

Offre technique

Projet Action CiDeP

**Conception et Réalisation d'une
plateforme de suivi des actions des
employés**

Table des matières

1. Outils de modélisation et maquettage	3
1.1. Modélisation	3
1.2. Maquettage.....	3
2. Technologies et outils de programmation	4
2.1. Base de données	4
2.2. Back-end	4
2.3. Front-end.....	4
3. Gestion de projet	4
3.1. Méthode Agile Scrum.....	5
3.2. Planning de réalisation.....	5
4. Matrice de conformité.....	6
Conclusion.....	7

Introduction

Conformément au cahier de charge préalablement élaboré, le présent document fera ressortir les spécificités techniques du projet « Action CiDeP » qui consistera à la conception et réalisation d'une plateforme de suivi des actions des employés. La présentation de ces spécificités techniques se fera en trois (3) grandes articulations. Premièrement, nous ferons l'objet des outils de modélisations et de maquettage. Deuxièmement, il sera question des technologies et outils de programmations. Troisièmement, nous définirons la méthode de gestion de projet.

1. Outils de modélisation et maquettage

1.1. Modélisation

En programmation, la modélisation est le processus au cœur de la programmation et du développement. En effet, la modélisation a pour but de fournir aux architectes système et aux ingénieurs et développeurs logiciel les outils pour analyser, concevoir et mettre en œuvre des systèmes basés sur des logiciels, et pour modéliser des processus métiers et d'autres processus similaires. Dans le cadre du projet Action CiDeP, nous utiliserons le langage de modélisation UML (Unified Modeling Language). Ce langage nous permettra de réaliser les diagrammes suivants :

- Le diagramme de cas d'utilisation ;
- Le diagramme de classes ;
- Le diagramme de séquences ;

1.2. Maquettage

Le maquettage est la présentation d'un visuel de l'ouvrage sur lequel on veut travailler

L'objectif est de démontrer les différentes parties du logiciel, les mises en page de contenu, les polices, les icônes, les visuels de navigation et les images de la future conception de produits logiciels.

2. Technologies et outils de programmation

2.1. Base de données

Elle permet de stocker et retrouver des données structurées d'un logiciel. Dans le cadre du projet « Action CiDeP » nous utiliserons le SGBDR (Système de Gestion de Base de Données Relationnel) MySQL version 5.2.0.

2.2. Back-end

Le Backend est la partie du code d'une application ou d'un logiciel qui n'est pas accessible directement par les utilisateurs. Le backend est exécuté par le serveur et réalise les processus nécessaires pour produire un résultat.

Tout logiciel performant est conçu à partir d'un modèle, donc dans le cas du projet Action CiDeP, Nous utiliserons le Framework Spring Boot (environnement de programmation en java) version 3.1.3 qui nous permettra d'avoir une application performante avec une bonne sécurité.

2.3. Front-end

Le développement front-end désigne le fait de créer la partie visuelle d'une application web ou mobile avec laquelle les utilisateurs vont interagir.

Le terme front-end en informatique désigne la partie graphique d'un site web ou d'une application mobile. Le terme "front-end" peut aussi être utilisé pour parler du développeur qui code cette partie de l'application.

Pour la conception de la plateforme web de « Action CiDep », nous utiliserons le Framework Angular 16.

3. Gestion de projet

La gestion de projet est un processus méthodique qui guide l'ensemble des étapes du cycle de vie d'un projet, de son initiation jusqu'à sa clôture. C'est par exemple le projet « Action CiDeP ». L'objectif principal étant d'assurer la

réalisation réussie d'un projet dans le respect des contraintes fondamentales.

3.1. Méthode Agile Scrum

Nous utiliserons la méthode agile « Scrum » tout au long de la réalisation du projet. Simplement, la méthode agile « Scrum » met en jeu trois acteurs principaux que sont : le « Product owner » (le client), le « Scrum master » (le/les superviseur (s) de projet) et l'équipe de développement (équipe de dev). Le Product owner après avoir fait l'expression de ses besoins (cahier de charges) le soumet à l'équipe de développement et au Scrum master. Après analyse du cahier de charges, le Scrum master définit la durée des « sprints » (période allant d'une à quatre semaines.) pendant laquelle l'équipe de développement s'attellera à la réalisation concrète des besoins exprimés dans le cahier des charges. La fin d'un sprint requiert une réunion entre tous les acteurs afin de relever les difficultés et de présenter les résultats déjà disponibles. Ceci étant, voyons ensemble le temps nécessaire pour la réalisation de ce projet.

3.2. Planning de réalisation

Tâches	Sous-tâches	Durée (jours)
Modélisation	Diagramme de classes	5
	Diagramme de cas d'utilisation	

	Diagramme de séquences	
Maquettage	Maquette version web	5
Conception	Conception des différentes tâches	47
Tests	Tests unitaires Tests end to end	5
Correction des bugs		5
Mise en production		2
Rédaction de la documentation		5
Total partiel		74 Jours
Marge d'erreur		10
Total		84 Jours

4. Matrice de conformité

N°	Fonctionnalité	Description
1	Inscriptions / Connexion	Identification par Mail + mot de passe + recaptcha
2	Se déconnecter	
3	Gérer les employés	Editer les informations d'un employé, ajouter un employé, supprimer un employé
4	Gérer les activités	Editer les informations d'une activité, ajouter une activité, supprimer, valider une activité, rejeter une activité
5	Gérer les missions	Editer une mission, ajouter une mission, suspendre mission
6	Gérer les rapports d'activité	Ajouter un rapport, valider un rapport, rejeter un rapport
8	Gérer les rapports de mission	Ajouter un rapport, valider un rapport, rejeter un rapport
10	Gestion de messagerie	Ajouter un message de rejet de rapport, afficher un message

Conclusion

En somme, ce document fait l'objet des spécificités techniques ainsi que les moyens qui seront mis en place pour la réussite du projet << Action CiDeP>>.

En plus de ce qui précède, il était question de précision des outils et technologies pour la programmation ainsi que la méthode de modélisation du futur système et enfin une détermination de la durée de vie du dit projet (Action CiDeP).