

Epreuve D43 : Développement d'applications intelligentes et  
Big Data - Fondamentaux



Federation for **ED**ucation in **E**urope  
Fédération Européenne Des Ecoles

Projet : *Développement API Gestion de pêche en Java*

## 1. Introduction

Ce projet vise à développer une API REST CRUD qui permet la gestion des utilisateurs et de leurs sorties de pêche de loisir en mer.

L'objectif est de fournir une API consommable facilement par différentes plateformes tels que l'application Android, interface web ...

## 2. Problématique

Actuellement, il n'existe pas d'API de gestion de sortie de pêche amateur gratuite. En développant une API, cela permet également de nous fournir une application simple d'utilisation pour diverses interfaces (Kotlin, Interface Web ...).

## 3. Objectifs

- Concevoir un échange de données utilisateur simple à consommer.
- Enregistrement et traitement des données récupérées.
- Permettre la consultation des informations via l'API pour l'utilisateur concerné.

## 4. Étude des besoins

Les besoins spécifiques identifiés :

- *Gestion des utilisateurs* : capacité à enregistrer et accéder aux informations des utilisateurs.
- *Gestion des sorties* : capacité à enregistrer et accéder aux sorties de pêche.
- *Gestion des leurres* : capacité à enregistrer et accéder aux leurres disponibles.
- *Gestion des poissons* : capacité à enregistrer et accéder aux poissons pêchés.
- *Simplicité d'utilisation* : Requêtage simple des appels API.
- *Sécurité des données* : Garantir l'intégrité et la véracité des données fournies.

## 5. Fonctionnalités attendues

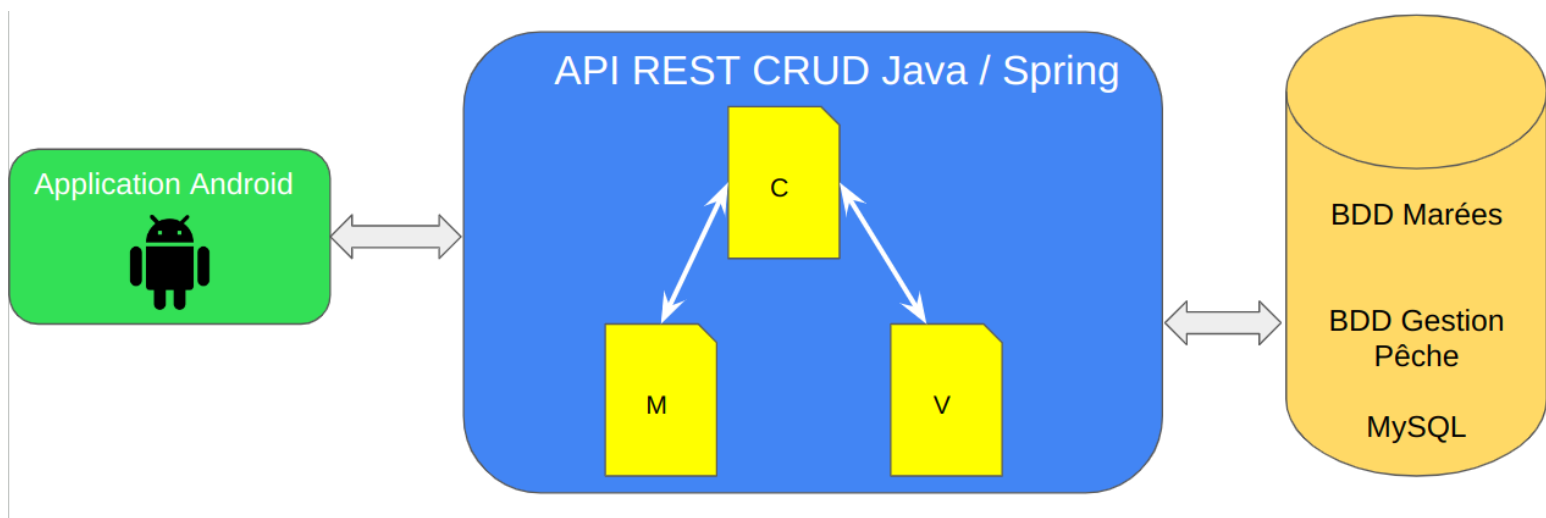
Les fonctionnalités de l'API incluront :

- *Gestion des utilisateurs* : Création, consultation, mise à jour et suppression des utilisateurs.
- *Gestion des sorties* : Création, consultation, mise à jour et suppression des sorties de pêche.
- *Gestion des leurres* : Création, consultation, mise à jour et suppression des leurres disponibles.
- *Gestion des poissons* : Création, consultation, mise à jour et suppression des poissons pêchés.
- Ajout possible de toutes autres fonctionnalités utiles.

## 6. Méthodologie

Nous utiliserons Java avec Spring comme langage de développement. La base de données sera centralisée sur MySQL. L'approche sera basée sur le modèle MVC pour une séparation claire entre la logique métier et l'interface utilisateur.

## 7. Architecture



### **8. Développement et mise en œuvre**

Le développement sera structuré en phases, incluant la configuration initiale, le développement des fonctionnalités CRUD et les tests unitaires avec JUnit.

### **9. Résultats attendus**

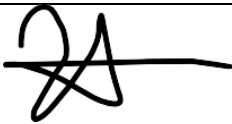

Nous souhaitons une API REST offrant des requêtes simples de consommation ainsi que des données structurées d'une manière facilement lisible.

La sécurité de l'accès aux données des utilisateurs sera importante.

### **10. Planification et gestion de projet**

Le projet se déroulera sur 5 mois, nous adopterons pour ce projet une méthode Agile avec des itérations définies pour la conception, le développement, les tests, et le déploiement, tout en identifiant et en gérant les risques d'intégrités des données.

Date dépôt : Le 26/03/2024

	Nom	Signatures
Etudiant 1 :	BARRIOL Anthony	
Etudiant 2 :	VERCELLONI Mathis	
Professeur	M. FREYERMUTH	Le 27/03/24
Responsable Filière	M. Skarniak	Le