Institut Francophone International



Matière: GESTION DE PROJET

Sous la supervision de :Mr Ho Tuong Vinh

Membres du groupe : PHU Ba Duong SIDIBE Guéréguin Der Sylvestre

Année Académique: 2015-2016

TABLE DES MATIERES

INTRODUCTION	3
I. ANALYSE DU PROJET	4
A. Exigences fonctionnelles	
B. Exigences non fonctionnelles	8
C. Planning du travail	9
II. CONCEPTION ET IMPLEMENTATION DE L'APPLICATION	9
A. Architecture du système	9
B. Diagramme de classes	12
C. Diagrammes de séquence	12
1. Diagramme de séquence de création un compte	12
2. Diagramme de séquence d'authentification d'un compte	13
3. Diagramme de séquence d'ajout d'un événement	14
4. Diagramme de séquence d'ajout d'un offres	14
5. Diagramme de séquence de faire chercher	15
D. Outils et tecnologies utilisés	15
III. LES TESTS D'ACCEPTATION	16
A. Test d'authentification à l'application	16
B. Test le fonctionnement sur les comptes	
C. Test le fonctionnement sur les événements	21
D. Test le fonctionnement sur les offres	23
E. Test le fonctionnement faire checher	
F. Test le fonctionnement faire le rapport sous forme excel	26
IV. BILAN DU TRAVAIL	27
V. CONCLUSION	28

INTRODUCTION

Pour mettre nos connaissances acquises lors notre cours de gestions de projects, il nous est demandé de réaliser un petit projet de développement logiciel. C'est dans ce cadre que le projet gestion des anciens de l'IFI a été intitié afin de permettre un suivi des étudiants ayant fini leurs études à l'IFI et toute personne ayant participé au bon fonctionnement de cet institut(anciens professeurs, anciens employés) aussi leur permettre de rester en contact et de partager leurs expériences avec les nouveaux.

Afin de rendre compte du travail effectué, nous avons rédigé ce rapport, qui est structuré en quatre grandes parties à savoir: l'analyse, la conception, l'implémentation et les tests d'acceptation. Nous achèverons par un bilan du travail.

I. ANALYSE DU PROJET

Dans cette partie, nous aurons à présenter les exigences fonctionnelles et non fonctionnelles de l'application développée.

A. Exigences fonctionnelles

Notre application comporte principalement cinq (05) grandes fonctionnalités comme suit:

- ➤ **Gestion de l'annuaire :** cette fonctionnalité permet de gérer la consultation, la mise à jour de l'annuaire des annuaire. Elle permet aussi de gérer la recherche d'informations sur l'annuaire et de faire des rapport.
- ➤ **Gestion des utilisateurs:** cette fonctionnalité permet de gérer la création et la mise à jour des comptes des utilisateurs. Ainsi que leur authentification et déconnection.
- ➤ **Gestion des événements:** cette fonctionnalité permet à un utilisateur de créer et de mettre à jour un événement.
- ➢ Gestion des offres: cette fonctionnalité permet à un utilisateur de créer et de mettre à jour une offre
- ➤ **Gestion des email:** cette fonctionnalité permet à des utilisateurs de s'envoyer des email.

Nous présentons dans le tableau suivant une description détaillée de chacune de ces fonctionnalités:

Fonctionnalités de l'application	Description des sous fonctionnalités
Gestion de l'annuaire	Consulter: permet des utilsateur de voir la liste des utilisateurs enregsitrés et d'avoir les détails sur un utilisateur
	• rechercher: permet à un utilisateur de rechercher dans l'annuaire la liste des utilisateurs repondant à des critères tels que: la promotion, le nom, l'email
	• supprimer: permet à l'adminatrateur de supprimer une rentrée de l'annuaire
Gestion des utilisateurs	• Créer un compte: Permet à utilisateur de créer un compte en renseignant les informations demandées.
	• mette à jour compte: Permet à utilisateur connecté au système d'éditer son profil
	• se connecter: Permet à un utilisateur de se connecter au système en renseignant son nom utilisateur et son mot de passe.
	• Se deconnecter: Permet à un utilisateur de se déconnecter du système.
Gestion des événements	• publier un événement: Permet à un utilisateur ayant un compte de créer un événement et de le publier.
	modifier: Permet à l'utilisateur ayant créé l'événement ou à l'adminatrateur de modifier les informations sur l'événement
	• supprimer: Permet à l'adminatrateur de supprimer un événement.
	• lister les événements: Permet d'affcicher

	les événements • voir offre: Permet à un utilisateur de voir les détails sur un événement
Gestion des offres	 publier une offre: Permet à un utilisateur ayant un compte de créer une offre et de le publier. modifier: Permet à l'utilisateur ayant créé l'événement ou à l'adminatrateur de modifier les informations sur l'événement supprimer: Permet à l'adminatrateur de supprimer un événement. lister les offres: Permet d'affcicher les offres voir offre: Permet à un utilisateur de voir les détails sur une offre Postuler: Permet à un utilisateur de postuler à une offre publiée
Gestion des email	Envoyer email: Permet à un utilisateur connecté d'envoyer un autre utilsateur ayant un compte dans le système

Tableau: Description des différentes focntionnalités

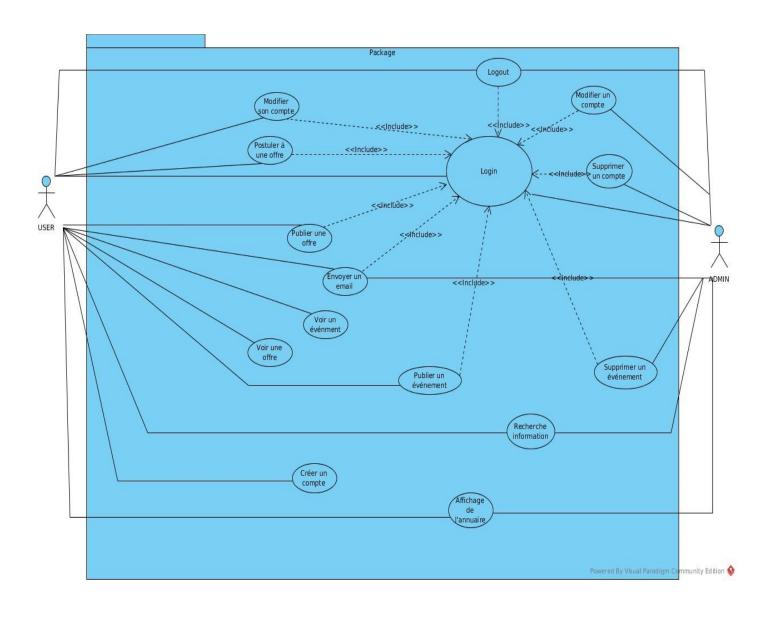


Figure 1: Diagramme de cas d'utilisation du système

B. Exigences non fonctionnelles

Les exigences non fonctionnelles de notre application se présentent comme suit :

- **Contrainte d'exploitation:** L'application pourra être utilisée par toute personne possédant un navigateur web et d'une connexion internet.
- **Contrainte de développement:** L'application sera mise en place en utilisant comme outils de développement:
 - La plate-forme java.
 - Spring framework.
 - Hibernate
 - PostgreSQL
- **Délai de réalisation:** Le delai pour la réalisation du projet gestion des anciens de l'IFI est de dix semaines.
- La planification et la méthode de développement du projet:
 - -Processus de développement : SCRUM

C. Planning du travail

Nous présentons ici le planning prévisionnel pour l'exécution de notre travail:

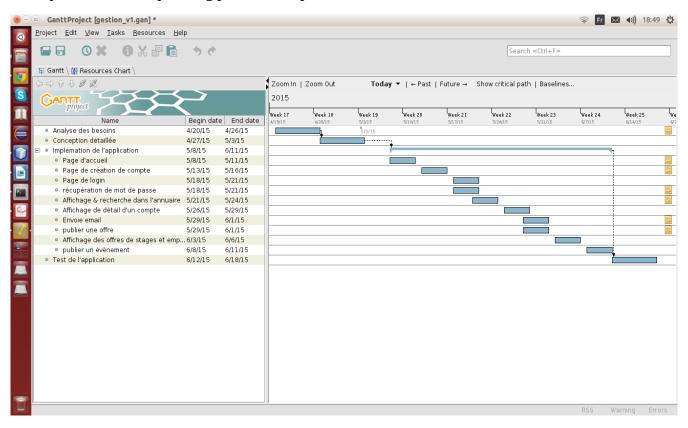


Figure 2: Planning du projet

II. CONCEPTION ET IMPLEMENTATION DE L'APPLICATION

A. Architecture du système

Notre application a été implémentée en suivant l'architecture à 5 couches:

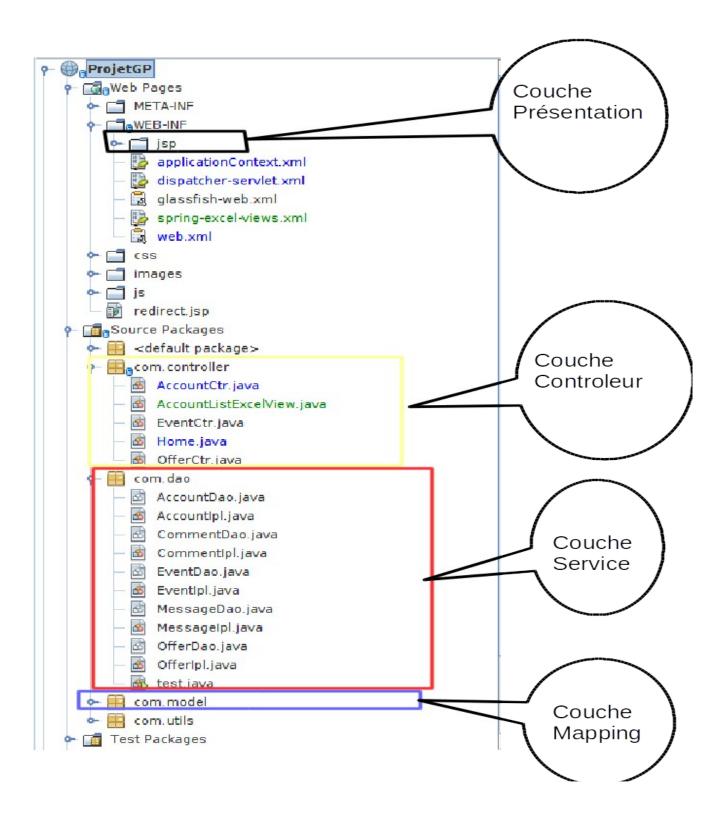
Dans la conception de notre application, nous avons choisi d'utiliser une architecture à

5 couches. Cette architecture est composée des couches suivantes :

- La couche Physique : cette couche correspond à la structure physique des données en d'autre terme la base de données de notre application.
- La couche Mapping : cette couche permet de représenter chaque table de la couche physique

- par une classe ainsi que de définir les fonctions comme les accesseurs et les mutateurs pour chaque classe. Elle correspond au package com.model dans notre application.
- ➤ **La couche Service :** cette couche permet de définir pour chaque classe de la couche Mapping et les méthodes permettant de réaliser les fonctionnalités d'ajout, de modification, de suppression, de recherche et de sélection. Cette couche correspond au package com.dao dans notre application.
- ➤ **La couche Controler :** cette couche joue le rôle de contrôleur. Elle permet de vérifier si les informations entrées par l'utilisateur sont correctes. Si oui, elle fait appel à la méthode ou à la fonction correspondante à cette action au niveau de la couche Entreprise. Cette couche correspond au package com.controller dans notre application.
- ➤ **La couche Présentation :** Cette couche regroupe toutes les vues de notre application. Elle correspond au package Web Pages dans notre application.

La figure qui suit montre le découpage de notre application en couche



B. Diagramme de classes

Dans cette partie, nous présentons le diagramme de classe de notre système qui représente la structure statique de celui en terme de classes et la relation entre elles.

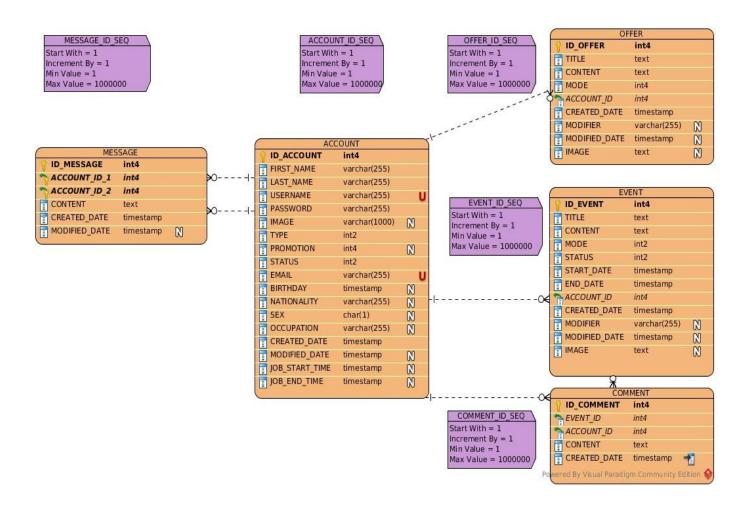


Figure 3: diagramme de classe du système

C. Diagrammes de séquence

Nous allons présenter dans cette section, les processus de fonctionnement sous forme diagramme de séquence. Voici, ce sont les fonctions les plus importants dans notre projet que nous voudronts présenter:

1. Diagramme de séquence de création un compte

Ce diagramme décrit les différentes étapes pour la création d'un compte dans le système.

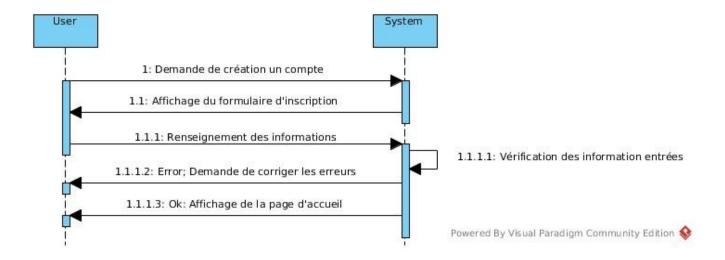


Figure : Création de compte

2. Diagramme de séquence d'authentification d'un compte

Ce diagramme décrit les différentes étapes lors de l'authentification d'un utilisateur sur le système

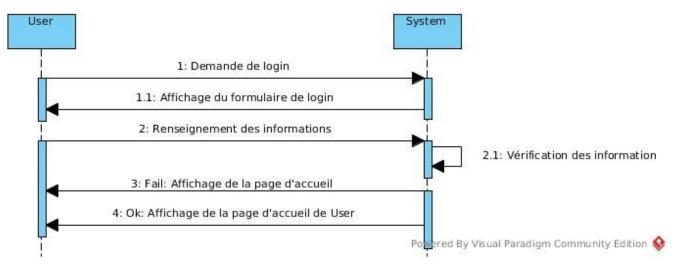


Figure: Authentification

3. Diagramme de séquence d'ajout d'un événement

Ce diagramme décrit les différentes étape pour la publication d'un événement par un utilisateur déjà connecté.

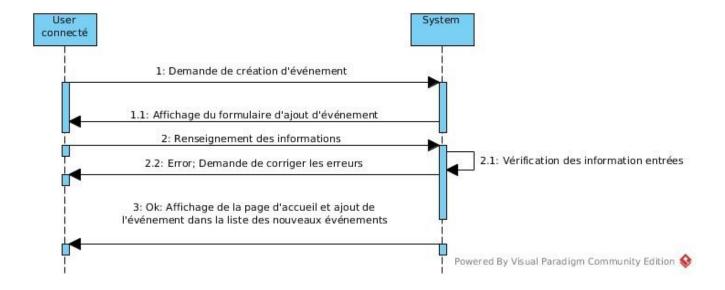


Figure: Création événement

4. Diagramme de séquence d'ajout d'un offres

Ce diagramme décrit les différentes étape pour la publication d'une offre par un utilisateur déjà connecté.

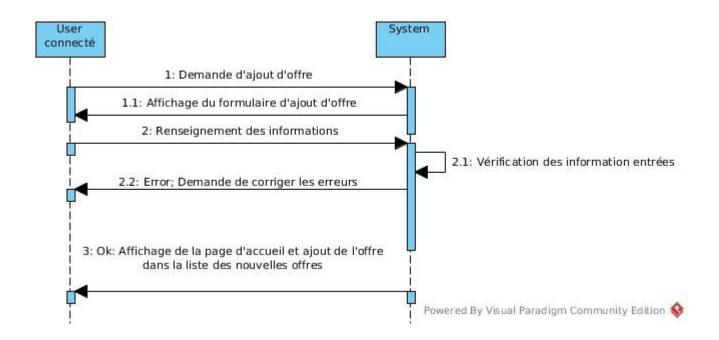


Figure: Création offre

5. Diagramme de séquence de faire chercher

Ce diagramme décrit les étapes de recherche.

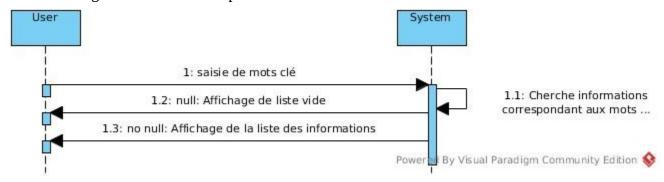


Figure: recherche

D. Outils et tecnologies utilisés

Ici, nous allons présenter les outils et les technologies utilisés lors de l'implémentation de notre application.

Les outils:

Netbeans : outil utilisé pour éditer les programmes et compiler ces derniers.

GlassFish Server : C'un serveur web installé sur notre machine pour déployer notre web projet.

PgAdmin III: C'est un interface pour faciliter de traiter les base de données

PostgresSql: Le système de base de données

VisualParadigm: Outil de modélisation de notre application

GanttProject: Pour la plannification de notre projet

Les technologies:

SpringMVC

Hibernate

III. LES TESTS D'ACCEPTATION

A. Test d'authentification à l'application

ID Test	Description	Input	Résultat attendu	Resultat obtenu
001: Login	L'utilisateur s'authentifie pour accéder à la page d'accueil de l'application, et avoir des rôles de faire des autre fonctions		Le système va vérifier les compte et retourner la page d'accueil de l'application avec des fonctions pour l'utilisateur ajoutés	Le système marche bien comme le résultat attendu
002: Logout	Cliquer la lien de "logout"	Cliquer sur le lien "logout"	Déconnecter le système	Le système marche bien comme le résultat attendu

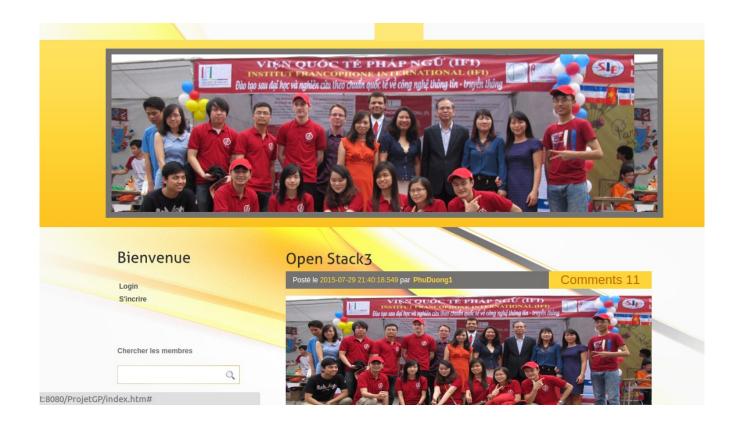
Formulaire de login:



Le page d'accueil:



Le page après déconnexion:

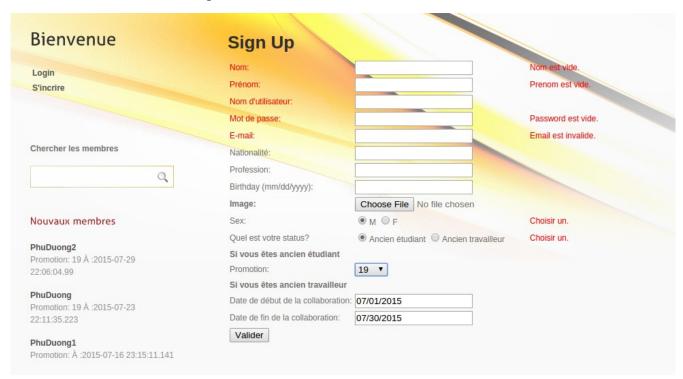


B. Test le fonctionnement sur les comptes

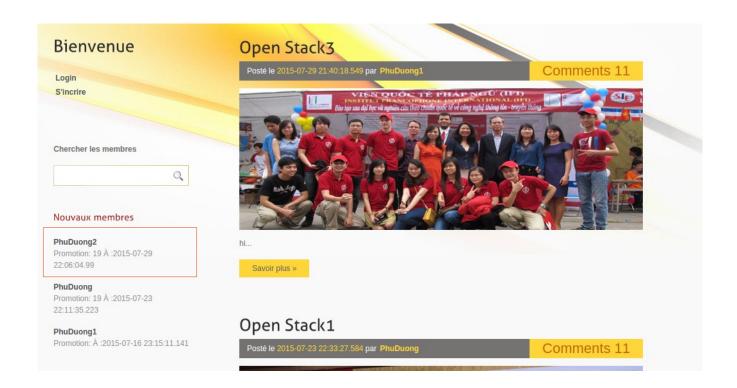
ID Test	Description	Input	Résultat attendu	Resultat obtenu
003: Créer un compte	La personne,qui veut créer un compte, elle doit founnir des informations neccessaire pour cré	Les informations d'utilisateur	Les système doit vérifier les informations obligatoires, et la forme d'email, contraine de date de début, date de finetc	Le système marche bien comme le résultat attendu
004: Modifier un compte	L'utilisateur après login, il peut modifier son compte.	Télécharger les informations courante de compte, l'utilisateur va modifier quelques choses sur son	Les système doit vérifier les informations obligatoires, et la forme d'email, contraine de date de début, date de	Le système marche bien comme le résultat attendu

compte.	finetc	
---------	--------	--

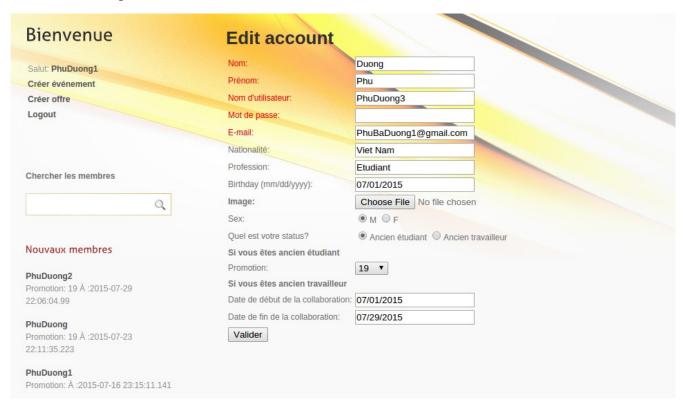
Formulaire de création de compte:



Après avoir créé un compte:



Modifier un compte:



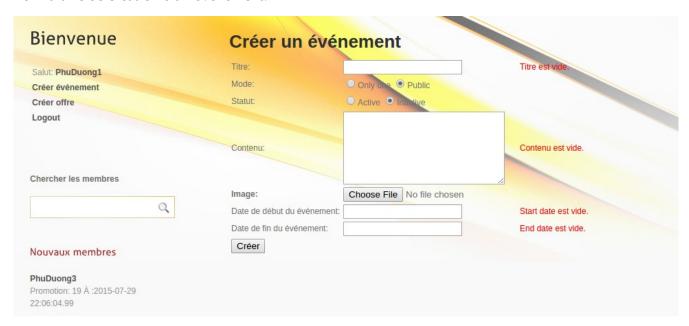
Après avoir modifié un compte:



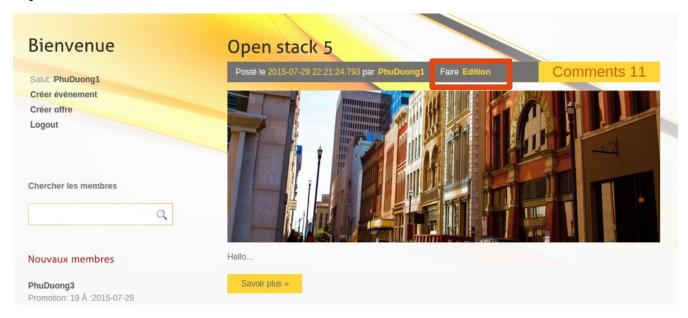
C. Test le fonctionnement sur les événements

ID Test	Description	Input	Résultat attendu	Resultat obtenu
005: Créer un événement	Créer un événement avec le nom d'événement, l'image lié, et la description et la date de début et la date de fin.	Le nom de événement, le mode, le statut, la description, l'image, la date de début, la date de fin.	Les système doit vérifier les informations obligatoires, contraine de date de début, date de finetc	Le système marche bien comme le résultat attendu
006: Modifier un événement	La personne qui a créer un événement, elle a le droit de modifier cet événement.		Les système doit vérifier les informations obligatoires, contraine de date de début, date de finetc	Le système marche bien comme le résultat attendu

Formulaire de création d'un événement:



Après avoir créer un événement:



Formulaire de modification d'un événement:



Après avoir modifié un événement:

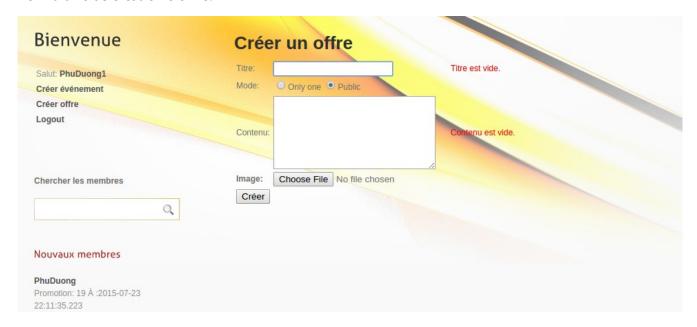


D. Test le fonctionnement sur les offres

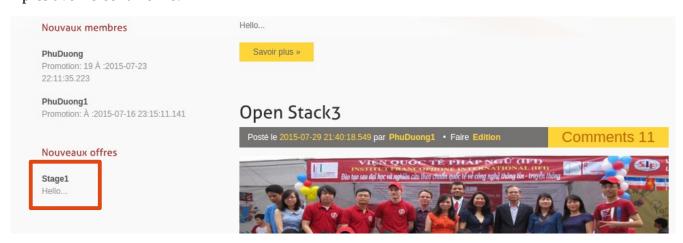
ID Test	Description	Input	Résultat attendu	Resultat obtenu
007: Créer un offre	Créer un offre avec	Le nom d'offre, le	Les système doit	Le système marche

le nom d'offre,	mode, la	vérifier les	bien comme le
l'image lié, et la	description, l'image	informations	résultat attendu
description.		obligatoires	

Formulaire de création d'offre:



Après avoir créer un offre:



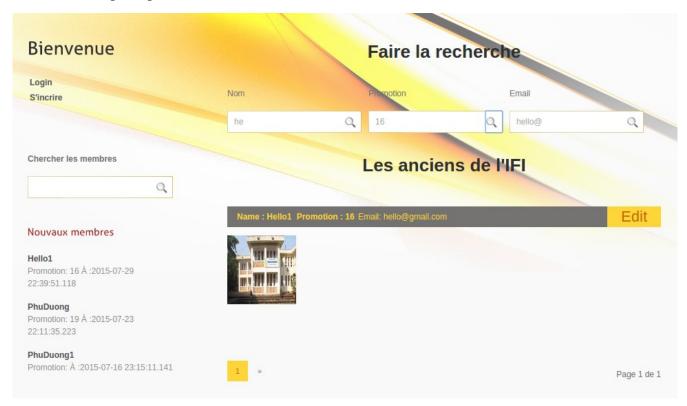
E. Test le fonctionnement faire checher

ID Test	Description	Input	Résultat attendu	Resultat obtenu
009: Lister tous les comptes	Lister les informations, les image de tous les comptes	L'utilisateur cliquer sur l'annuaire de menu.	Lister la formulaire de recherche et la liste de compte	Le système marche bien comme le résultat attendu
010: Chercher les compte	Les utilisateurs peuvent chercher les comptes en utilisant nom, promotion, email ou tous les trois	Les informations pour la recherche (nom ou promotion ou email ou tous les trois)	Trouver les comptes corresspondant à les informations d'entrées	Le système marche bien comme le résultat attendu

La liste de compte:



La liste de comptes après avoir cherché:



F. Test le fonctionnement faire le rapport sous forme excel

ID Test Description Input Résultat attendu I	Resultat obtenu
	Elle ne marche pas

IV. BILAN DU TRAVAIL

Nous présentons le bilan sur notre travail : les tâches que nous avons pu réaliser et celles qui nous à réaliser.

Fonctionnalités déjà effectuées	Fonctionnalités restant à faire
Créer un annuaire	permettre de supprimer un enregistrement dans l'annuaire (fonctionnalité réservée à l'adminatrateur)
Consulter l'annuaire	permettre d'écrire un email à un autre utiliseur inscrit dans l'annuaire
permettre à un utilsateur de créer un compte	permettre à un utilisateur de postuler à une offre
permettre à un utilisateur de modifier son compte	Création de rapport de la liste des anciens
permettre à un utiliseur ayant un compte de se connecter au système	
permettre à un utiliseur de se déconnecter du système	
permettre à un utilisateur de proposer des offres d'emploi ou de stages	
permettre à un utilisateur de créer un événement	

Tableau 2: Bilan du travail

V. CONCLUSION

Le projet que nous avons réalisé est application web basée pour faciliter la gestion des anciens de l'IFI. Ce projet nous a permis de savoir plannier un projet avec GanttProject et de faire le suivi. Il nous a permis aussi de nous familiariser avec des plate-formes de développement tel que: SpringMVC et Hibernate. Par manque de temps et de connaissances suffisantes sur les technologies utilisées pour ce projet, nous n'avons pas implémentés toutes les fonctionnalités définies. D'autres fonctionnalités restent en cours développement.