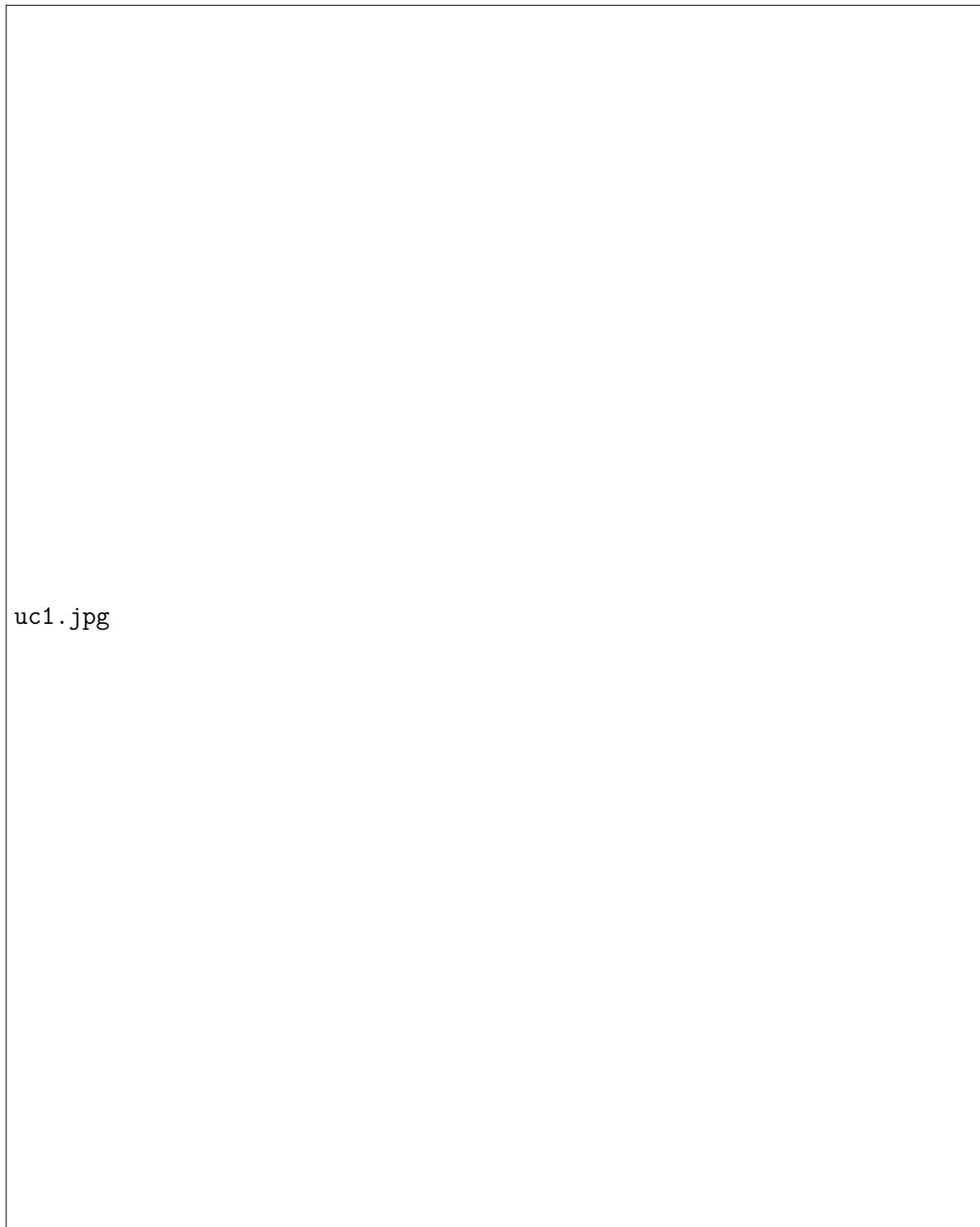


FIGURE 2.1 – Le digramme de cas d'utilisation raffiné

# 3

## Sprint 1 Backlog

---

le backlog scrum est destiné à recueillir tous les besoins du client que l'équipe projet doit réaliser. Il contient donc la liste des fonctionnalités intervenant dans la constitution d'un produit, ainsi que tous les éléments nécessitant l'intervention de l'équipe projet. Tous les éléments inclus dans le backlog scrum sont classés par priorité indiquant l'ordre de leur réalisation.

Id_US	User Story	Id_T	Tâches	Estimation (h)	Responsable
1.1	En tant qu'administrateur je veux ajouter une Classe	1.1.1	Implémenter l'entité Classe	1	GOUIA NADHIR
		1.1.2	Implémenter le formulaire ClasseType	0.5	GOUIA NADHIR
		1.1.3	Implémenter la méthode ajouterC	0.5	GOUIA NADHIR
		1.1.4	Implémenter l'interface graphique de l'ajout	0.5	GOUIA NADHIR
		1.1.5	Configurer le routing de l'ajout	0.2	GOUIA NADHIR
		1.1.6	Tester l'ajout d'une classe	0.2	GOUIA NADHIR
1.2	En tant qu'administrateur je veux modifier Une Classe	1.2.1	Implémenter la méthode modifierC	0.5	GOUIA NADHIR
		1.2.2	Implémenter l'interface graphique spécifique à la modification	0.5	GOUIA NADHIR
		1.2.3	Configurer le routing de la modification	0.2	GOUIA NADHIR
		1.2.4	Tester la modification d'une Classe	0.2	GOUIA NADHIR
1.3	En tant qu'administrateur je veux supprimer une classe	1.3.1	Implémenter la méthode deleteC	1	GOUIA NADHIR
		1.3.2	Configurer le routing de la suppression	0.2	GOUIA NADHIR
		1.3.3	Tester la suppression d'une classe	0.2	GOUIA NADHIR



1.4	En tant que parent je veux ajouter une réclamation	1.4.1	Implémenter l'entité Reclamation	1	GOUIA NADHIR
		1.4.2	Implémenter le formulaire ReclamationType	0.5	GOUIA NADHIR
		1.4.3	Implémenter la méthode ajouterR	0.5	GOUIA NADHIR
		1.4.4	Implémenter l'interface graphique de l'ajout	0.5	GOUIA NADHIR
		1.4.5	Configurer le routing de l'ajout	0.2	GOUIA NADHIR
		1.4.6	Tester l'ajout d'une réclamation	0.2	GOUIA NADHIR
1.5	En tant que parent je veux consulter mes réclamations	1.5.1	Implémenter la méthode afficheRfront	0.5	GOUIA NADHIR
		1.5.2	Implémenter l'interface graphique adéquate	0.5	GOUIA NADHIR
		1.5.3	Configurer le routing de la méthode afficheFront	0.5	GOUIA NADHIR
		1.5.4	Tester l'affichage de la réclamation	0.2	GOUIA NADHIR



1.6	En tant qu'administrateur je veux consulter les réclamations	1.6.1	Implémenter la méthode afficheR	0.5	GOUIA NADHIR
		1.6.2	Implémenter l'interface graphique adéquate	0.5	GOUIA NADHIR
		1.6.3	Configurer le routing de la méthode afficheR	0.5	GOUIA NADHIR
		1.6.4	Tester l'affichage de la réclamation	0.2	GOUIA NADHIR
1.7	En tant qu'administrateur je veux supprimer une réclamation	1.7.1	Implémenter la méthode deleteR	0.5	GOUIA NADHIR
		1.7.2	Configurer le routing de la Suppression	0.2	GOUIA NADHIR
		1.7.3	Tester la suppression d'une réclamation	0.2	GOUIA NADHIR
1.8	En tant qu'élève je veux consulter les classes	1.8.1	Implémenter la méthode listeC	0.5	GOUIA NADHIR
		1.8.2	Implémenter l'interface graphique	0.5	GOUIA NADHIR
		1.8.3	Configurer le routing de l'affichage des classes	0.2	GOUIA NADHIR
		1.8.4	Tester l'affichage des classes	0.2	GOUIA NADHIR

FIGURE 3.1 – Le product backlog de la gestion classe et réclamation



Id_US	User Story	Id_T	Tâches	Estimation (h)	Responsable
1.1	En tant qu'administrateur je veux ajouter une matière	1.1.1	Implémenter l'entité Matière	1	Ben Mizouni Haythem
		1.1.2	Implémenter le formulaire MatièreType	0.5	Ben Mizouni Haythem
		1.1.3	Implémenter la méthode ajouterMatière	0.5	Ben Mizouni Haythem
		1.1.4	Implémenter l'interface graphique de l'ajout	0.5	Ben Mizouni Haythem
		1.1.5	Configurer le routing de l'ajout	0.2	Ben Mizouni Haythem
		1.1.6	Tester l'ajout d'une matière	0.2	Ben Mizouni Haythem
1.2	En tant qu'administrateur je veux modifier Une Matière	1.2.1	Implémenter la méthode modifierMatiere	0.5	Ben Mizouni Haythem
		1.2.2	Implémenter l'interface graphique spécifique à la modification	0.5	Ben Mizouni Haythem
		1.2.3	Configurer le routing de la modification	0.2	Ben Mizouni Haythem
		1.2.4	Tester la modification d'une Matière	0.2	Ben Mizouni Haythem

1.3	En tant qu'administrateur je veux supprimer une Matière	1.3.1	Implémenter la méthode deleteMatiere	1	Ben Mizouni Haythem
		1.3.2	Configurer le routing de la suppression	0.2	Ben Mizouni Haythem
		1.3.3	Tester la suppression d'une Matière	0.2	Ben Mizouni Haythem
1.4	En tant qu'enseignant je veux ajouter une note	1.4.1	Implémenter l'entité ajoutée note	1	Ben Mizouni Haythem
		1.4.2	Implémenter le formulaire NoteType	0.5	Ben Mizouni Haythem
		1.4.3	Implémenter la méthode ajouterNote	0.5	Ben Mizouni Haythem
		1.4.4	Implémenter l'interface graphique de l'ajout	0.5	Ben Mizouni Haythem
		1.4.5	Configurer le routing de l'ajout	0.2	Ben Mizouni Haythem

		1.4.6	Tester l'ajout d'une Note	0.2	Ben Mizouni Haythem
		1.4.7	Télécharger la relevée de note en pdf	0.2	Ben Mizouni Haythem
1.5	En tant qu'administrateur je veux consulter les notes	1.5.1	Implémenter la méthode <u>afficheNote</u>	0.5	Ben Mizouni Haythem
		1.5.2	Implémenter l'interface graphique adéquate	0.5	Ben Mizouni Haythem
		1.5.3	Configurer le routing de la méthode <u>afficheNote</u>	0.5	Ben Mizouni Haythem
		1.5.4	Tester l'affichage de la note	0.2	Ben Mizouni Haythem
1.6	En tant qu'administrateur je veux supprimer une note	1.6.1	Implémenter la méthode <u>deletenote</u>	0.5	Ben Mizouni Haythem
		1.6.2	Configurer le routing de la Suppression	0.2	Ben Mizouni Haythem
		1.6.3	Tester la suppression d'une note	0.2	Ben Mizouni Haythem

1.7	En tant qu'enseignant je veux modifier les notes	1.7.1	Implémenter la méthode <u>modifiernote</u>	0.5	Ben Mizouni Haythem
		1.7.2	Implémenter l'interface graphique	0.5	Ben Mizouni Haythem
		1.7.3	Configurer le routing de modification des notes	0.2	Ben Mizouni Haythem
		1.7.4	Tester l'affichage des notes	0.2	Ben Mizouni Haythem

FIGURE 3.2 – Le product backlog de la gestion scolarité

Id_US	User Story	Id_T	Tâches	Estimation (h)	Responsable
1.1	En tant qu'administrateur je veux ajouter un plat	1.1.1	Implémenter l'entité plat	0.5	Linda Guesmi
		1.1.2	Implémenter le formulaire <u>platType</u>	0.5	
		1.1.3	Implémenter la méthode ajouter plat	1	
		1.1.4	Implémenter l'interface graphique de l'ajout	0.5	
		1.1.5	Configurer le routing de l'ajout	0.2	
		1.1.6	Tester l'ajout d'un plat	1	
1.2	En tant qu'administrateur je veux modifier un plat	1.2.1	Implémenter la méthode modifier	1	
		1.2.2	Implémenter l'interface graphique de la modification	0.5	
		1.2.3	Configurer le routing de la modification	0.2	
		1.2.4	Tester la modification d'un plat	1	
1.3	En tant qu'administrateur je veux supprimer un plat	1.3.1	Implémenter la méthode supprimer	1	
		1.3.2	Configurer le routing de la suppression	0.2	
		1.3.3	Tester la suppression d'un plat	1	

1.5	En tant qu'administrateur je veux ajouter un menu	1.5.3	Implémenter l'entité menu	0.5
		1.5.1	Implémenter le formulaire <u>menuType</u>	0.5
		1.5.2	Implémenter la méthode ajouter plat	1
		1.5.4	Implémenter l'interface graphique de l'ajout	0.5
		1.5.5	Configurer le routing de l'ajout	0.2
		1.5.6	Tester l'ajout d'un plat	1
1.6	En tant qu'administrateur je veux modifier un menu	1.6.1	Implémenter la méthode modifier	1
		1.6.2	Implémenter l'interface graphique de la modification	0.5
		1.6.3	Configurer le routing de la modification	0.2
		1.6.4	Tester la modification d'un plat	1
1.7		1.7.1	Implémenter la méthode supprimer	1

	En tant qu'administrateur je veux supprimer un menu	1.7.2	Configurer le routing de la suppression	0.2
		1.7.5	Tester la suppression d'un plat	1
1.9	En tant qu'administrateur je veux consulter la liste des menus	1.8.1	Implémenter la méthode afficher menu	1
		1.8.2	Implémenter l'interface graphique	0.5
		1.8.5	Configurer le routing de l'affichage	0.2
		1.8.3	Tester l'affichage des menus	1
		1.8.4	Exporter la liste des menus en fichier csv	1
1.10	En tant qu'administrateur je veux consulter la liste des inscriptions	1.10.1	Implémenter l'entité inscription	0.5
		1.10.2	Implémenter la méthode afficher inscription	1
		1.10.3	Implémenter l'interface graphique de l'inscription	0.5
		1.10.4	Configurer le routing de l'inscription	0.2
		1.10.5	Tester l'affichage de la liste des inscriptions	0.5
		1.10.6	Exporter la liste des inscriptions en fichier pdf	1



1.1 1	En tant qu'administrateur je veux confirmer/refuser une demande d'inscription	1.11.1	Implémenter la méthode valider inscription	1
		1.11.2	Configurer le routing de la la confirmation	0.2
		1.11.3	Tester l'envoi du mail de confirmation	1
		1.11.4	Tester l'envoi du mail d'echec	1
1.1 2	En tant qu'eleve je veux s'inscrire à la cantine	1.3.1	Implémenter la méthode d'inscription	1
		1.3.2	Configurer le routing de l'inscription	0.2
		1.3.3	Tester l'inscription d'un eleve	1

FIGURE 3.3 – Le product backlog de la gestion cantine

N	Features	ID S	User Story	Estimation (45 minute =1 points)	Priorité
1	Gestion Club	1.1	En tant qu'administrateur je peux ajouter un Club.	1	211
		1.2	En tant qu'administrateur je peux consulter un Club.	1	392
		1.3	En tant qu'administrateur je peux modifier un Club.	2	27
		1.4	En tant qu'administrateur je peux supprimer un Club.	1	110
		1.5	En tant qu'eleve je peux s'inscrire a un club	1	300
		1.6	En tant que parent je peux faire un don a un club	2	299
		1.7	En tant qu'administrateur je peux chercher un club	1	230
		1.8	En tant qu'administrateur je peux supprimer un membre	2	222

FIGURE 3.4 – Le product backlog de la gestion des clubs

Id_US	User Story	Id_T	Tâches	Estimation (h)	Responsable
1.1	En tant qu'administrateur je veux ajouter un événement	1.1.1	Implémenter l'entité Événement	1	MED BAHA BEN SLAMA
		1.1.2	Implémenter le formulaire <u>EvenementType</u>	0.5	MED BAHA BEN SLAMA
		1.1.3	Implémenter la méthode ajouter	0.5	MED BAHA BEN SLAMA
		1.1.4	Implémenter l'interface graphique de l'ajout	0.5	MED BAHA BEN SLAMA
		1.1.5	Configurer le routing de l'ajout	0.2	MED BAHA BEN SLAMA
		1.1.6	Tester l'ajout d'un événement	1	MED BAHA BEN SLAMA
1.2	En tant qu'administrateur je veux modifier un événement	1.2.1	Implémenter la méthode modifier	0.5	MED BAHA BEN SLAMA
		1.2.2	Implémenter l'interface graphique de la modification	0.5	MED BAHA BEN SLAMA
		1.2.3	Configurer le routing de la modification	0.2	MED BAHA BEN SLAMA
		1.2.4	Tester la modification d'un événement	1	MED BAHA BEN SLAMA
1.3	En tant qu'administrateur je veux annuler un événement	1.3.1	Implémenter la méthode supprimer	1	MED BAHA BEN SLAMA
		1.3.2	Configurer le routing de la suppression	0.2	MED BAHA BEN SLAMA
		1.3.3	Tester la suppression d'un événement	1	MED BAHA BEN SLAMA

1.4	En tant qu'administrateur je veux chercher un événement selon les différents critères	1.4.1	Implémenter le formulaire <u>RechercheEvenementType</u>	0.5	MED BAHA BEN SLAMA
		1.4.2	Implémenter la méthode recherche	0.5	MED BAHA BEN SLAMA
		1.4.2	Implémenter l'interface graphique de la recherche	0.5	MED BAHA BEN SLAMA
		1.4.5	Configurer le routing de la recherche	0.2	MED BAHA BEN SLAMA
		1.4.3	Tester la recherche d'un événement	1	MED BAHA BEN SLAMA
1.5	En tant qu'élève je veux participer à un événement	1.5.3	Implémenter l'entité Participant	0.5	MED BAHA BEN SLAMA
		1.5.1	Implémenter la méthode participer	1	MED BAHA BEN SLAMA
		1.5.2	Implémenter l'interface graphique adéquate	0.5	MED BAHA BEN SLAMA
		1.5.4	Configurer le routing de la méthode participer	0.5	MED BAHA BEN SLAMA
		1.5.5	Tester la participation d'un élève	1	MED BAHA BEN SLAMA
1.6		1.6.1	Implémenter la méthode proposer	0.5	MED BAHA BEN SLAMA

	En tant que responsable d'un club je veux proposer un événement	1.6.2	Implémenter l'interface graphique adéquate	0.5	MED BAHA BEN SLAMA
		1.6.3	Configurer la route	0.5	MED BAHA BEN SLAMA
		1.6.4	Tester la participation d'un élève	1	MED BAHA BEN SLAMA
1.7	En tant qu'administrateur je veux confirmer les événements en attente	1.2.1	Implémenter la méthode <u>confirmer</u>	0.5	MED BAHA BEN SLAMA
		1.2.3	Configurer le routing de la confirmation	0.2	MED BAHA BEN SLAMA
		1.2.4	Tester la <u>confirmation</u> d'un événement	1	MED BAHA BEN SLAMA
1.8	En tant qu'élève je veux consulter la liste des événements	1.7.1	Implémenter la méthode lister	0.5	MED BAHA BEN SLAMA
		1.7.2	Implémenter l'interface graphique	0.5	MED BAHA BEN SLAMA
		1.7.5	Configurer le routing	0.2	MED BAHA BEN SLAMA
		1.7.3	Tester l'affichage des événements	1	MED BAHA BEN SLAMA
1.9	En tant qu'élève je veux chercher un événement selon les différents critères	1.8.1	Implémenter la méthode recherche	0.5	MED BAHA BEN SLAMA
		1.8.2	Implémenter l'interface graphique de la recherche	0.5	MED BAHA BEN SLAMA
		1.8.5	Configurer le routing de la recherche	0.2	MED BAHA BEN SLAMA
		1.8.3	Tester la recherche d'un événement	1	MED BAHA BEN SLAMA

1.10	En tant qu'administrateur je veux ajouter une catégorie	1.10.1	Implémenter l'entité <u>Categorie</u>	1	MED BAHA BEN SLAMA
		1.10.2	Implémenter le formulaire <u>CategorieType</u>	0.5	MED BAHA BEN SLAMA
		1.10.3	Implémenter la méthode ajouter	0.5	MED BAHA BEN SLAMA
		1.10.4	Implémenter l'interface graphique de l'ajout	0.5	MED BAHA BEN SLAMA
		1.10.5	Configurer le routing de l'ajout	0.2	MED BAHA BEN SLAMA
		1.10.6	Tester l'ajout d'une catégorie	1	MED BAHA BEN SLAMA
1.11	En tant qu'administrateur je veux modifier une catégorie	1.11.1	Implémenter la méthode modifier	0.5	MED BAHA BEN SLAMA
		1.11.2	Implémenter l'interface graphique de la modification	0.5	MED BAHA BEN SLAMA
		1.11.3	Configurer le routing de la modification	0.2	MED BAHA BEN SLAMA
		1.11.4	Tester la modification d'une catégorie	1	MED BAHA BEN SLAMA
1.12		1.3.1	Implémenter la méthode supprimer	1	MED BAHA BEN SLAMA

FIGURE 3.5 – Le product backlog des événements

ID User story	User story	ID tâche	Tâche	Estimation (en hr)	Responsable
5.1	En tant qu'enseigne-je veux ajouter un cour	5.1.1	Créer le template responsable pour l'ajout d'un cour	1h	Ameni becheikh
		5.1.2	Implémenter la méthode Ajouter cour	1h	
		5.1.3	Créer le routing pour ajouter cour	30min	
		5.1.4	Tester la méthode Ajouter cour	1h	
5.2	En tant qu'enseignant je veux mettre à jour un cour	5.2.1	Créer le Template responsable pour l'ajout d'un cour	45min	
		5.2.2	Implémenter la méthode pour la mettre à jour d'un cour	1h	
		5.2.2	Créer le routing pour modifier cour	30min	
		5.2.3	Tester la méthode Modifier cour	1h	
5.3	En tant qu'enseignant je veux consulter la liste des cours	5.3.1	Créer le template responsable pour l'affichage un cours et des séries qui sont effectué à lui	1	
		5.3.2	Implémenter la méthode Afficher cour()	2h	
		5.3.3	Créer le routing pour consulter des cour	30min	
		5.3.4	Tester la méthode Afficher cour	1h	

5.4	En tant qu'enseignant je veux téléverser un cour	5.4.1	Implémenter la méthode upload cour()	2h	
		5.4.2	Tester la méthode upload cour	1h	
5.5	En tant qu'enseignant je veux supprimer un cour	5.5.1	Implémenter la méthode Supprimer cour ()	1h	
		5.5.2	Créer le routing pour supprimer des cour	30min	
		5.5.3	Tester la méthode Supprimer cour()	1h	
6.1	En tant qu'enseignant je veux ajouter une série	6.1.1	Créer le Template responsable pour l'ajout d'une série	1h	Ameni becheikh
		6.1.2	Implémenter la méthode Ajouter série	1h	
		6.1.3	Créer le routing pour ajouter série	30min	
		6.1.4	Tester la méthode Ajouter série	1h	
6.2	En tant qu'enseignant je veux mettre à jour une série	6.2.1	Créer le Template responsable pour l'ajout d'une série	1h	
		6.2.2	Implémenter la méthode pour la mettre à jour d'une série	1h	
		6.2.3	Créer le routing pour modifier une série	30min	



6.3	En tant qu'enseignant je veux consulter la liste des série	6.3.1	Créer le Template responsable pour l'affichage des séries qui déjà ajouté	1h	
		6.3.2	Implémenter la méthode Afficher série	1h	
		6.3.3	Créer le routing pour consulter des séries	30min	
		6.3.4	Tester la méthode Afficher série	2h	
6.4	En tant qu'enseignant je veux téléverser une serie	6.4.1	Implémenter la méthode upload série()	2h	Ameni becheikh
		6.4.2	Tester la méthode upload série	3h	
6.5	En tant qu'enseignant je veux supprimer une série	6.5.1	Implémenter la méthode Supprimer série ()	1	
		6.5.2	Créer le routing pour supprimer des séries	30min	
		6.5.3	Tester la méthode Supprimer série()	1h	
7.1	En tant élevé je veux consulter liste des cours	7.1.1	Créer le Template front responsable pour l'affichage des cours	1h	
		7.1.2	Implémenter la méthode Afficher cour ()	30min	
		7.1.3	Créer le routing pour consulter des cour	1h	
		7.1.4	Tester la méthode consulter cours	2h	

7.2	En tant élevé je veux consulter liste des séries	7.2.1	Créer le Template front responsable pour l'affichage des séries	1h	
		7.2.2	Implémenter la méthode Afficher série	1h	
		7.2.3	Créer le routing pour consulter des séries	30min	
		7.2.4	Tester la méthode Afficher série	1h	
7.3	En tant élevé je veux télécharger un cour	7.3.1	Implémenter la méthode télécharger cour ()	1h	Ameni becheikh
		7.3.2	Tester la méthode télécharger cour	1h	
7.4	En tant élevé je veux télécharger une série	7.4.1	Implémenter la méthode télécharger série ()	1h	Ameni becheikh

		7.4.2	Tester la méthode télécharger série	1h	
8.1	En tant élevé je veux scanner QR CODE du cour avec mon caméra pour télécharger	8.1.1	Implémenter la méthode QR CODE cour ()	1	Ameni becheikh
		8.1.2	Tester la méthode QR CODE cour	2h	
8.2	En tant élevé je veux scanner QR CODE du série avec mon caméra pour télécharger	8.2.1	Implémenter la méthode QR CODE série ()	1h	Ameni becheikh
		8.2.2	Tester la méthode QR CODE série	1h	
9.1	En tant élevé je veux remplir mon panier avec des série pour envoyer à l'enseignant pour le corriger	9.1.1	Implémenter la méthode remplir panier	1h	Ameni becheikh
		9.1.2	Tester la méthode QR CODE série	2h	
10.1	En tant enseigne-je veux récupérer le panier avec des série d'un seul étudiant	10.1.1	Créer le Template responsable pour l'affichage des séries a corriger	1h	Ameni becheikh
		10.1.2	Implémenter la méthode récupérer les série ()	2h	
		10.1.3	Tester la méthode récupérer les série ()	1h	

FIGURE 3.6 – Le product backlog de la gestion des cours

# 4

## Story test

---

Le story test indique et explique le cas de succès et le cas d'échec comme indiqué ci-dessous.

**Story test :** En tant que parent je veux ajouter une réclamation

1) **Condition du test :** le parent a un id valide

2) **Les deux cas de ce story test :**

**\*En cas de réussite:**

- Comme étant un parent 'Nadhir' ayant un identifiant bien déterminé et la date de la réclamation est différent de la date d'aujourd'hui et le type de la réclamation est bien précis et le contenu est bien rempli.
- En cas d'ajout d'une réclamation une page s'affiche contenant les réclamations ajoutées par le parent auparavant.

**\*En cas d'échec :**

- Comme étant un parent 'Nadhir' ayant un identifiant bien déterminé et la date de la réclamation est différent de la date d'aujourd'hui et le type de réclamation n'est pas bien précis ainsi que le contenu est vide.
- En cas d'ajout d'une réclamation, un message d'échec sera affiché.

FIGURE 4.1 – Un story test de la gestion classe et réclamation

**Story test :** En tant que enseignant je veux ajouter une note

1) **Condition du test :** l'enseignant a un id valide

2) **Les deux cas de ce story test :**

**\*En cas de réussite:**

- Comme étant un enseignant 'haythem' ayant un identifiant bien déterminé, la première note est bien rempli, la deuxième note est bien rempli, la moyenne est bien calculée et la matière est bien choisit.
- En cas d'ajout d'une note une page s'affiche contenant les notes ajoutés des autres matières.

**\*En cas d'échec :**

- Comme étant un enseignant 'Haythem' ayant un identifiant bien déterminé, la première note n'est pas rempli ainsi que la deuxième note et la matière n'est pas encore choisit .
- En cas d'ajout d'une note. un message d'échec sera affiché.

FIGURE 4.2 – Un story test de la gestion scolarité

Story test : En tant qu'élève je veux s'inscrire à la cantine

- 1) Condition de test : l'élève a un id valide
- 2) Rédaction du story test :

Cas de réussite

- Etant donnée l'élève 'Mohamed' ayant l'identifiant '11' valide et le nombre maximal des abonnés de la cantine n'est pas atteint.
- Quand l'élève 'Mohamed' s'inscrire
- Alors un mail de confirmation lui sera envoyé

Cas d'échec

- Etant donnée l'élève 'Mohamed' ayant l'identifiant '11' valide et le nombre maximal des abonnés de la cantine est atteint.
- Quand l'élève 'Mohamed' s'inscrire
- Alors un mail d'échec lui sera envoyé

FIGURE 4.3 – Un story test de la gestion Cantine

Story test: En tant que administrateur je peux supprimer un club

- 1) **Condition de test:** L'administrateur a un id valide. Le nom du club existe dans le table de don
- 2) **Rédaction du story test:**

Cas de réussite

- Étant donnée l'administrateur ayant l'identifiant '1' valide et aucun don n'était pas fait au club qu'on veut le supprimer.
- Quand l'administrateur supprimer le club
- Alors un message de réussite sera affiché

Cas d'échec

- Étant donnée l'administrateur ayant l'identifiant '1' valide et un ou plusieurs dons était fait au club qu'on veut le supprimer.
- Quand l'administrateur supprimer le club
- Alors un message d'échec sera affiché.

FIGURE 4.4 – Un story test de la gestion Clubs

Story test : En tant qu'élève je veux participer à un événement

- 1) Condition de test : l'élève a un id valide
- 2) Rédaction du story test :

Cas de réussite

- Etant donnée l'élève 'Mohamed' ayant l'identifiant '1' valide et la date de l'événement est supérieure à la date d'aujourd'hui et le nombre maximal de participant n'est pas atteint.
- Quand l'élève 'Mohamed' participe à l'événement
- Alors un message de réussite sera affiché et un mail de confirmation lui sera envoyé

Cas d'échec

- Etant donnée l'élève 'Mohamed' ayant l'identifiant '1' valide et la date de l'événement n'est pas supérieure à la date d'aujourd'hui ou le nombre maximal de participant est atteint.
- Quand l'élève 'Mohamed' participe à l'événement
- Alors un message d'échec sera affiché.

FIGURE 4.5 – Un story test de la gestion des événements



Story test : En tant qu'élève je veux remplir un panier des séries pour envoyer à l'enseignant

- 1) Condition de test : l'élève a un id valide
- 2) Rédaction du story test :

Cas de réussite

- Etant donnée l'élève 'Ahmed' ayant un panier valide
- Quand l'élève 'Ahmed' remplir le panier avec série
- Alors un panier envoyer à l'enseignant

Cas d'échec

- Etant donnée l'élève 'Ahmed' n'ayant pas un panier valide
- Quand l'élève 'Ahmed' remplir le panier avec série
- Alors un panier ne sera pas envoyé à l'enseignant

FIGURE 4.6 – Un story test de la gestion des cours

# 5

## Le diagramme de séquence objet

Un diagramme de séquence est à deux dimensions : Dimension verticale : le temps L'ordre (le séquencement) d'envoi d'un message est déterminé par la position du message sur l'axe vertical du diagramme Le temps s'écoule "de haut en bas" de cet axe Dimension horizontale : les objets (et les acteurs) le digramme de séquence objet raffiné represente la comunication entre l'interface et le controlleur ainsi que la communication entre le controlleur et l'entitée

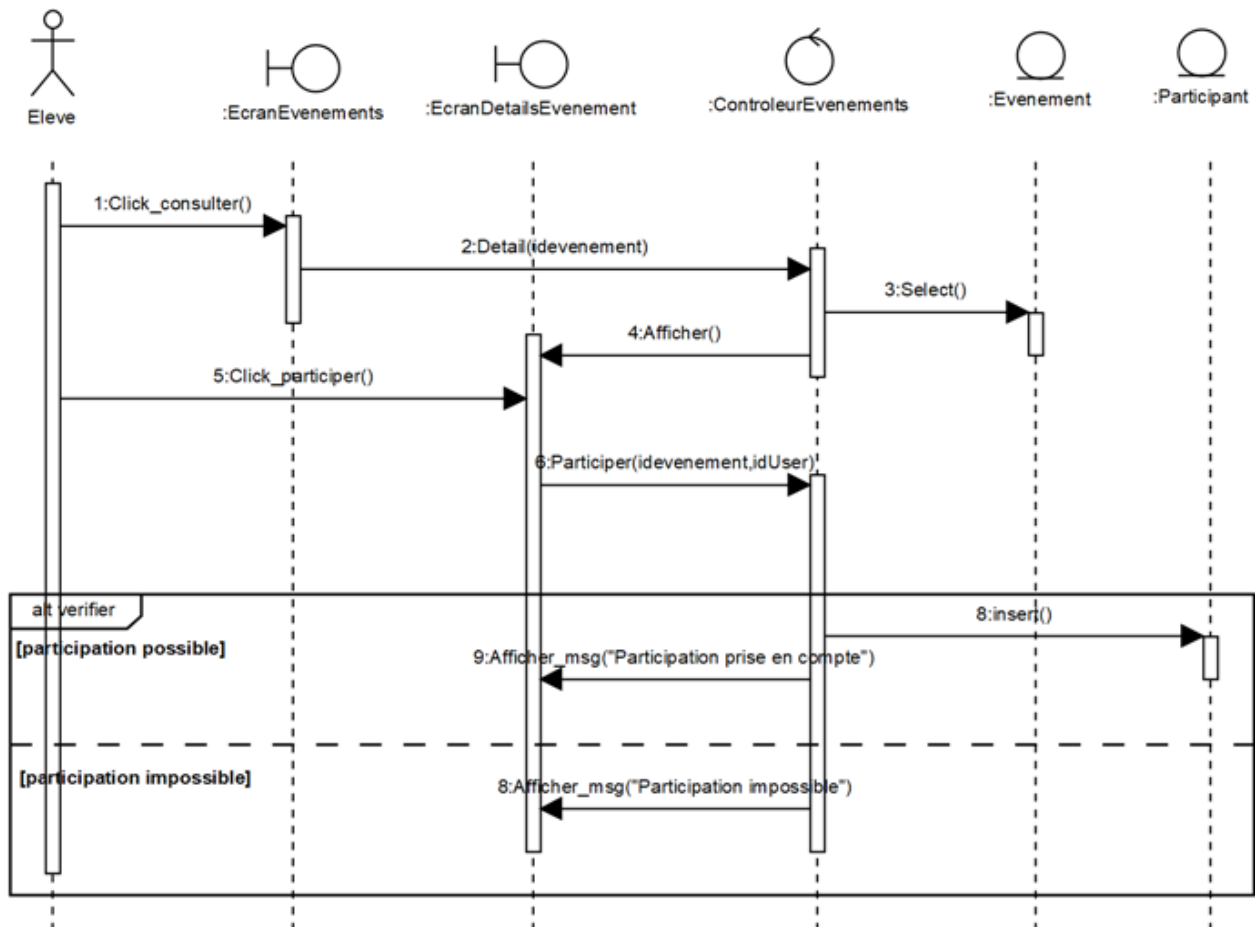


FIGURE 5.1 – Le diagramme de séquence objet

# 6

## Le diagramme de classe de conception

Le diagramme de classe est un diagramme faisant partie des diagrammes structurels et est un des diagrammes d'UML le plus utilisé du fait de sa notation syntaxique riche. Il représente la structure d'une application orientée objet en montrant les classes et les relations qui s'établissent entre elles. pour le Passage du diagramme de classes d'analyse vers le diagramme de classes de conception il suffit de :

- 1- Spécifier les visibilités des attributs et des méthodes.
- 2- Définir les types des attributs identifiés en analyse – Type de base – Structure – Énumération .
- 3- Spécifier les méthodes.
- 4- Montrer les dépendances.
- 5- Faire La visibilité des attributs et des méthodes.
- 6- Faire La spécification des attributs.
- 7- Faire La spécification des opérations.
- 8- Faire La transformation de la classe association.
- 9- Faire La transformation de la classe association.

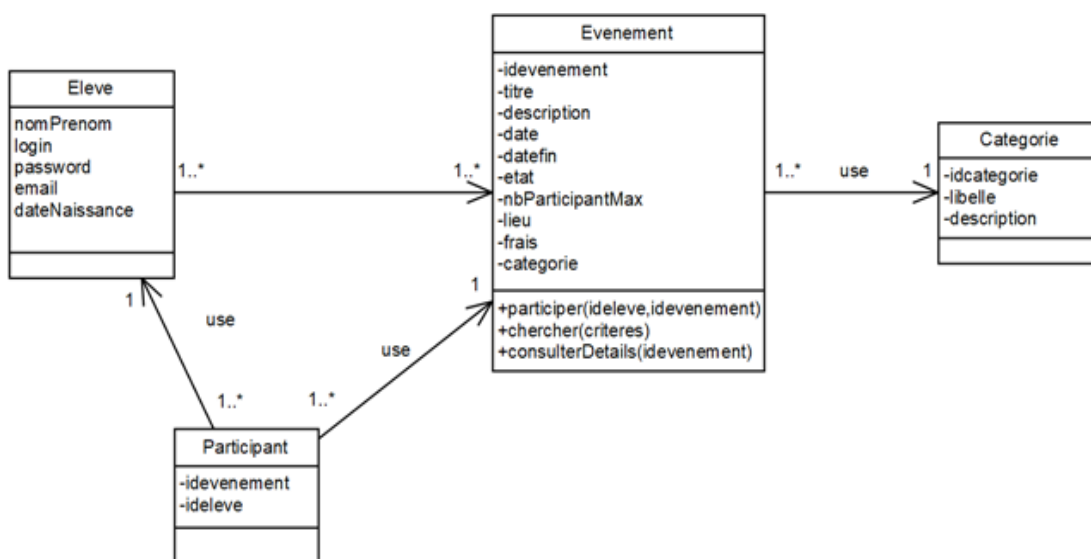


FIGURE 6.1 – Le diagramme de classe de conception

# 7

## Conclusion

---

Nous avons travaillé en groupe sur un projet avec un but bien défini. De l'avis Général, nous avons consolidé nos connaissances générales et appris à faire des applications plus attrayantes et plus orientées pour le monde du travail. Le diagramme de cas d'utilisation raffiné nous a permis d'avoir une vision plus claire sur le sujet et une compréhension plus profonde des tâches à réaliser. Le product sprint 1 backlog , le story test , le diagramme de séquence objet et le diagramme de classe de conception qui sont plus développés par rapport au sprint 0.