SIGNATURE DESIGN



Mise en route 3

Sprint1	
Télécharger Outils3	
Diagramme de paquetage3	
Plan de l'application(differents onglets)3	
Diagramme des classes3	
Base de données (diagramme et création)3	
Prototype connexion à BDD3	
Sprint2	
Création des classes4	
Communication avec BDD (requêtes)4	
Version 1 4	
Sprint14	
Mise en place de javaFX4	
Recherches sur JDBC4	
Sprint24	
Premières fonctionalités: ajouter produits, supprimer, voir quantités4	

Progression classes4
Version 2 4
Sprint1
Recherches JDBC4
Création des différentes scènes4
Sprint24
Essai storedProcedures4
Association des boutons aux fonctions ajout, supression, modification4
Essai preparedStatement4
Création de la database via une classe java4
Alpha 4
Version BETA5
Création et Intégration des storedProcedures5
Tests manuels et application de correctifs5
Création et mise à jour des classes client, fournisseurs, commandes5
Création triggers5
Sprint25
Création et finalisation de toutes les scènes5
Association des boutons aux fonctions correspondantes5
Finalisation triggers5
Tests (unitaire,intégration)5
Finalisation des classes et leurs fonctions5
Préparer la présentation5

1 MISE EN ROUTE

Phase d'initialisation du projet:

1.1 SPRINT1

- Téléchargement et installation des différents outils
- Modélisation du projet sous la forme de diagrammes
- Création de la base de données
- Premier essai de connexion avec la base de données (code)

1.1.1 TELECHARGER OUTILS

1.1.1.1 ECLIPSEJAVA

1.1.1.1.1 JAVAFX

1.1.1.1.1.1 SCENEBUILDER

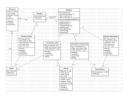
1.1.1.2 MYSQL

1.1.1.3 JDBC ET DRIVER MYSQL

1.1.2 DIAGRAMME DE PAQUETAGE

1.1.3 PLAN DE L'APPLICATION(DIFFERENTS ONGLETS)

1.1.4 DIAGRAMME DES CLASSES



1.1.5 BASE DE DONNEES (DIAGRAMME ET CREATION)

BDD SignatureDesign.pdf

1.1.6 PROTOTYPE CONNEXION A BDD

1.2 SPRINT2

- Codage des classes
- Codage des premières fonctionnalités (communiquer avec la BDD par des requêtes)
- Gestion des produits (ajouter, supprimer, quantites...)

1.2.1 CREATION DES CLASSES

1.2.2 COMMUNICATION AVEC BDD (REQUETES)

2 VERSION 1

Premier Prototype

- Première interface graphique
- Simulation des ventes, passage de commandes, retour de produits
- 2.1 SPRINT1
- 2.1.1 MISE EN PLACE DE JAVAFX
- 2.1.2 RECHERCHES SUR JDBC
- 2.2 SPRINT2
- 2.2.1 PREMIERES FONCTIONALITES: AJOUTER PRODUITS, SUPPRIMER, VOIR QUANTITES...
- 2.2.2 PROGRESSION CLASSES
- 3 VERSION 2

Version 2

- Implementation des statistiques et interface graphique associée
- 3.1 SPRINT1
- 3.1.1 RECHERCHES JDBC
- 3.1.2 CREATION DES DIFFERENTES SCENES
- 3.2 SPRINT2
- 3.2.1 ESSAI STOREDPROCEDURES
- 3.2.2 ASSOCIATION DES BOUTONS AUX FONCTIONS AJOUT, SUPRESSION, MODIFICATION...
- 3.2.3 ESSAI PREPAREDSTATEMENT
- 3.2.4 CREATION DE LA DATABASE VIA UNE CLASSE JAVA
- 4 ALPHA

Optimisation et refonte ergonomique

Test avantages et inconvénients

4.1 \	/ERSI	ON	RFT	$\Gamma \Lambda$
4.1	/ LINJI		DLI	

- 4.1.1 CREATION ET INTEGRATION DES STOREDPROCEDURES
- 4.1.2 TESTS MANUELS ET APPLICATION DE CORRECTIFS
- 4.1.3 CREATION ET MISE A JOUR DES CLASSES CLIENT, FOURNISSEURS, COMMANDES
- **4.1.4 CREATION TRIGGERS**
- 4.2 SPRINT2
- 4.2.1 CREATION ET FINALISATION DE TOUTES LES SCENES
- 4.2.2 ASSOCIATION DES BOUTONS AUX FONCTIONS CORRESPONDANTES
- **4.2.3 FINALISATION TRIGGERS**
- 4.2.4 TESTS (UNITAIRE, INTEGRATION..)
- 4.2.5 FINALISATION DES CLASSES ET LEURS FONCTIONS
- 4.2.6 PREPARER LA PRESENTATION