

Projet CSC4102 : Gestion des clefs dans un hôtel

Huang ShiHui et Mabileau Paul

Année 2019–2020 — 9 mars 2020

Table des matières

1	Spécification	3
1.1	Diagrammes de cas d'utilisation	3
1.2	Priorités, préconditions et postconditions des cas d'utilisation	4
2	Préparation des tests de validation	6
2.1	Tables de décision des tests de validation	6
3	Conception	7
3.1	Liste des classes	7
3.2	Diagramme de classes	8
3.3	Diagrammes de séquence	9
4	Fiche des classes	12
4.1	Classe GestionClefsHotel	12
4.2	Classe Chambre	12
4.3	Classe Badge	13
4.4	Classe Client	13
4.5	Classe PaireClefs	13
5	Diagrammes de machine à états et invariants	14
6	Préparation des tests unitaires	15

1 Spécification

1.1 Diagrammes de cas d'utilisation

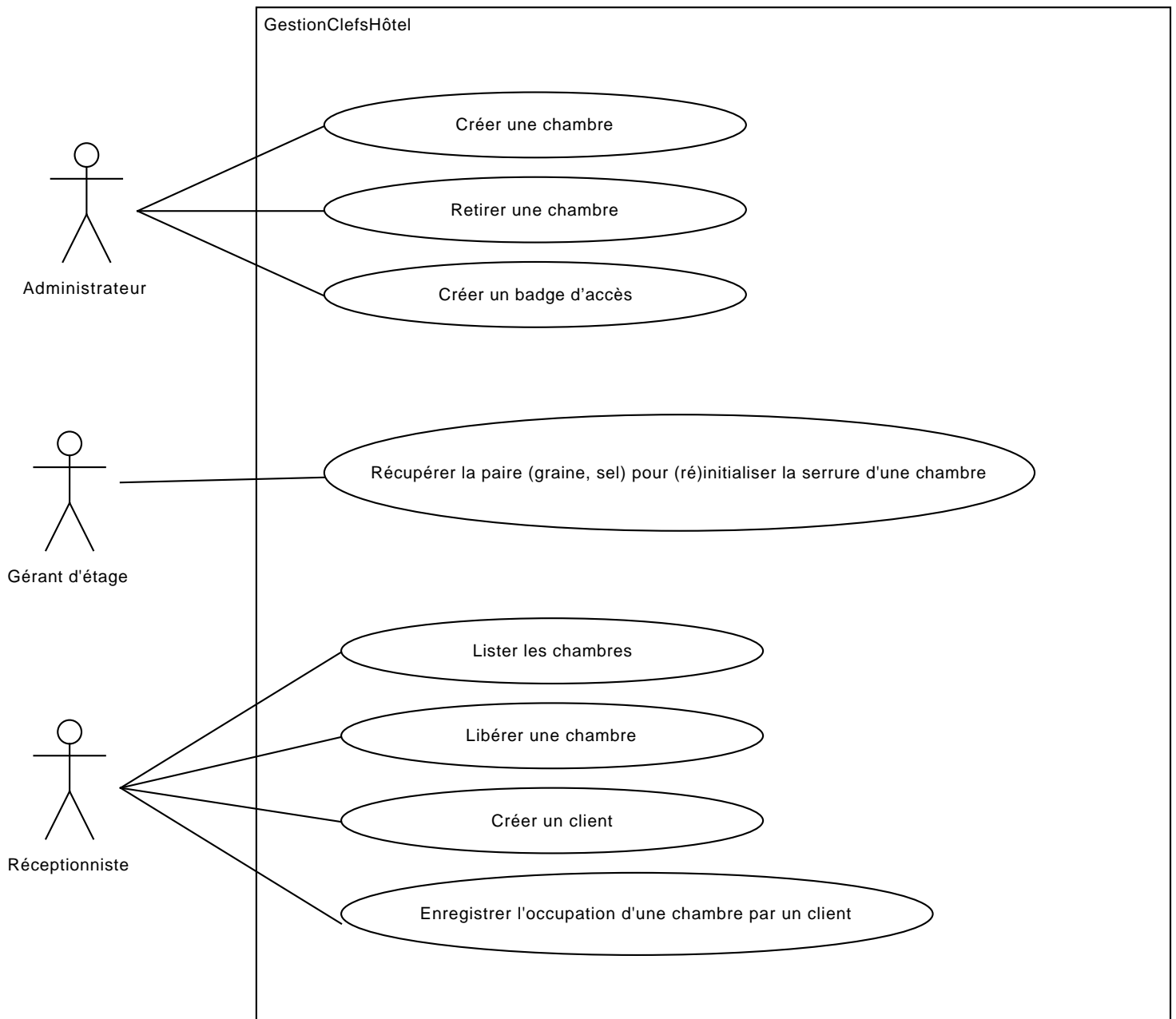


FIGURE 1 – Diagramme de cas d'utilisation

1.2 Priorités, préconditions et postconditions des cas d'utilisation

- HAUTE — Créer une chambre
n° 1
- précondition :
 - \wedge identifiant de la chambre bien formé (non null et non vide)
 - \wedge identifiant de la chambre inexistante
 - \wedge graine pour la génération des clefs bien formée (non null et non vide)
 - postcondition : chambre avec ce identifiant existante
- HAUTE — Créer un badge d'accès
n° 2
- précondition :
 - \wedge identifiant de le badge bien formé (non null et non vide)
 - \wedge identifiant de le badge inexistante
 - postcondition :
 - chambre avec cet identifiant existante
- HAUTE — Créer un client
n° 3
- précondition :
 - \wedge nom prénom et identifiant du client bien formées (non null et non vide)
 - \wedge client non existant dans le système
 - postcondition :
 - client enregistré dans le système
- HAUTE — (Re)Initialiser la serrure d'une chambre
n° 4
- précondition :
 - \wedge identifiant de la serrure bien formé (non null et non vide)
 - \wedge graine et sel pour la génération des clefs bien formée (non null et non vide)
 - postcondition :
 - serrure initialisé
- HAUTE — Enregistrer l'occupation d'une chambre par un client
n° 5
- précondition :
 - \wedge client existante \wedge chambre existante \wedge le badge d'accès existante \wedge client occupe aucune chambre
 - \wedge chambre non occupée
 - \wedge badge d'accès disponible (badge n'associe aucun d'autre clients et chambres, paire-Clefs sont null) \wedge Dernière paire de clefs de la chambre bien formé (non null et non vide)
 - postcondition :
 - \wedge paire de clés du badge d'accès bien formées (non null et non vide)
 - \wedge badge associe avec client et chambre
 - \wedge chambre occupée
- HAUTE — Libérer une chambre
n° 6
- précondition :
 - \wedge client existante
 - \wedge badge existante
 - \wedge chambre existante

\wedge client occupe une chambre
 \wedge client occupe la bonne chambre
 \wedge chambre occupée

— postcondition :

\wedge vider le clef du badge
 \wedge disassocie les relation entre le badge et la chambre, le badge et le client
 \wedge chambre non occupée

basse — Retirer une chambre

Moyenne — Lister les chambres

2 Préparation des tests de validation

2.1 Tables de décision des tests de validation

La fiche programme du module CSC4102 ne permettant pas de développer des tests de validation couvrant l'ensemble des cas d'utilisation de l'application, les cas d'utilisation choisis sont de priorité HAUTE.

Numéro de test	1	2	3
Graine pour la génération des clefs bien formée ($\neq \text{null} \wedge \neq \text{vide}$)	F	T	T
Chambre inexistante avec ce code		F	T
Création acceptée	F	F	T
Nombre de jeux de test	2	1	1

TABLE 1 – Cas d'utilisation « créer une chambre »

Numéro de test	1	2	3	4	5	6	7	8
Chambre existante	F	T	T					T
Badge existant		F	T					T
Client existant			F					T
Chambre non occupée				F	T	T	T	T
Client occupe aucune chambre					F	T	T	T
Badge disponible						F	T	T
Dernière paire de clefs de la chambre bien formé ($\neq \text{null} \wedge \neq \text{vide}$)							F	T
Enregistrement accepté	F	F	F	F	F	F	F	T
Nombre de jeux de test	1	1	1	1	1	1	2	1

TABLE 2 – Cas d'utilisation « enregistrer l'occupation d'une chambre par un client »

Numéro de test	1	2	3	4	5	6	7
Chambre existante	F	T	T				T
Badge existant		F	T				T
Client existant			F				T
Client occupe une chambre				F	T	T	T
Client occupe la bonne chambre					F	T	T
Chambre occupée						F	T
Libération acceptée	F	F	F	F	F	F	T
Nombre de jeux de test	1	1	1	1	1	1	2

TABLE 3 – Cas d'utilisation « libérer une chambre »

3 Conception

3.1 Liste des classes

À la suite d'un parcours des diagrammes de cas d'utilisation et d'une relecture de l'étude de cas, voici la liste de classes avec quelques attributs :

- **GestionClefsHotel** (la façade)
- **Chambre** — identifiant, graine, sel
- **Client** — identifiant, nom, prénom (ces deux derniers sont ajoutés ici mais ne sont pas essentiels au fonctionnement du système **GestionClefsHotel**)
- **Badge** — identifiant
- **PaireClefs** — clef1, clef2
- **Util** (classe utilitaire déjà programmée) — 'attribut de classe **TAILLE_CLEF**, méthodes de classe **genererUneNouvelleClef** et **clefToString**)

3.2 Diagramme de classes

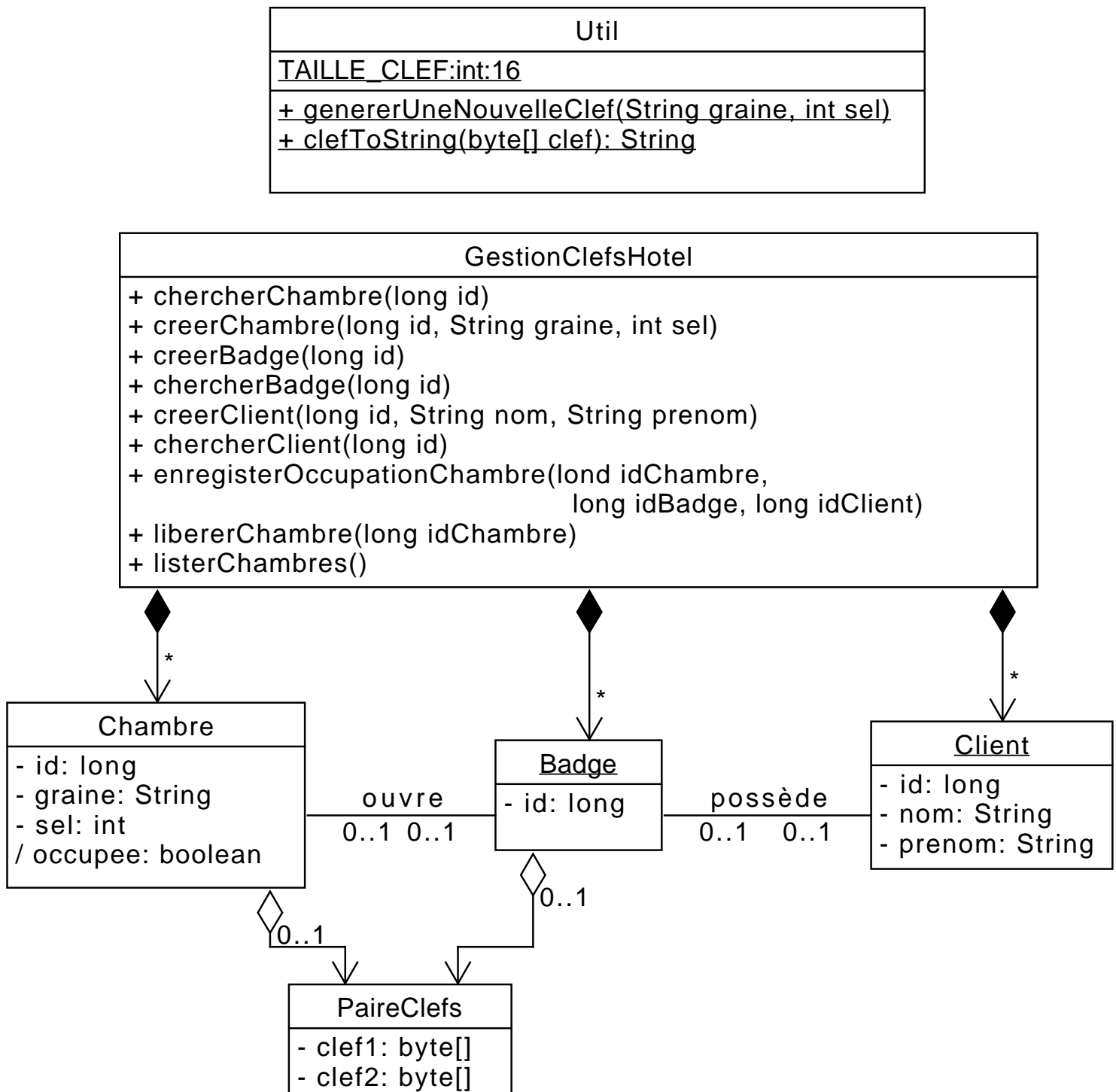


FIGURE 2 – Diagramme de classes

3.3 Diagrammes de séquence

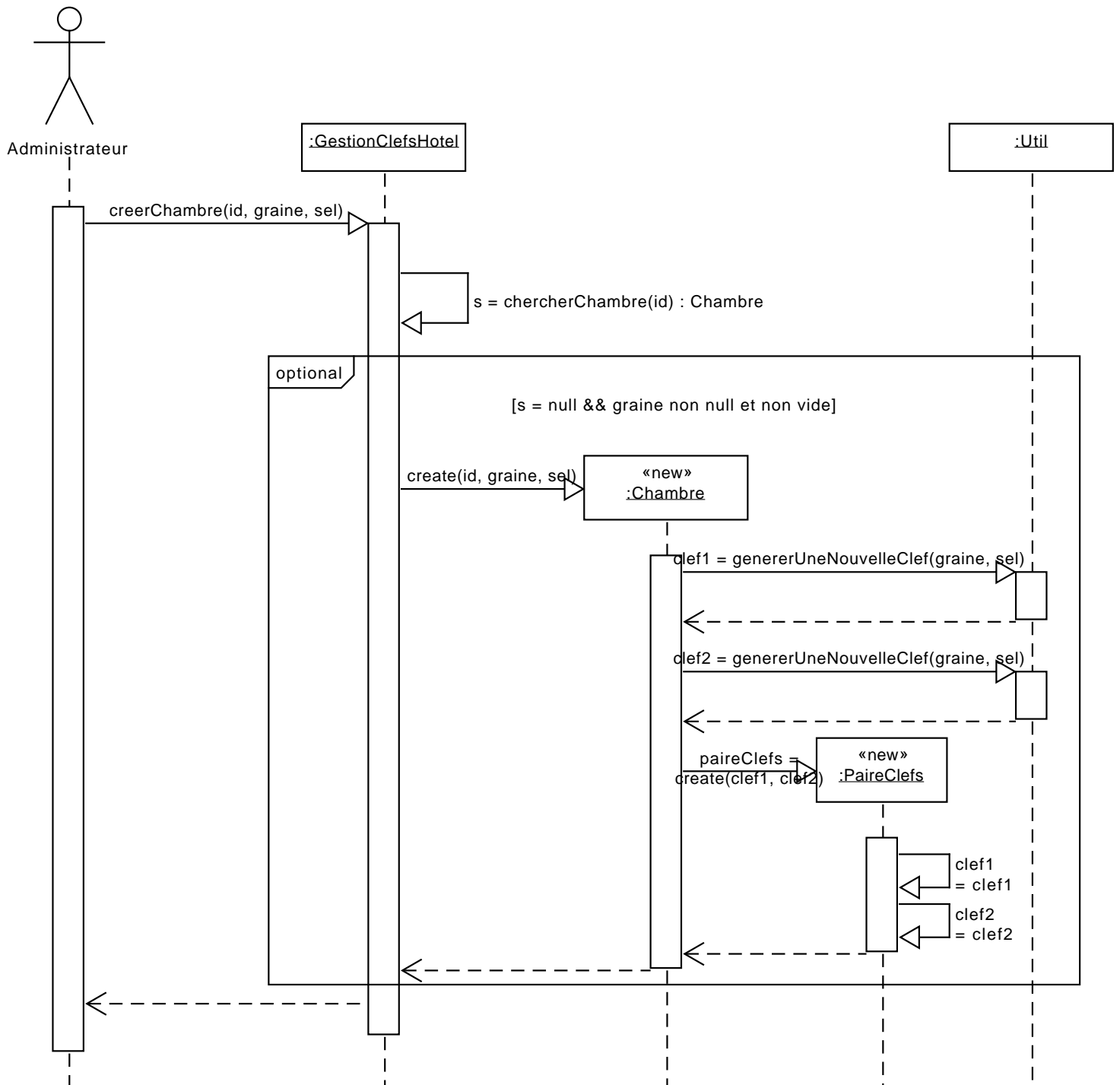


FIGURE 3 – Diagramme de séquence DSUC1 : «Créer une chambre»

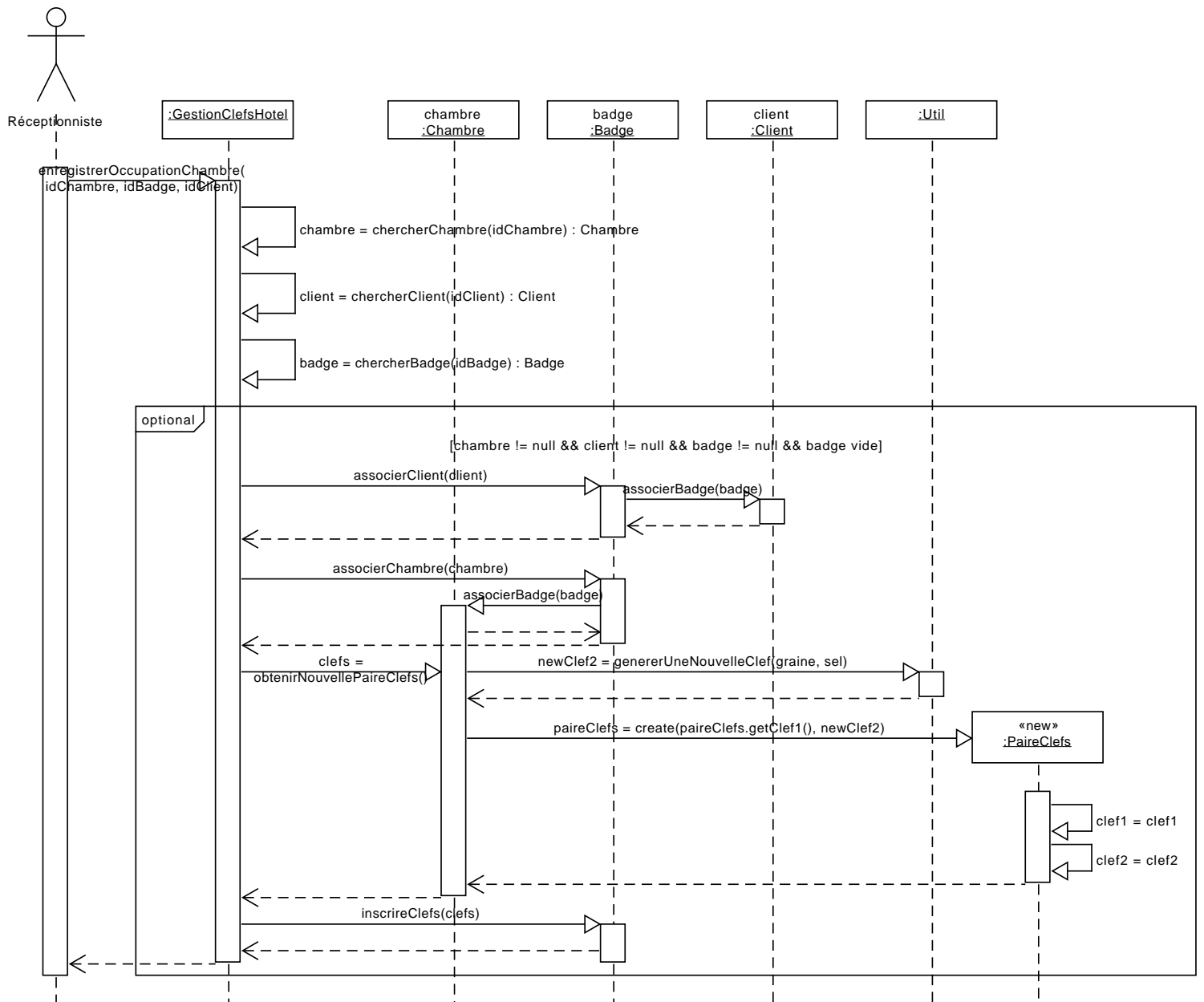


FIGURE 4 – Diagramme de séquence DSUC2 : «Enregistrer l'occupation d'une chambre par un client»

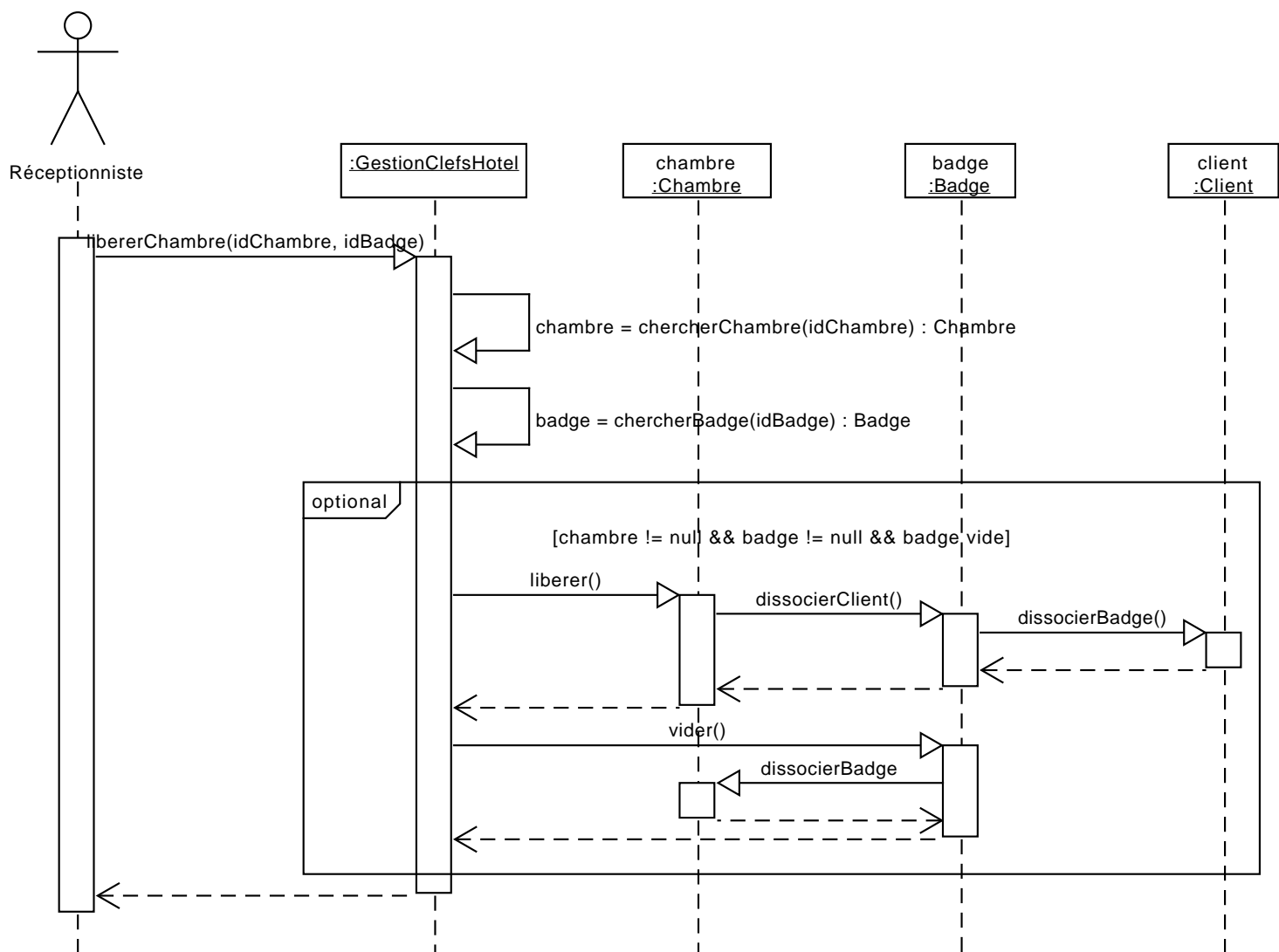


FIGURE 5 – Diagramme de séquence DSUC3 : «Libérer une chambre»

4 Fiche des classes

4.1 Classe GestionClefsHotel

GestionClefsHotel
<- attributs « association » -> - chambres : [Chambre] - badges : [Badge] - clients : [Client]
<- constructeur -> + GestionClefsHotel() + boolean invariant() <- operations « cas d'utilisation » -> + Chambre creerChambre(long id, String graine, int sel) + Badge creerBadge(long id) + Client creerClient(long id, String nom, String prenom) + void enregistrerOccupationChambre(long idChambre, long idBadge, long idClient) + [Chambre] listerChambres() + void libererChambre(long id) <- opérations de recherche -> + Badge chercherBadge(long id) + Chambre chercherChambre(long id) + Client chercherClient(long id)

4.2 Classe Chambre

Chambre
<- attributs -> - id : long - graine : String - sel : int - occupee : boolean <- attributs « association » -> - paireClefs : PaireClefs - badge : Badge
<- constructeur -> + Chambre(long id, String graine, int sel) + boolean invariant() <- operations « cas d'utilisation » -> + void inscrireClefs(PaireClefs paireClefs) + void liberer() + void enregistrerChambre()

4.3 Classe Badge

Badge
<- attributs -> - id : long <- attributs « association » -> - paireClefs : PaireClefs - chambre : Chambre - client : Client
<- constructeur -> + Badge(long id) + boolean invariant() <- operations « cas d'utilisation » -> + void inscrireClefs(PaireClefs paireClefs) + void vider() + void associerClient(Client client) + void associerChambre(Chambre chambre) + void dissocierClient()

4.4 Classe Client

Client
<- attributs -> - id : long - nom : String - prenom : String <- attributs « association » -> - badge : Badge
<- constructeur -> + Client(long id, String nom, String prenom) + boolean invariant()

4.5 Classe PaireClefs

PaireClefs
<- attributs -> - clef1 : byte[] - clef2 : byte[]
<- constructeur -> + PaireClefs(byte[] clef1, byte[] clef2) + boolean invariant()

5 Diagrammes de machine à états et invariants

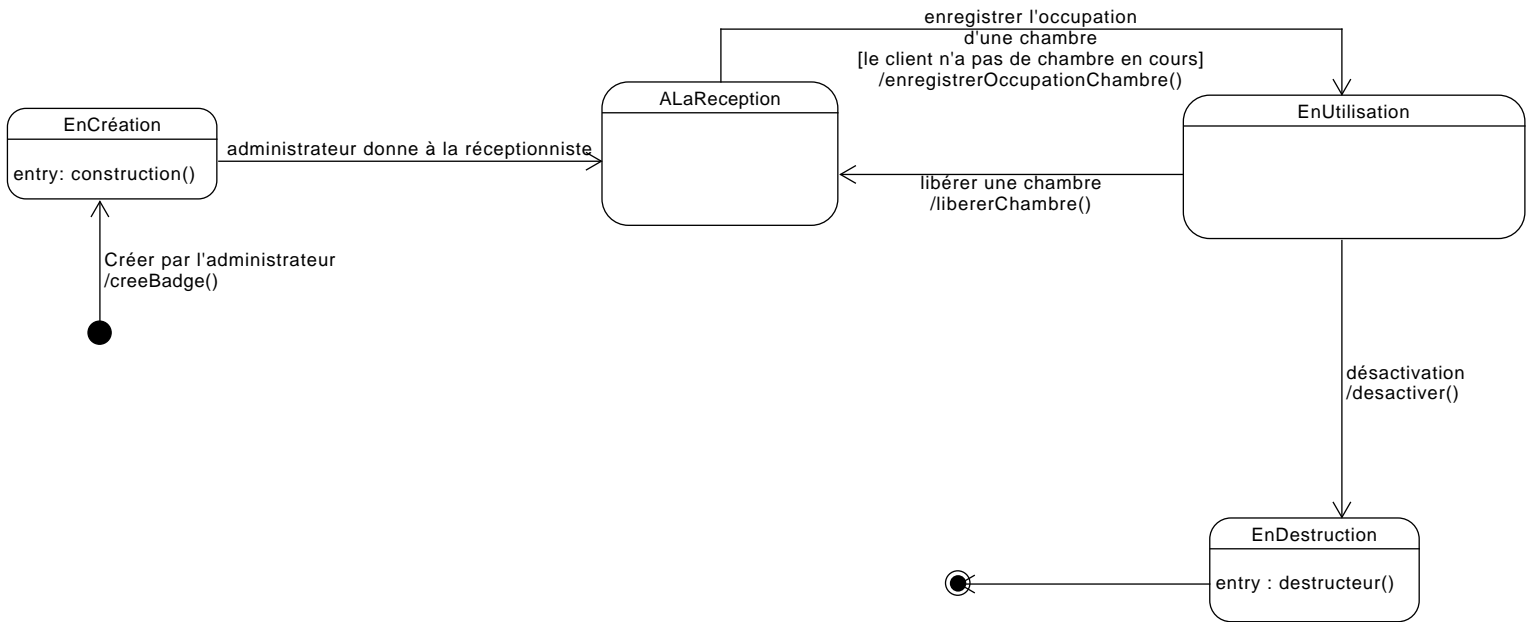


FIGURE 6 – DiagrammesDeMachineAEtats

Invariants :

(un client associe le badge
 \wedge un chambre associe le badge
 \wedge les paireCleps de badge \neq null
 \wedge le badge du chambre est pareil que ce badge
 \wedge le badge du client est pareil que ce badge)
 \vee
 (\wedge aucun client associe le badge
 \wedge aucun chambre associe le badge
 \wedge les paireCleps de badge = null
)

6 Préparation des tests unitaires

	Numéro de test	1
Postcondition	badge \neq null	T
	paireClefs = null	T
	client = null	T
	chambre = null	T
Exception	Levée d'une exception	NON
Effet	Création du badge accepté	T
	Nombre de jeux de test	1

TABLE 9 – Table de décision du "constructeur" de la classe "Badge"

	Numéro de test	1
Postcondition	client = client	T
	badge.clent = client.badge	T
Exception	Levée d'une exception	NON
Effet	Association Client Bidirectionnelle accepté pour le badge	T
	Nombre de jeux de test	1

TABLE 10 – Table de décision du "AssociationClientBidirectionnelle" de la classe "Badge"