



---

## Compte rendu 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	Diagramme de cas d'utilisation	4
3	Product backlog	6
4	Diagramme de package	14
5	Diagramme de déploiement	16
6	Conclusion	18

# Table des figures

2.1	Le digramme de cas d'utilisation . . . . .	5
3.1	Le Product backlog . . . . .	13
4.1	Le diagramme de package . . . . .	15
5.1	Le diagramme de déploiement . . . . .	17

# 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.

Dans ce compte rendu nous allons parler à propos du diagramme de cas d'utilisation de notre projet , le product backlog et le diagramme de déploiement.

Nous allons bien les expliquer.

# 2

## Diagramme de cas d'utilisation

---

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 les enseignants , les élèves , la cantine , les événements , club et d'autre part il peut consulter les réclamations.

**\*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 et ajouter une réclamation.

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

Voici notre diagramme de cas d'utilisation.

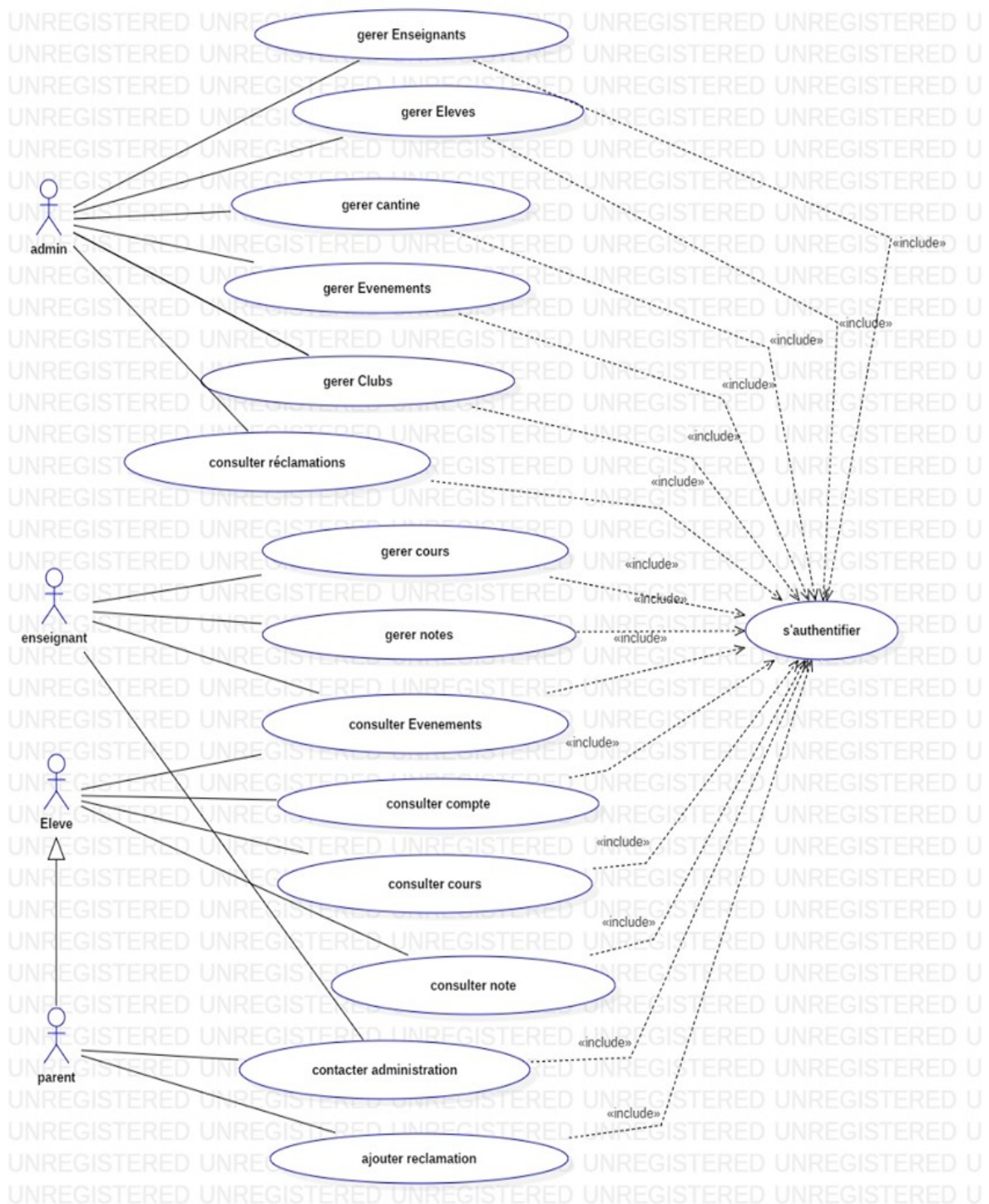


FIGURE 2.1 – Le diagramme de cas d'utilisation

# 3

## Product 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.

N	Features	ID S	User Story	Estimation (45 minute =1 points)	Priorité
1	Gestion des cours	1.1	En tant qu'enseignant, je peux ajouter des cours.	1	200
		1.2	En tant qu'enseignant, je peux modifier des cours.	2	9
		1.3	En tant qu'enseignant, je peux supprimer des cours.	1	101
		1.4	En tant qu'enseignant, je peux consulter des cours.	1	398
		1.5	En tant qu'élève, je peux consulter mes cours.	1	397
2	Gestion des séries	2.1	En tant qu'enseignant, je peux ajouter des séries.	1	201
		2.2	En tant qu'enseignant, je peux modifier des séries.	2	10
		2.3	En tant qu'enseignant, je peux supprimer des séries.	1	102
		2.4	En tant qu'enseignant, je peux consulter des séries.	1	380

		2.5	En tant qu'élève, je peux consulter mes séries.	1	370
3	Gestion des quiz	3.1	En tant qu'enseignant, je peux ajouter des quiz .	2	202
		3.2	En tant qu'enseignant, je peux modifier des quiz.	2	11
		3.3	En tant qu'enseignant, je peux supprimer des quiz.	1	103
		3.4	En tant qu'enseignant, je peux consulter des quiz	1	381
		3.5	En tant qu'élève, je peux consulter mes quiz.	1	382
4	Gestion des Avis	4.1	En tant que parent, je peux ajouter des Avis sur les cours et les séries .	1	203



		4.2	En tant qu'enseignant, je peux consulter des avis du parent .	1	383
5	Gestion Cantine	5.1	En tant qu'administrateur, je peux ajouter un plat .	1	204
		5.2	En tant qu'administrateur, je peux modifier un plat .	2	12
		5.3	En tant qu'administrateur, je peux consulter la liste des plat .	1	384
		5.4	En tant qu'administrateur, je peux supprimer un plat .	1	104
		5.5	En tant qu'administrateur, je peux ajouter un menu .	1	205
		5.6	En tant qu'administrateur, je peux modifier un menu .	2	13
		5.7	En tant qu'administrateur, je peux consulter un menu .	1	385
		5.8	En tant qu'administrateur, je peux supprimer un menu .	1	105

<b>6</b>	<b>Gestion élève</b>	<b>6.1</b>	En tant qu'administrateur je peux ajouter un élève.	1	206
		<b>6.2</b>	En tant qu'administrateur je peux modifier un élève.	2	15
		<b>6.3</b>	En tant qu'administrateur je peux supprimer un élève.	1	106
		<b>6.4</b>	En tant qu'administrateur je peux consulter un élève.	1	386
<b>7</b>	<b>Gestion Parent</b>	<b>7.1</b>	En tant qu'administrateur je peux ajouter un parent.	1	207
		<b>7.2</b>	En tant qu'administrateur je peux modifier un parent.	2	16
		<b>7.3</b>	En tant qu'administrateur je peux consulter un parent.	1	387
		<b>7.4</b>	En tant qu'administrateur je peux supprimer un parent.	1	107

		7.5	En tant que parent je peux modifier mes données personnels.	2	17
8	Gestion Enseignant	8.1	En tant qu'administrateur je peux ajouter un enseignant.	1	208
		8.2	En tant qu'administrateur je peux modifier un enseignant.	2	18
		8.3	En tant qu'administrateur je peux consulter un enseignant.	1	388
		8.4	En tant qu'administrateur je peux supprimer un enseignant.	1	108
9	Gestion Note	9.1	En tant qu'enseignant je peux ajouter des notes.	1	209
		9.2	En tant qu'enseignant je peux modifier des notes.	2	19
		9.3	En tant qu'enseignant je peux supprimer des notes.	1	109
		9.4	En tant qu'enseignant je peux consulter des notes.	1	389

<b>10</b>	<b>Gestion absence</b>	<b>10.1</b>	En tant qu'enseignant je peux ajouter absence.	1	210
		<b>10.2</b>	En tant qu'enseignant je peux modifier absence.	2	28
		<b>10.3</b>	En tant qu'enseignant je peux consulter absence.	1	391
		<b>10.4</b>	En tant que parent je peux consulter les absences de mon enfant.	1	390
<b>11</b>	<b>Gestion Club</b>	<b>11.1</b>	En tant qu'administrateur je peux ajouter un Club.	1	211
		<b>11.2</b>	En tant qu'administrateur je peux consulter un Club.	1	392
		<b>11.3</b>	En tant qu'administrateur je peux modifier un Club.	2	27
		<b>11.4</b>	En tant qu'administrateur je peux supprimer un Club.	1	110

12	Gestion des dons	12.1	En tant que parent je peux ajouter un don.	1	212
		12.2	En tant que parent je peux modifier un don.	2	26
		12.3	En tant que parent je peux supprimer un don.	1	111
		12.4	En tant que parent je peux consulter mon don.	1	393
		12.5	En tant qu'administrateur je peux consulter la liste des dons.	1	394
13	Gestion <u>evenement</u>	13.1	En tant qu'administrateur je peux ajouter un événement	1	213
		13.2	En tant qu'administrateur je peux modifier un événement	2	27
		13.3	En tant qu'administrateur je peux annuler un événement	1	220
		13.4	En tant qu'administrateur je peux chercher un événement selon les différents critères	2	225

		<b>13.5</b>	En tant que responsable d'un club je peux proposer un événement	1	280
		<b>13.6</b>	En tant que responsable je peux limiter le nombre de places pour un événement	2	250
		<b>13.7</b>	En tant qu'élève je peux consulter la liste des événements	1	395
		<b>13.8</b>	En tant qu'élève je peux participer à un événement	1	214
		<b>13.9</b>	En tant qu'élève je peux chercher un événement selon les différents critères	2	222
		<b>13.10</b>	En tant qu'administrateur je peux ajouter une catégorie	1	215
		<b>13.11</b>	En tant qu'administrateur je peux modifier une catégorie	2	28
		<b>13.12</b>	En tant qu'administrateur je peux supprimer une catégorie	1	140

FIGURE 3.1 – Le Product backlog

# 4

## Diagramme de package

---

Un package sert à grouper des éléments en un ensemble cohérent, et à fournir un espace de noms pour ces éléments. Un package peut contenir la plupart des éléments UML : classes, objets, cas d'utilisations, composantes, etc. Il peut également contenir d'autres packages, selon une organisation hiérarchique.

L'intérêt des packages est de permettre de structurer les diagrammes et de donner une vision globale plus claire.

Dans notre projet on a 4 package (le package intervenant , Evenements, cours, cantine et scolarité).

**le package intervenant** : contient les classes des acteurs parent, eleve et enseignant , ses acteurs ont l'accès pour les autres package.

**le package Evenement** : contient les les classes club , evenement et catégorie.

**le package Cours** : contient les classes séries et cours.

**le package Cantine** : contient les classes plat et menu.

**le package Scolarité** : contient les classes Note , absence et classe.

Voici le diagramme de package de notre projet.

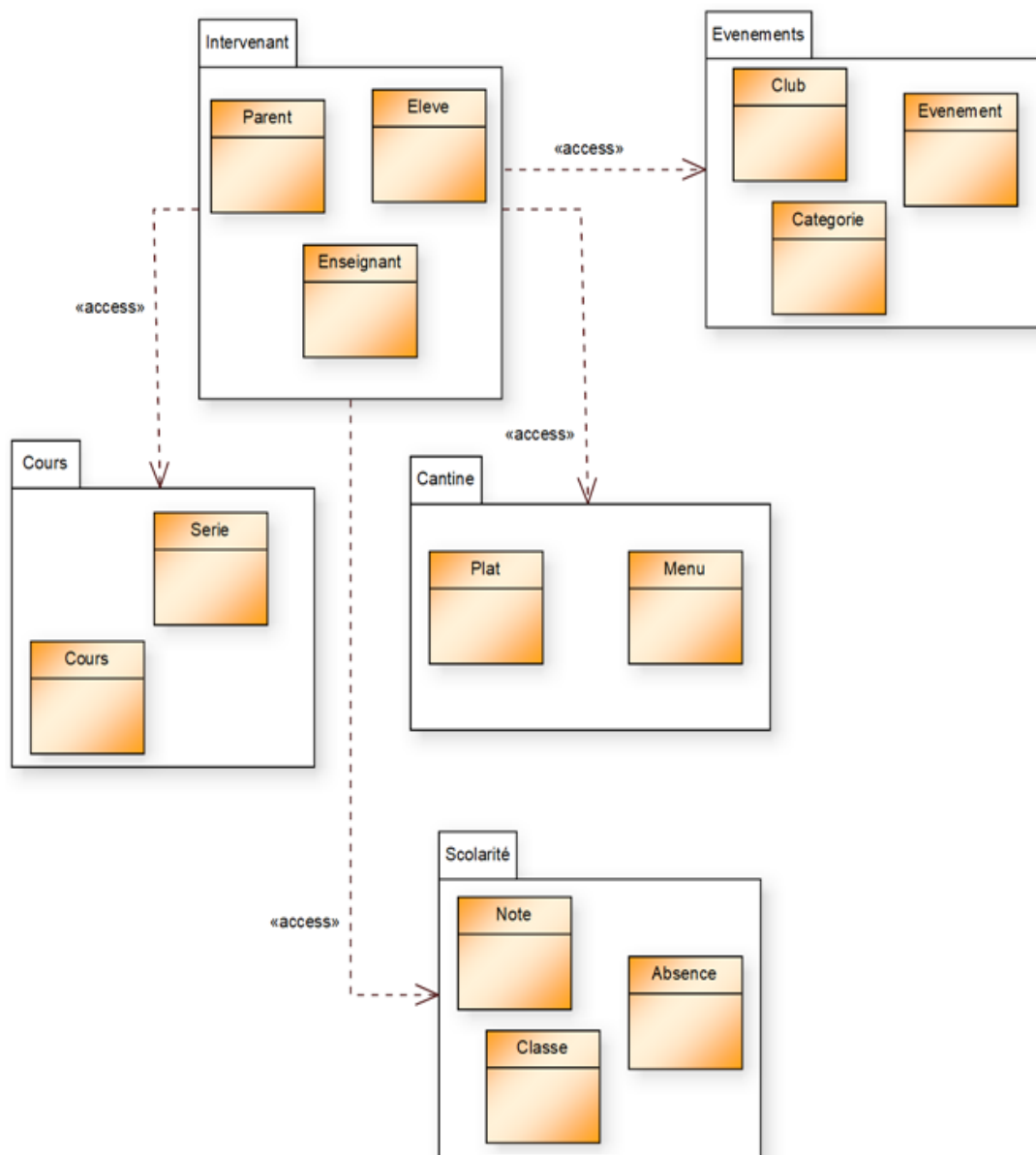


FIGURE 4.1 – Le diagramme de package



# 5

## Diagramme de déploiement

---

Le diagramme de déploiement montre la configuration physique des différents matériels qui participent à l'exécution du système, ainsi que les artefacts qu'ils supportent. Il est constitué de « nœuds » connectés par des liens physiques. Les symboles des nœuds peuvent contenir des artefacts.

comme indique la figure ci-dessus nous avons un premier nœud "Navigateur web" qui utilise les 4 serveurs (mobile, web, java et base de données). nous allons bien expliquer les serveurs un par un.

**\*le serveur mobile** : realise les interfaces mobiles à l'aide du framework "CodeName One".

**\*le serveur desktop** : realise les interfaces desktop à l'aide du framework "JavaFx".

**\*le serveur web** : realise les interfaces web à l'aide du framework "Symfony" en utilisant l'interface "base des données" avec une obligation d'authentification.

**\*le serveur Base de données** : les 3 précédents serveurs utilisent les données déjà enregistré dans la base de données.

Voici le diagramme de deploiement de notre projet .

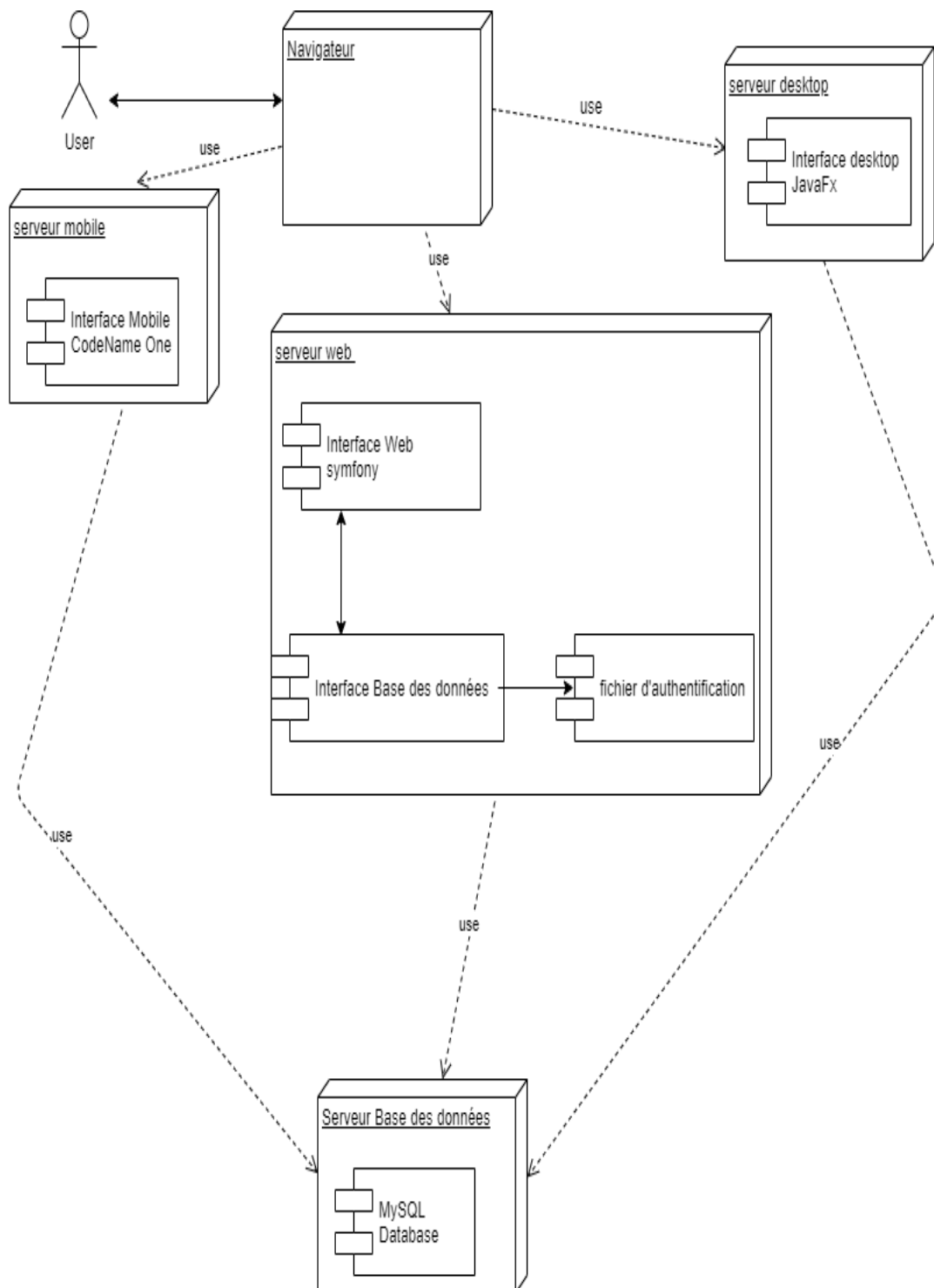


FIGURE 5.1 – Le diagramme de deployment

# 6

## 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 nous a permis d'avoir une vision plus claire sur le sujet et une compréhension plus profonde des tâches à réaliser. Le product backlog et le diagramme de déploiement vont être la base sur laquelle nous avons réalisé le système qui va nous faciliter l'étape d'implémentation ainsi