

UNIVERSITÉ DE MONTPELLIER



Programmation Mobile

Ecole en ligne

Groupe IASD

Dihya

Auteurs :

KENZA BOUMAZA
SABRINE FARAH

Enseignants :

A.-DJAMEL SERIAI
BACHAR RIMA
PASCAL ZARAGOZA

Code source :

https://github.com/00KAMI22/ProjetMobile_EcoleEnLigne



Contenu du document.

1	Introduction	1
2	Logo	2
3	Diagrammes UML	3
3.1	Le schéma de BD	3
3.2	Le diagramme de classes	4
4	L'architecture de l'application	5
4.1	Le diagramme de classes	5
5	Fichier .zip	5

1 Introduction

Ceci est un mini rapport présentatif du premier rendu du projet de Programmation mobile. Notre sujet est de créer une école en ligne on s'est inspiré du MOOC pour le faire d'où le nom de notre application "Happy Mooc".

Element de ce premier rendu :

1. Le logo
2. Le schéma de la BD
3. Le diagrammes de classe
4. L'architecture de l'application
5. Les maquettes des différentes interfaces de l'application
6. le fichier .zip contenant le code

Nous pensons aussi soit rajouté un système de messagerie ou bien un chatbot à l'application.

2 Logo

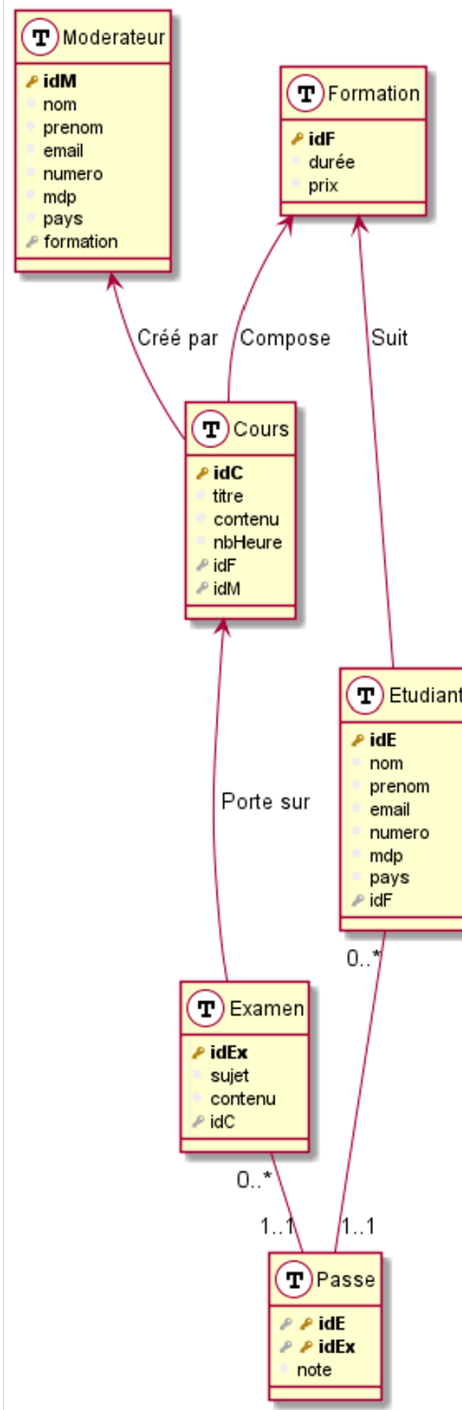
Notre Logo a été créé sur Canva.



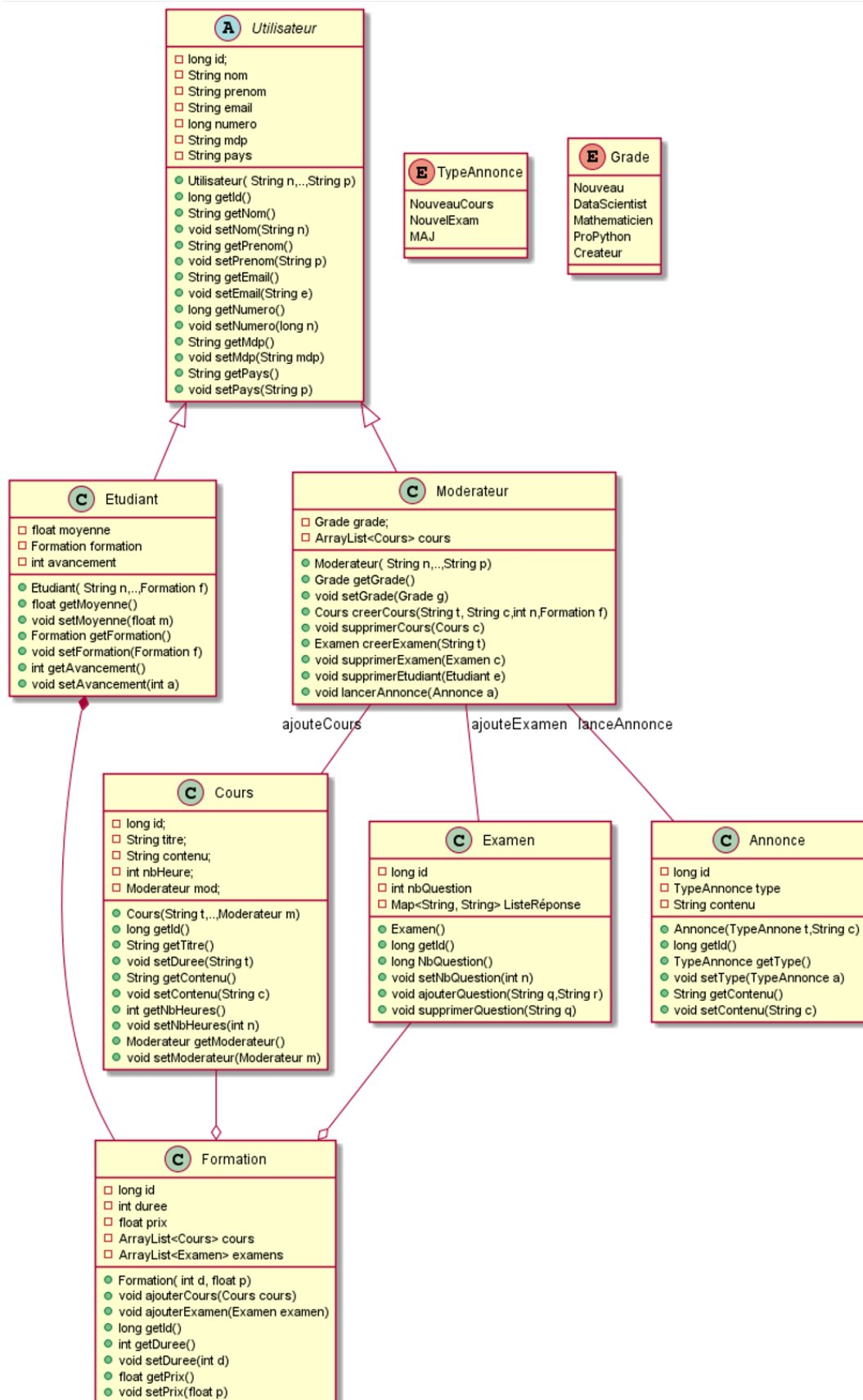
3 Diagrammes UML

Pour faire ces diagrammes on a utilisé PlantUML dont le code sources est disponible sur le lien github ainsi que dans le fichier zip join du projet.

3.1 Le schéma de BD



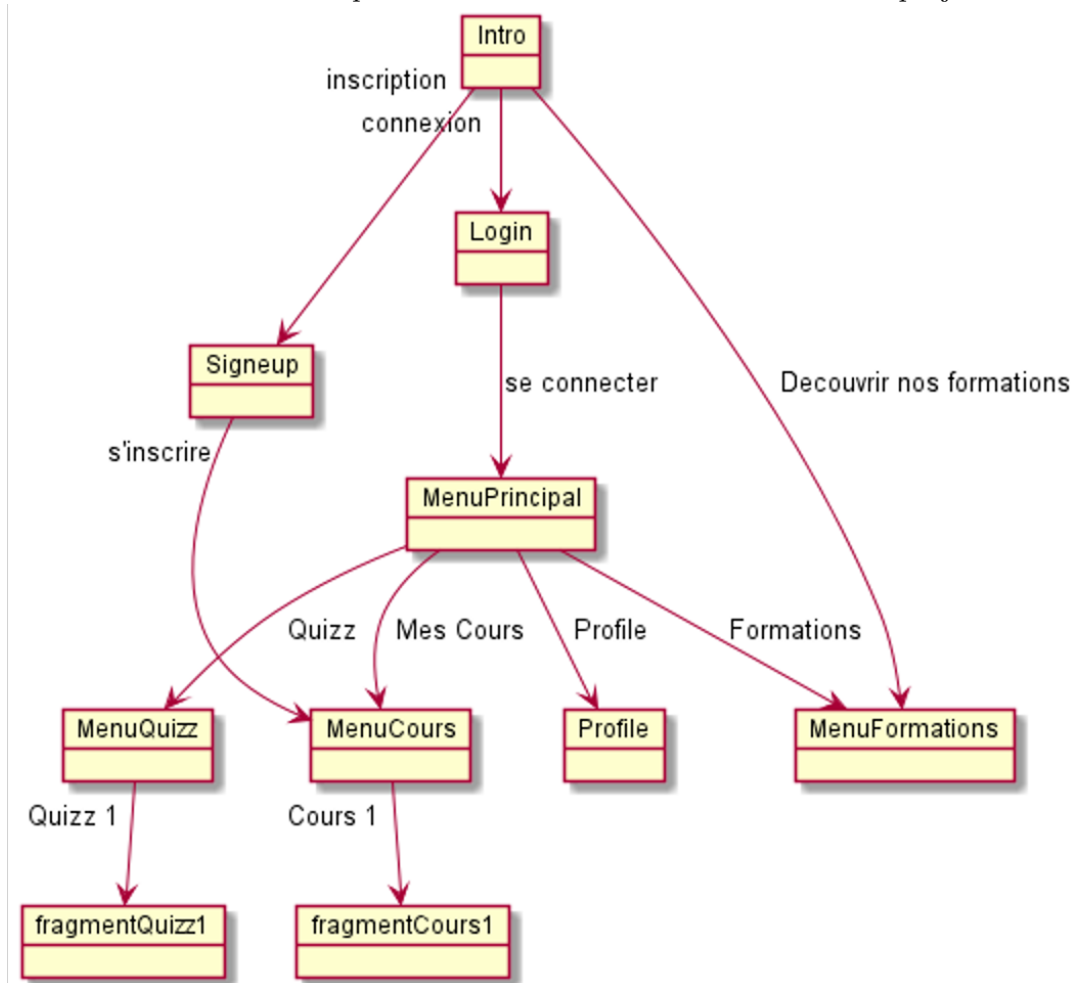
3.2 Le diagramme de classes



4 L'architecture de l'application

4.1 Le diagramme de classes

Ce schema est susceptible d'être modifié avec l'avancement du projet.



5 Fichier .zip

Un fichier .zip est joint avec le rendu qui contient entre 10% à 20% du rendu final.

Nous avons implémenté les classes Java nécessaires ainsi que les activités Intro, Login et Signup. Cependant les layouts présents ne sont que des templates les modifications pour que ces derniers soient plus ou moins identiques aux maquettes seront faites au fur et à mesure.

Pour ce qui est du serveur Spring Boot nous avons commencé son implementation mais vu qu'on en n'a jamais fait en IASD on a commencé par implementer un projet à part pour faire des tests afin de mieux comprendre comment ça marche.

Vous trouverez également tous les éléments dans le dossier elementRendu1 du ce fichier zip.

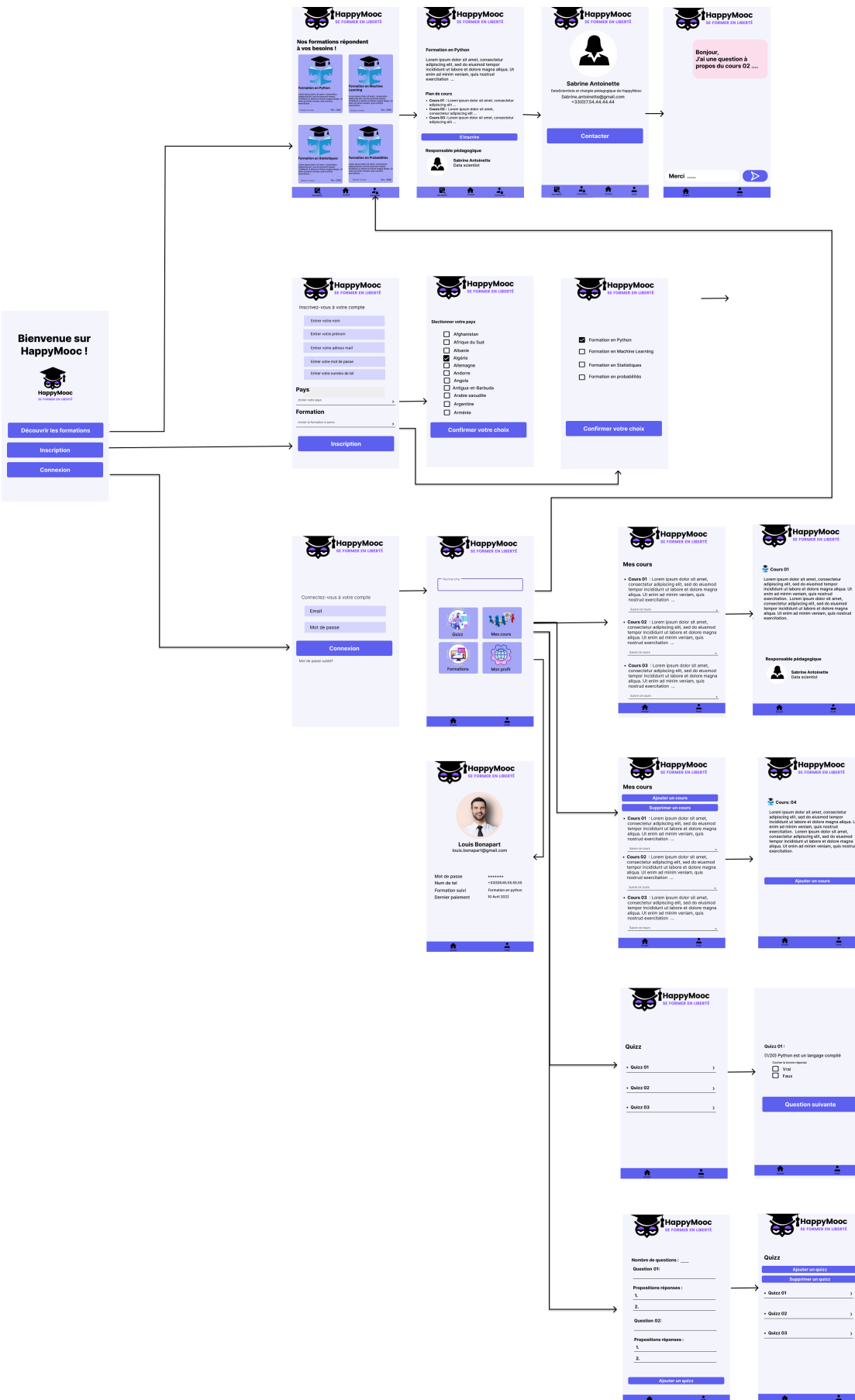


Figure 1: Maquette du projet