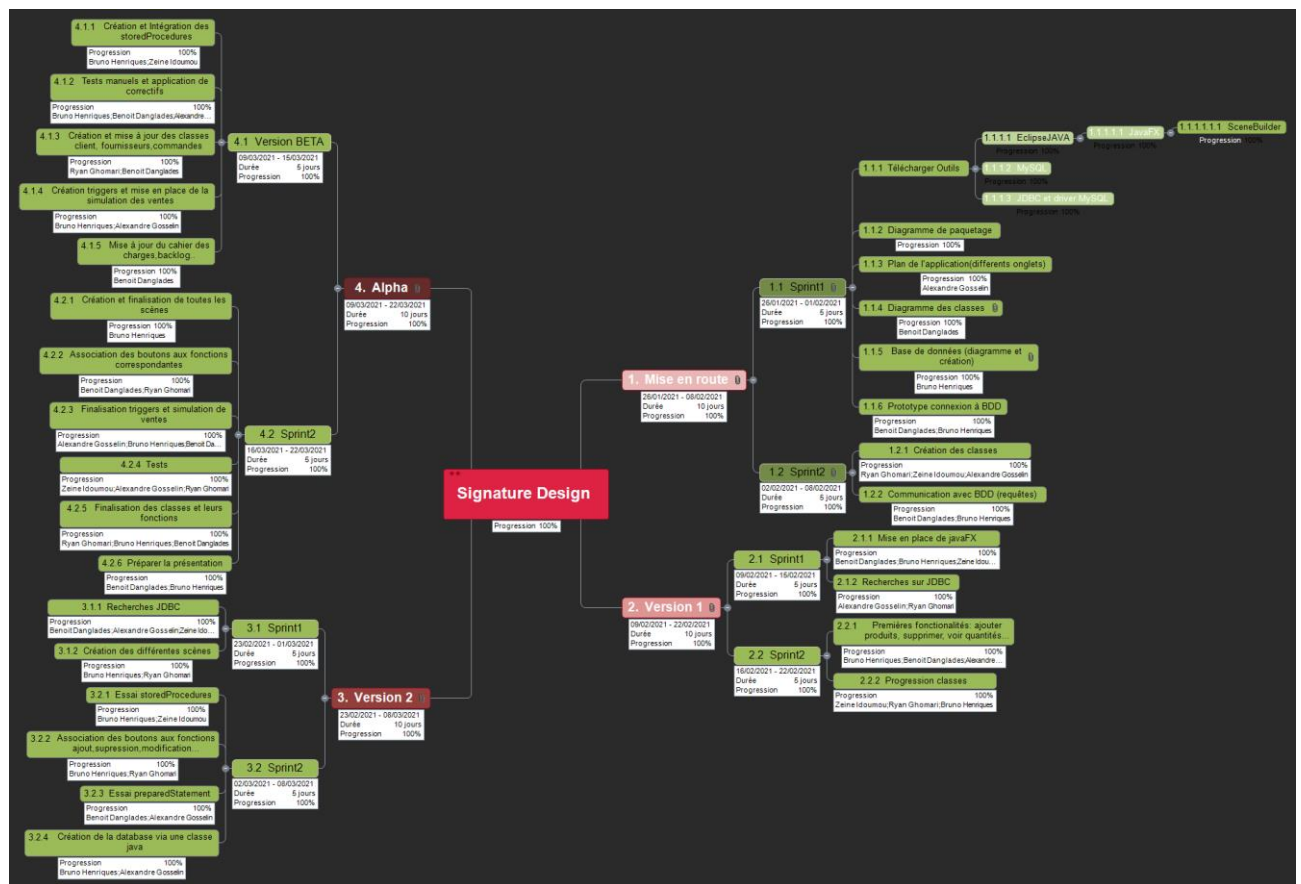


SIGNATURE DESIGN



Mise en route 3

Sprint1	3
Télécharger Outils	3
Diagramme de paquetage	3
Plan de l'application(differents onglets)	3
Diagramme des classes	3
Base de données (diagramme et création)	3
Prototype connexion à BDD	3
Sprint2	3
Création des classes	4
Communication avec BDD (requêtes)	4
Version 1 4	
Sprint1	4
Mise en place de javaFX	4
Recherches sur JDBC	4

Sprint2	4
Premières fonctionnalités: ajouter produits, supprimer, voir quantités... ..	4
Progression classes.....	4
Version 2 4	
Sprint1	4
Recherches JDBC	4
Création des différentes scènes.....	4
Sprint2	4
Essai storedProcedures	4
Association des boutons aux fonctions ajout,supression,modification... ..	4
Essai preparedStatement	4
Création de la database via une classe java	4
Alpha 4	
Version BETA	5
Création et Intégration des storedProcedures.....	5
Tests manuels et application de correctifs.....	5
Création et mise à jour des classes client, fournisseurs,commandes	5
Création triggers et mise en place de la simulation des ventes.....	5
Mise à jour du cahier des charges,backlog.. ..	5
Sprint2	5
Création et finalisation de toutes les scènes.....	5
Association des boutons aux fonctions correspondantes.....	5
Finalisation triggers et simulation de ventes	5
Tests	5
Finalisation des classes et leurs fonctions.....	5
Préparer la présentation	5

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

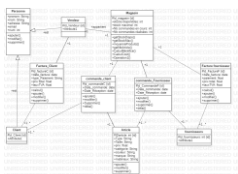
1.1.1.2 MYSQL

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, quantités...)

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 JAVA FX

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 STORED PROCEDURES

3.2.2 ASSOCIATION DES BOUTONS AUX FONCTIONS AJOUT, SUPPRESSION, MODIFICATION...

3.2.3 ESSAI PREPARED STATEMENT

3.2.4 CREATION DE LA DATABASE VIA UNE CLASSE JAVA

4 ALPHA

Optimisation et refonte ergonomique

Test avantages et inconvénients

4.1 VERSION BETA

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 ET MISE EN PLACE DE LA SIMULATION DES VENTES

4.1.5 MISE A JOUR DU CAHIER DES CHARGES,BACKLOG..

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 ET SIMULATION DE VENTES

4.2.4 TESTS

4.2.5 FINALISATION DES CLASSES ET LEURS FONCTIONS

4.2.6 PREPARER LA PRESENTATION
