



Projet JEE

Master en Science de données et système intelligent

Gestion des projets dans une entreprise de développement informatique



Réalisé par :

- RABAB KAF
- SALWA KBIRI ALAOUI

Encadré par :

- PR. ABDERRAHIM BENABBOU

Liste des acronymes

Abréviation	Désignation
CSS	Cascading Style Sheets
HTML	HyperText Markup Language
ORM	Object Relational Mapping
SGBD	Système de Gestion des Bases de Données
UML	Unified Modeling Language

Introduction générale

Nous entreprenons la rédaction d'une description détaillée de notre projet qui se concentre sur la gestion des projets au sein d'une entreprise de développement informatique. Ce projet engage trois protagonistes essentiels : un administrateur, un développeur, et un chef de projet. Notre objectif central consiste à concevoir une application à la fois légitime et professionnelle, en suivant rigoureusement l'architecture trois tiers et en mettant en œuvre le modèle MVC (Modèle-Vue-Contrôleur). L'enjeu réside dans la création d'une solution robuste et efficace, garantissant une gestion optimale des projets au sein de notre environnement professionnel.

Problématique :

Le défi consiste à élaborer une application qui soit en adéquation avec la structure des entreprises, en se fondant sur le modèle MVC et en respectant le schéma d'architecture en trois tiers.

Solution proposée

Analyse des besoins : Comprendre en détail les exigences et les processus spécifiques de l'entreprise pour s'assurer que l'application répond adéquatement à ses besoins.

Conception de l'architecture : Élaborer une architecture en trois tiers en mettant en œuvre le modèle MVC. Cette conception devrait refléter la manière dont l'application interagira avec les utilisateurs, la logique métier et la base de données.

Choix des technologies : Sélectionner les technologies appropriées pour chaque couche de l'architecture. Cela peut inclure des frameworks MVC, des langages de programmation, des bases de données, et d'autres outils nécessaires à la mise en œuvre efficace de l'application.

Développement itératif : Adopter une approche itérative pour le développement, en commençant par des versions de base et en les améliorant progressivement en fonction des retours et des besoins évolutifs.

Tests approfondis : Mettre en place des tests approfondis pour garantir la qualité et la fiabilité de l'application. Cela inclut des tests unitaires, des tests d'intégration et des tests fonctionnels.

Implémentation progressive : Déployer l'application de manière progressive, en commençant peut-être par une phase pilote dans un environnement contrôlé avant de l'étendre à l'ensemble de l'entreprise.

Formation et support : Fournir une formation adéquate aux utilisateurs finaux et assurer un support continu pour résoudre les problèmes éventuels et optimiser l'utilisation de l'application.

Maintenance et améliorations : Mettre en place un plan de maintenance régulier pour résoudre les problèmes de sécurité, effectuer des mises à jour et intégrer de nouvelles fonctionnalités en fonction des évolutions des besoins de l'entreprise.

Cahier de charges

L'objectif est de développer une application web dédiée à la gestion de projets au sein d'une entreprise de développement informatique. Trois principaux services sont définis :

Création et gestion de projets par le directeur informatique :

Le directeur informatique se connecte et crée un nouveau projet en fournissant des informations telles que le nom unique, la description, le client, les dates de démarrage et de livraison, ainsi que la durée estimée du développement. Affectation du projet à un chef de projet avec la possibilité de modifications ultérieures ou de suppression.

Gestion du cycle de vie des projets par le chef de projet :

Le chef de projet reçoit des notifications pour les nouveaux projets qui lui sont attribués.

Consultation du projet, ajout de technologies et méthodologies, sélection d'une équipe de développeurs compétents, et planification d'une réunion de présentation du projet à l'équipe.

Après la réunion, attribution des services à développer à chaque membre de l'équipe avec une description et une durée en jours.

Participation des développeurs dans le développement des services :

Le développeur se connecte, gère son profil de compétences et consulte les détails du projet et des services qui lui sont attribués.

Chaque jour, le développeur met à jour sa progression en ajoutant les tâches développées avec un pourcentage d'avancement pour chaque tâche.

L'application vise à optimiser la collaboration et la gestion des projets tout au long de leur cycle de vie, depuis la création jusqu'à l'achèvement des services de développement.

Sécurité

La sécurité de l'application repose sur le processus d'authentification. Seul l'administrateur a accès à son interface dédiée, et aucun autre individu ne peut y accéder via l'URL spécifique. Ce mécanisme a été mis en place en utilisant des sessions, en respectant rigoureusement les principes de sécurité. De même, les développeurs et les chefs de projet bénéficient d'une configuration similaire, garantissant un accès restreint et sécurisé à leurs interfaces respectives.

2.5.2 Ergonomie

L'organisation visuelle et la cohérence :

L'ergonomie d'un site web est essentielle pour offrir une expérience utilisateur optimale en mettant l'accent sur la navigation claire, la hiérarchie de l'information et la mise en page responsive.

Gestion des erreurs :

Rédiger avec soin les messages d'erreur pour qu'ils soient clairs et indiquent une solution possible. Les messages d'erreur doivent être compréhensibles pour l'utilisateur et lui donner une idée de la marche à suivre pour résoudre le problème.

Chapitre 2 : Analyse fonctionnelle et conception de l'application

1 Modélisation par UML

La modélisation est une technique de conception qui permet de simplifier la complexité d'un système et d'organiser l'évolution du projet en représentant les étapes de sa réalisation. Dans notre projet, nous avons utilisé UML (Unified Modeling Language), qui est un standard pour l'analyse et la modélisation des applications informatiques construites à l'aide d'objets. UML permet de représenter les différents composants d'une application de manière structurée et efficace. Il unifie les notations et les concepts orientés objets et issus de l'unification de nombreux langages de modélisation graphique orientée objet.

2 Analyse et conception

2.1 Identification des acteurs

Directeur Informatique :

- Peut se connecter pour créer, modifier et supprimer des projets.
- A le contrôle total sur la gestion des projets.

Chef de Projet

- Peut recevoir des notifications pour les nouveaux projets.
- Peut ajouter des technologies et des méthodologies à un projet, former une équipe de développement, organiser des réunions, affecter des services aux membres de l'équipe.

Développeur :

- Peut se connecter pour modifier son profil et montrer sa progression dans le développement des services.

2.2 Diagrammes de cas d'utilisations

Les cas d'utilisation, également appelés "use cases", permettent de décrire de manière graphique et textuelle l'utilisation d'un système du point de vue de l'utilisateur. Ils sont utiles pour élaborer le cahier des charges ou le document de spécifications des besoins du logiciel. Le diagramme de cas d'utilisation comprend les acteurs, le système et les cas d'utilisation.

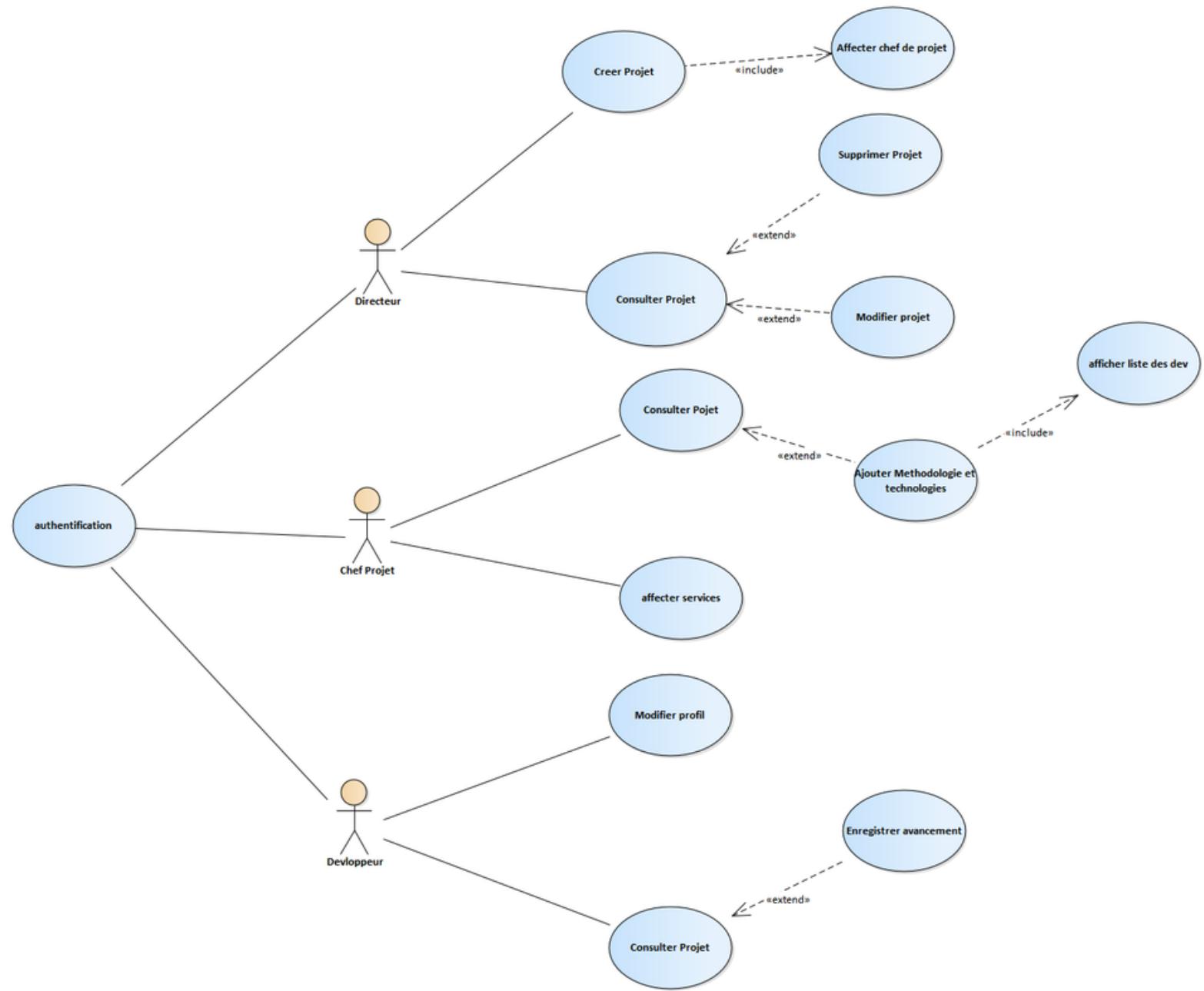


Diagramme de use case

2.3 Diagramme de package

Le diagramme de packages offre une vue modulaire de l'architecture logicielle. En identifiant les différents modules fonctionnels de l'application de gestion de projets, il présente une organisation claire des composants clés et de leurs interactions, facilitant ainsi la compréhension de la structure globale du système.

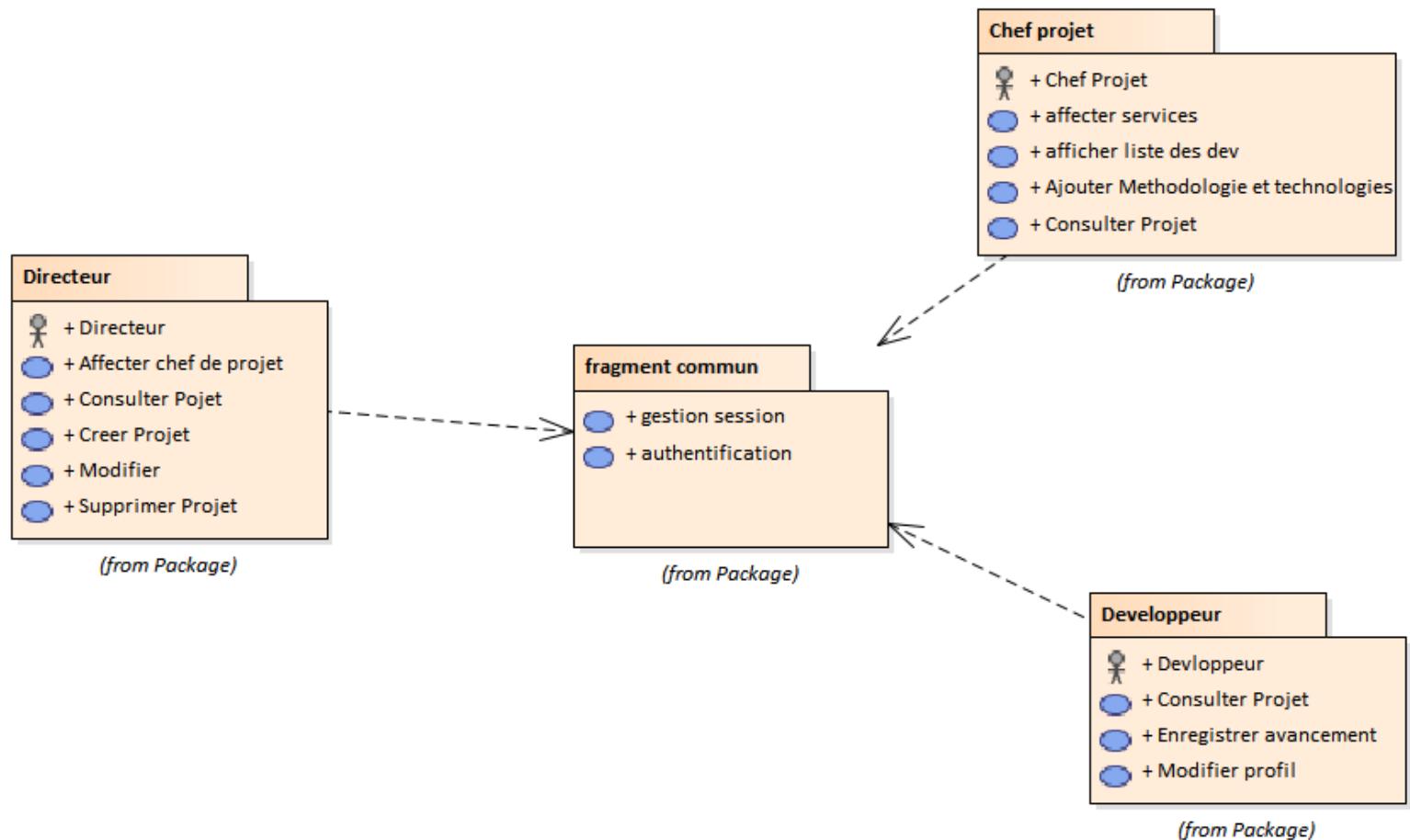


Diagramme de package

2.4 Diagramme d'activité

Le diagramme d'activités offre une représentation visuelle du déroulement séquentiel des actions entreprises par les acteurs pour des processus clés tels que la création d'un projet et l'affectation d'une équipe. Il détaille étape par étape les interactions entre les différents acteurs et les actions qu'ils entreprennent pour atteindre ces objectifs, offrant ainsi une vision claire du flux opérationnel au sein de l'application de gestion de projets.

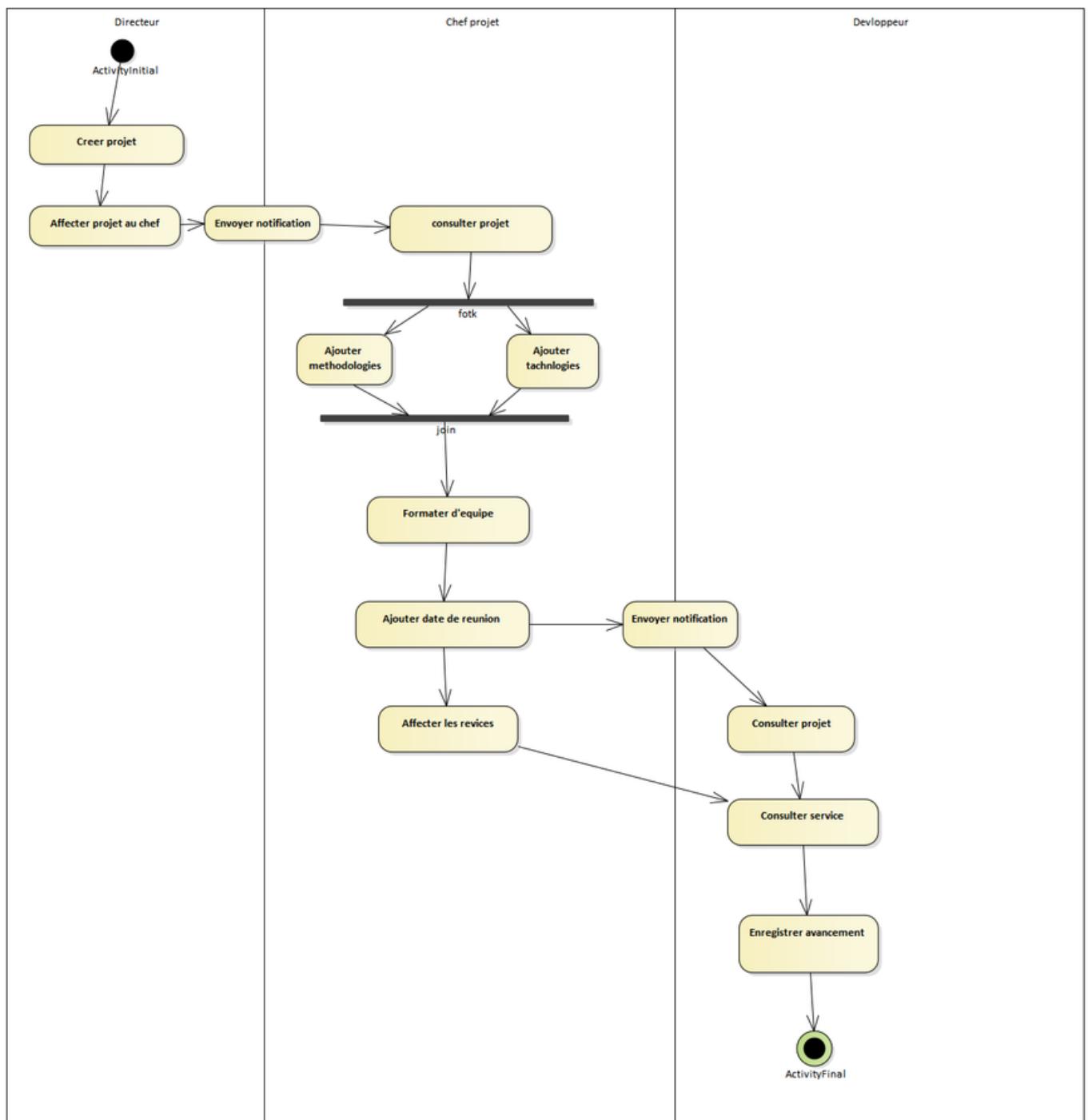
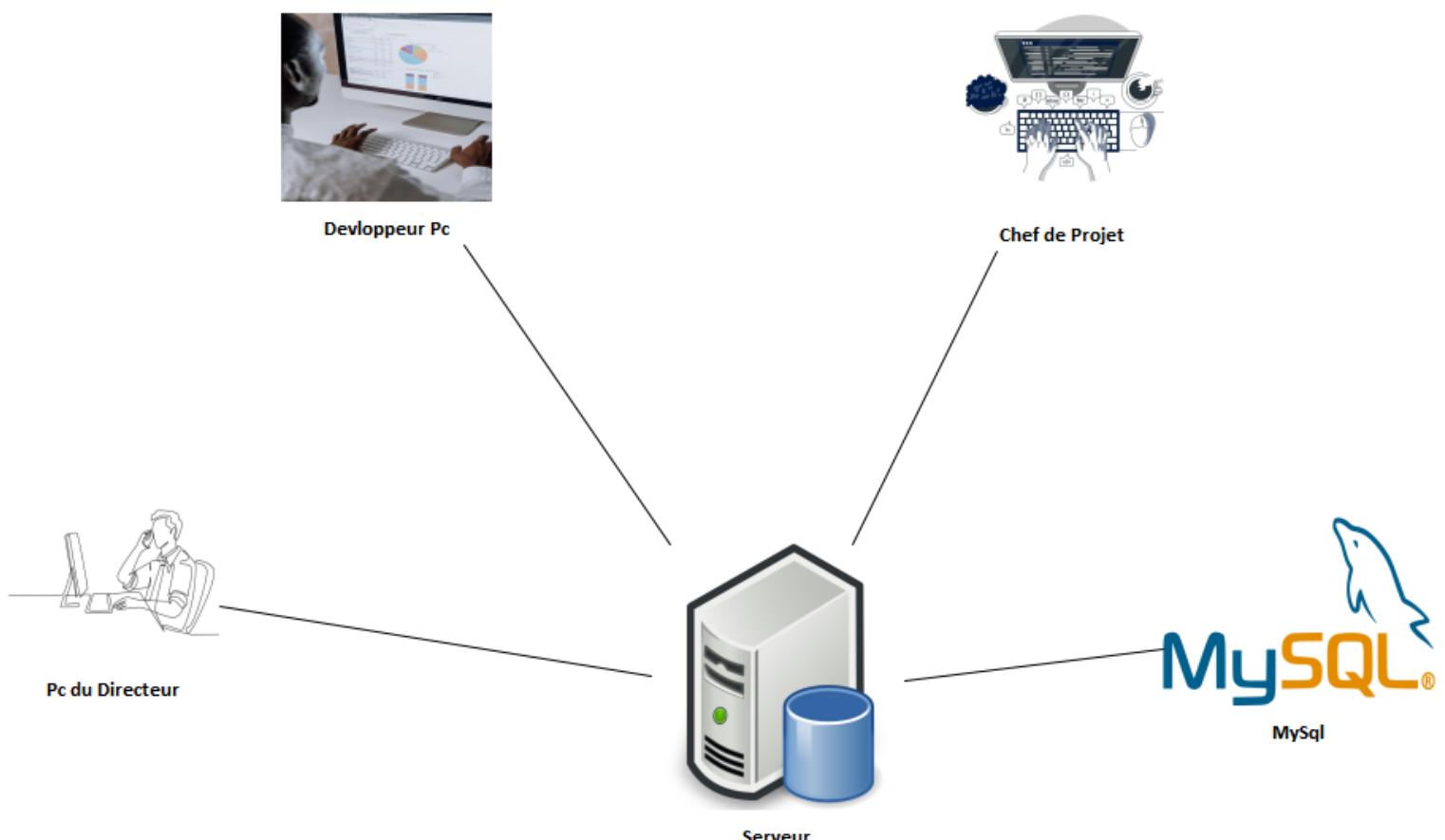


Diagramme d'activité

2.5 Diagramme de déploiement

Le diagramme de déploiement offre une représentation schématique de la distribution physique des composants logiciels au sein de l'infrastructure technique. En illustrant la disposition des serveurs, des clients et des bases de données, ce diagramme permet de visualiser l'architecture physique de l'application de gestion de projets, offrant ainsi une vue claire sur la manière dont les différents éléments logiciels sont déployés et interagissent au sein de l'environnement informatique de l'entreprise.



2.6 Diagramme de classes entités (Models)

Le diagramme de classes entités, ou Models, offre une représentation structurée des entités principales et de leurs relations au sein du domaine applicatif. En identifiant les objets fondamentaux et leurs interactions, ce diagramme illustre la structure des données clés de l'application de gestion de projets. Il présente ainsi une vue conceptuelle des entités et de leurs attributs, offrant une base solide pour la modélisation et la gestion des informations au sein du système.

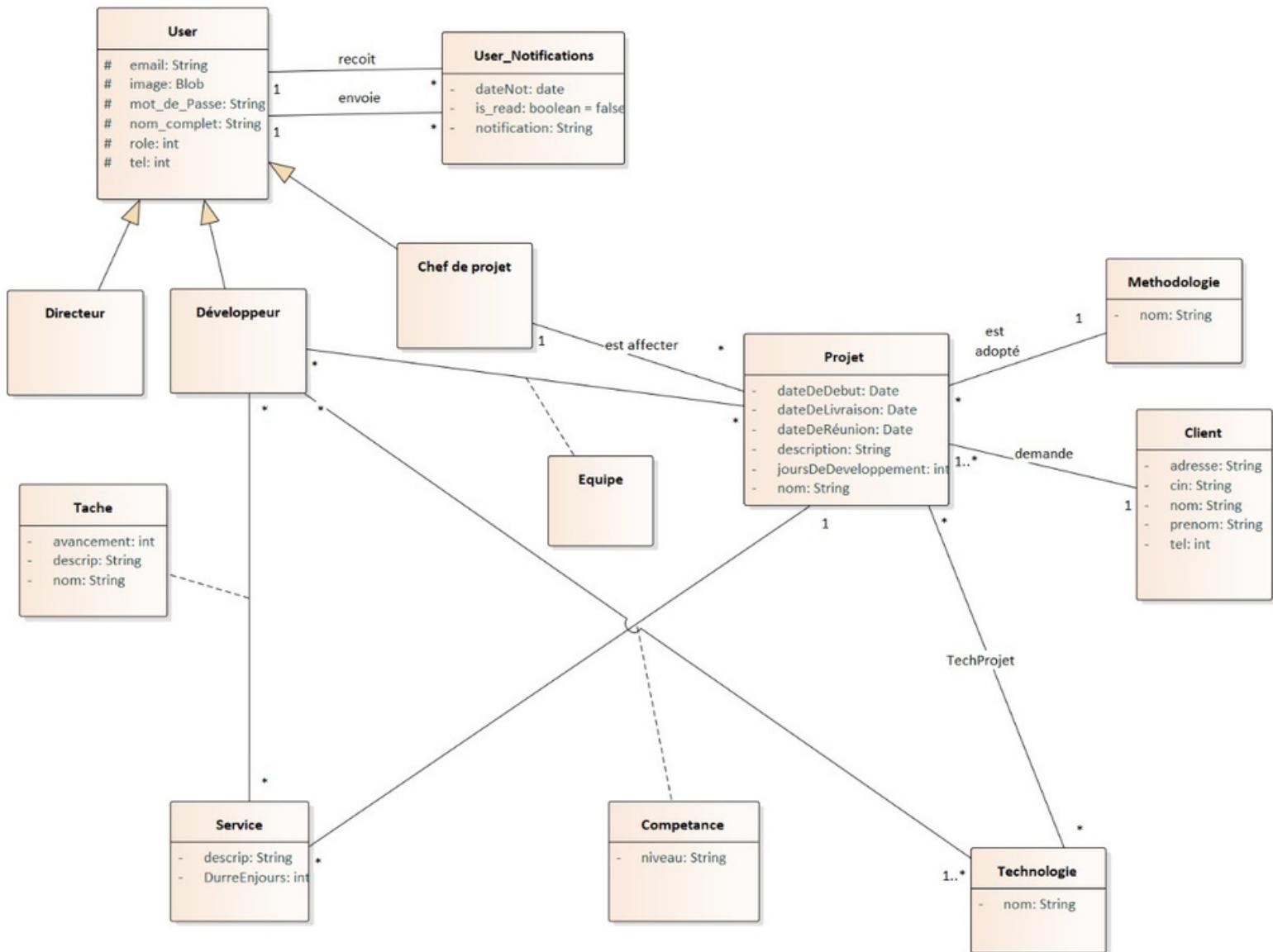


Diagramme de classe (models)

2.7 Diagrammes de séquences

Les diagrammes de séquences pour les cas d'utilisation majeurs, alignés sur le pattern MVC et une architecture 3-tiers, dépeignent de manière détaillée les interactions entre les modules clés du système. En illustrant les échanges d'informations, ces diagrammes captent le flux précis des actions et des communications au sein de l'application de gestion de projets. Ils offrent ainsi une vision spécifique et organisée du déroulement des opérations essentielles, en mettant en lumière la cohérence architecturale dans le fonctionnement du système.

a. Directeur (créer projet):

Créer un Nouveau Projet :

- Saisir les détails du projet : nom, description, client, dates, etc.
- Affecter un chef de projet.

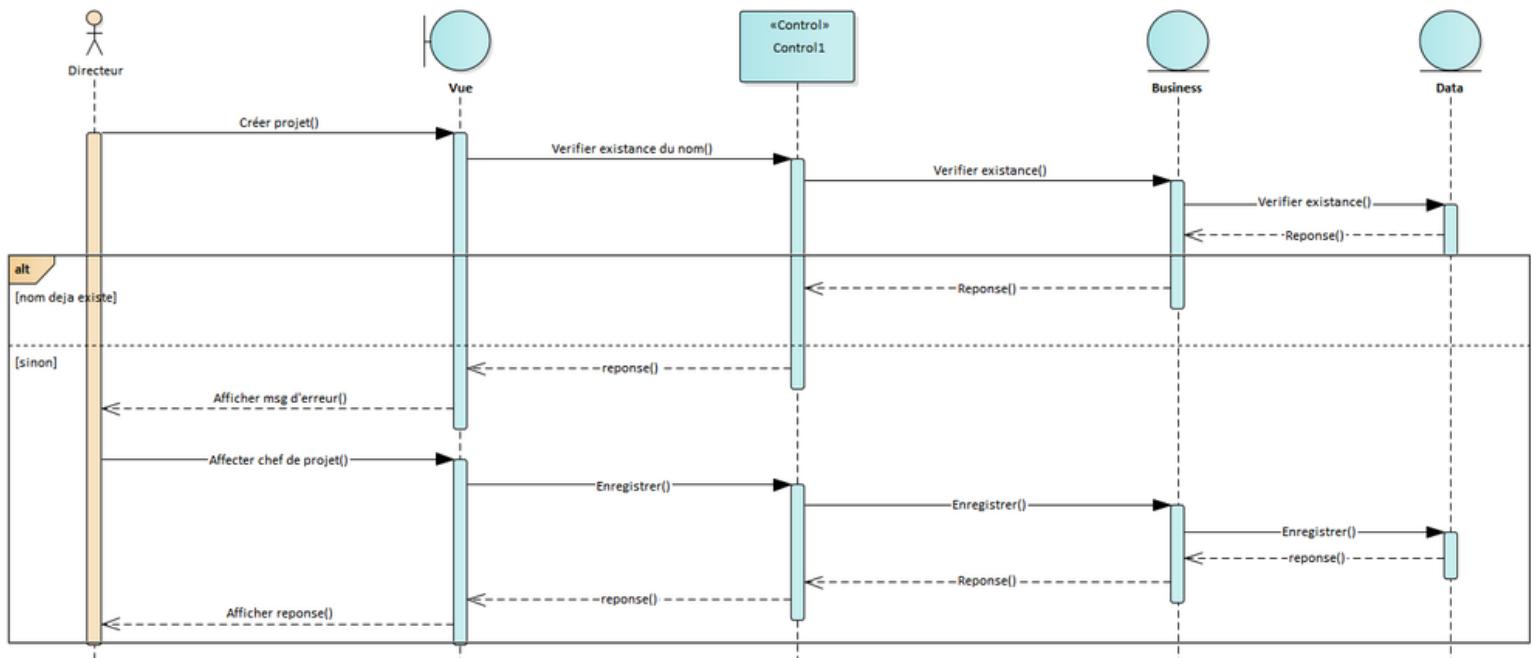
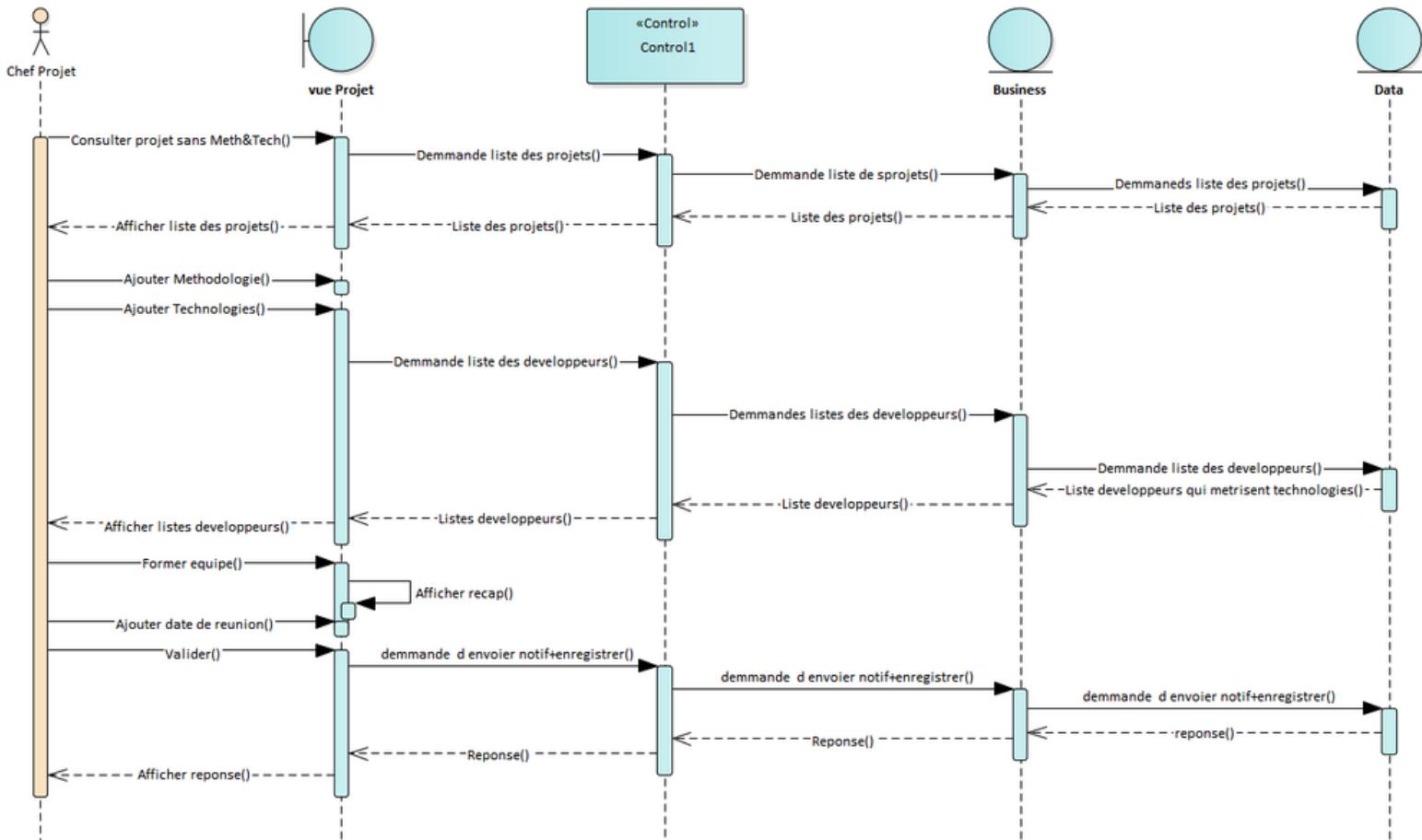


Diagramme de sequence : créer projet

b. Chef de projet (Meth &Tech , former equipe):

- **Ajouter des Technologies et Méthodologies** :Ajouter des technologies (ex : .Net, JEE, React) et des méthodologies (Agile, XP) à un projet.
- **Former une Équipe de Développement** :Sélectionner les développeurs en fonction des technologies requises pour le projet.
- **Organiser une Réunion** :Fixer une date de réunion pour présenter le projet à l'équipe de développement.



c. Chef de projet (affecter services/taches):

Assigner des tâches spécifiques à chaque développeur avec une description et une durée estimée.

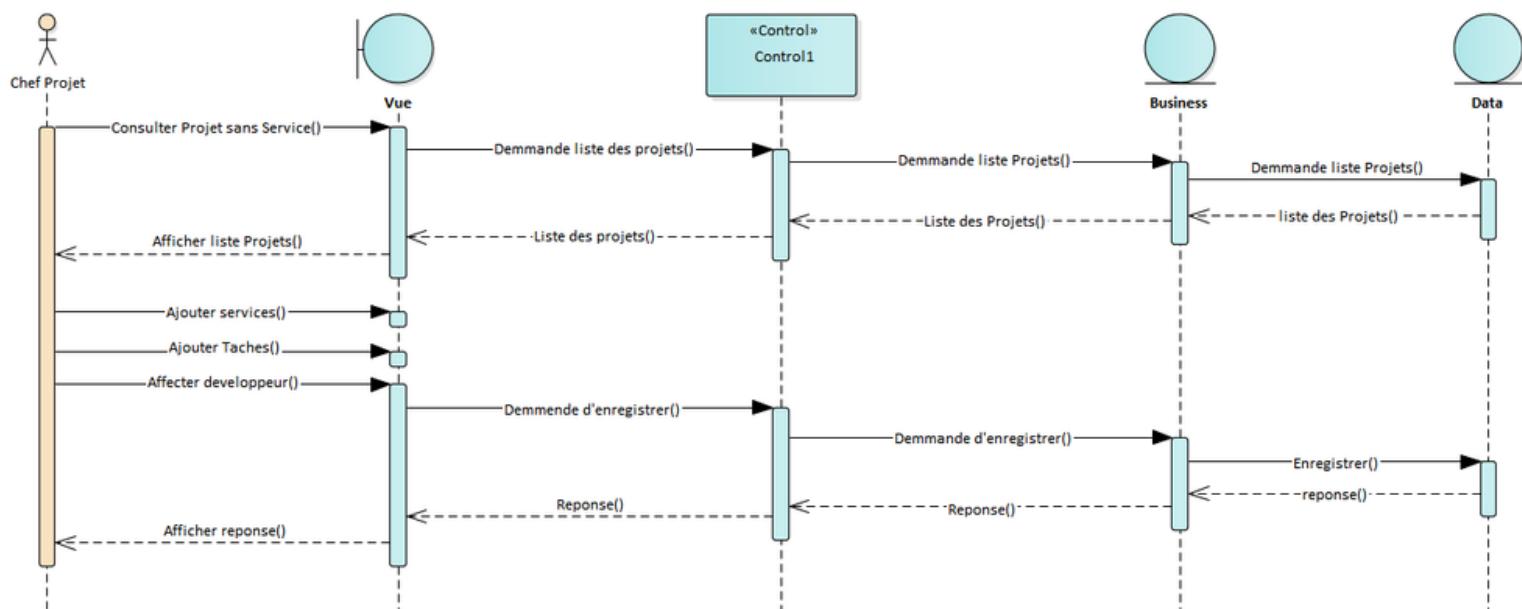


Diagramme de sequence : affecter tache

d. Developpeur(enregistrer avacement):

Chaque jour, le développeur démontre sa progression dans une tâche à laquelle il est assigné. Il sélectionne d'abord le projet spécifique, puis le service attribué au sein de ce projet, et enfin, la tâche spécifique à accomplir dans ce service. En mettant à jour l'avancement de cette tâche,

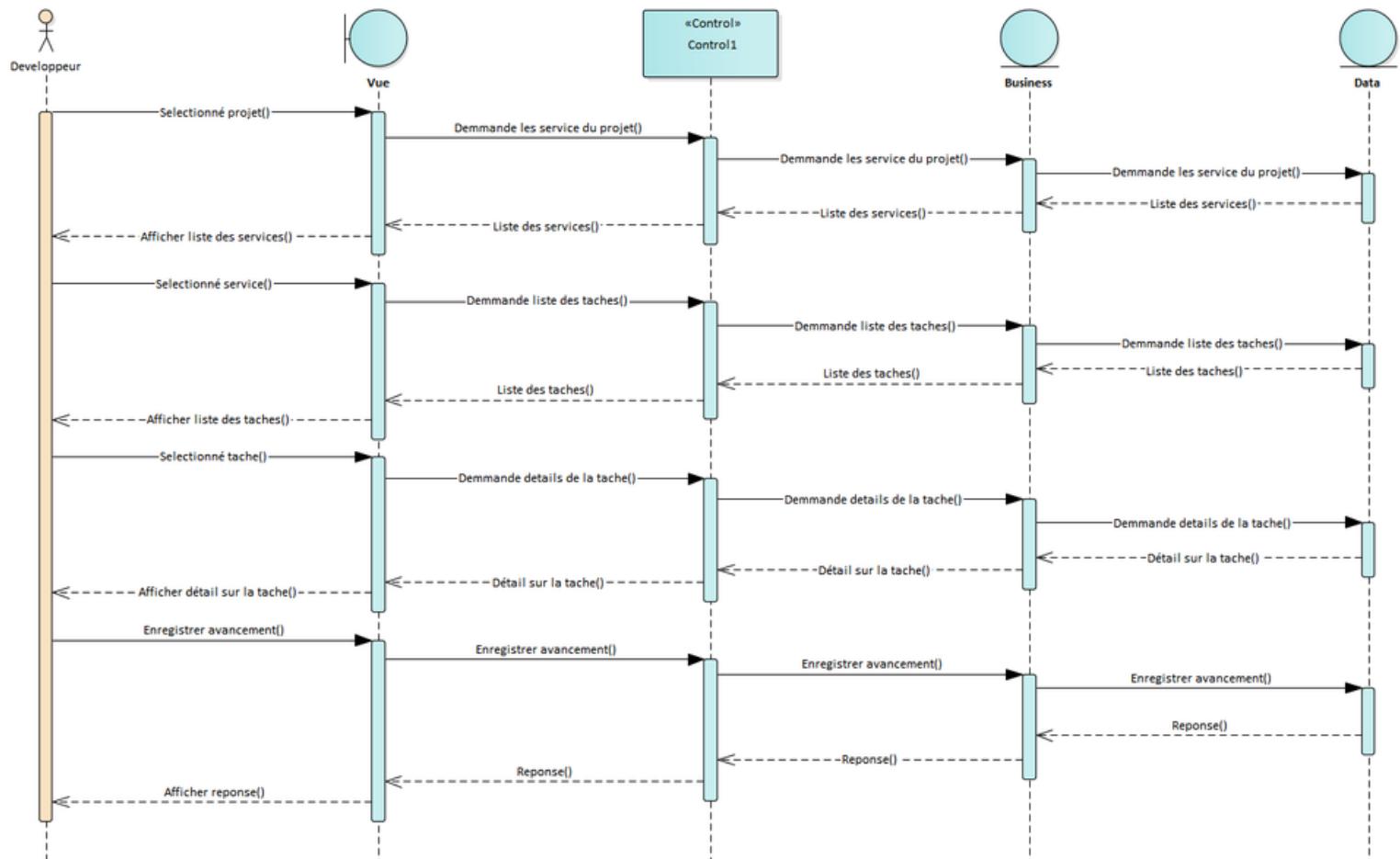


Diagramme de sequence : enregistrer avancement

2.8 Diagrammes de classes global

Le diagramme de classe global offre une vision consolidée et structurée des composants fondamentaux de l'application. En regroupant les classes essentielles telles que les Modèles, Contrôleurs, Vues, Interfaces, etc., ce diagramme offre une représentation exhaustive de l'architecture logicielle. Il illustre les relations, les dépendances et les interactions entre ces composants clés, offrant ainsi une vue d'ensemble précise de l'organisation et de l'interconnexion des éléments constitutifs du système.

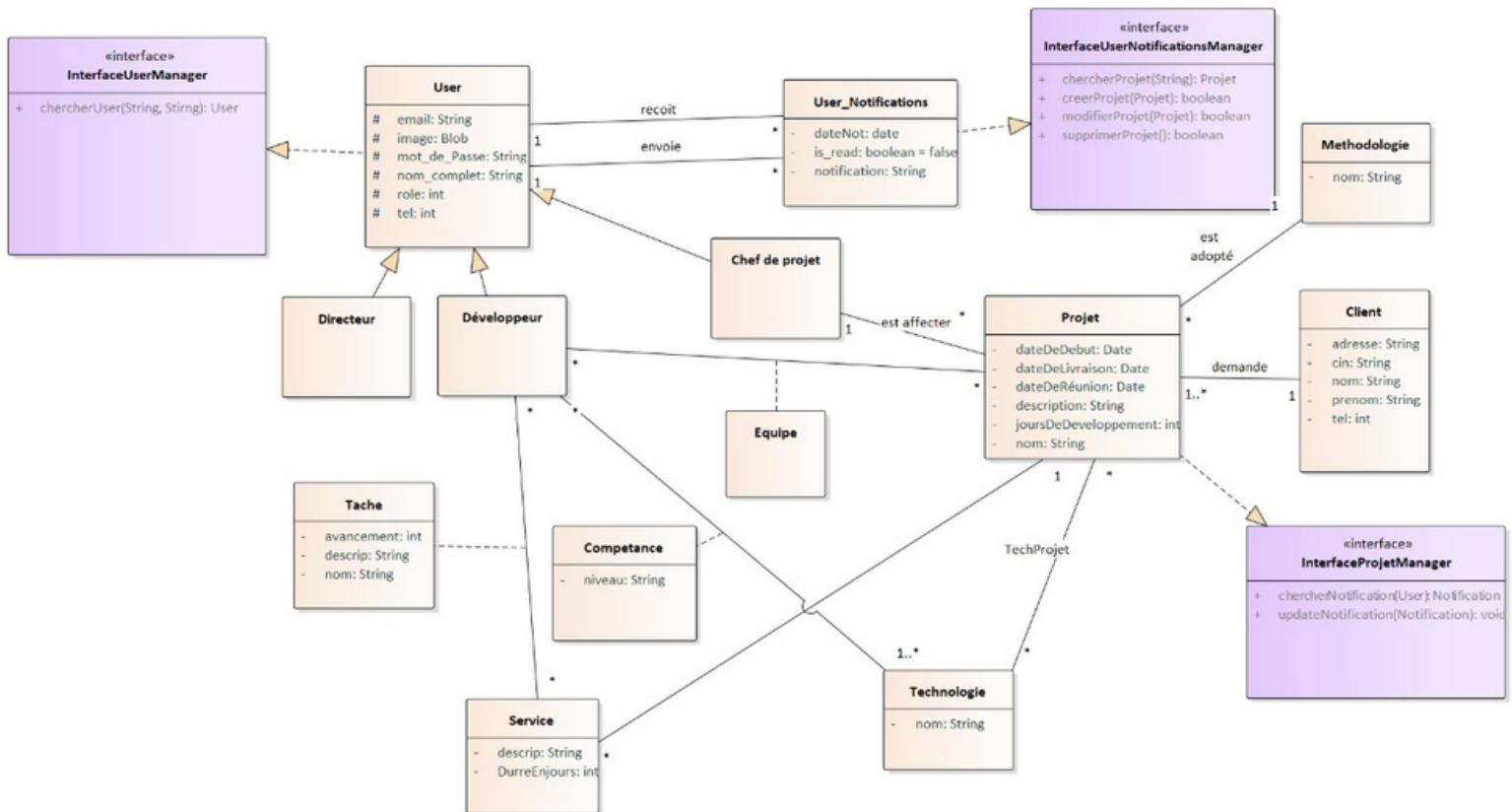


Diagramme de Classe Global

Chapitre 3 : Réalisation de l'application

1 Environnement de réalisation

Eclipse IDE:

Eclipse est un IDE open source largement utilisé pour le développement de logiciels. En utilisant Spring Boot avec Eclipse, les développeurs peuvent créer des applications Java basées sur Spring de manière efficace. Eclipse offre des fonctionnalités avancées telles que l'édition de code, le débogage et la gestion de projets. Cela permet un développement productif et fiable des applications Spring Boot.



Logo Eclipse

Enterprise Architect :

Enterprise Architect est un logiciel complet pour la gestion du cycle de développement d'applications, offrant des fonctionnalités de gestion des exigences, de conception, de génération de code, de tests et de maintenance. Il favorise un développement efficace et structuré en adoptant une approche basée sur l'architecture orientée modèle.



Logo enterprise architect

2 Langages et technologies utilisées

Langage de programmation :

Nous avons choisi Spring Boot, un framework Java pour le développement d'applications web. Il utilise Java, HTML, CSS et JavaScript pour créer des applications web robustes.



Logo HTML, CSS et JavaScript

Description de Patern MVC à 3 tiers

Le modèle MVC (Modèle-Vue-Contrôleur) à trois tiers est une architecture de conception logicielle qui divise une application en trois composants principaux, chacun ayant des responsabilités distinctes. Cette approche favorise la séparation des préoccupations, la modularité et la maintenabilité du code. Voici une description des trois tiers du modèle MVC à trois tiers :

Modèle (Model) :

Responsabilité : Le modèle représente la logique métier de l'application. Il gère la manipulation des données, la logique de traitement et les règles métier.

Caractéristiques : Les classes du modèle sont indépendantes de l'interface utilisateur. Elles sont responsables de la gestion des données et de l'interaction avec la couche de persistance (base de données, fichiers, etc.).

Exemple : Dans une application de gestion de tâches, le modèle pourrait comprendre des classes qui représentent les tâches, les utilisateurs et les opérations associées à la manipulation de ces entités.

Vue (View) :

Responsabilité : La vue est chargée de présenter les données au format approprié pour l'interface utilisateur. Elle réagit aux changements dans le modèle et affiche les informations de manière compréhensible pour l'utilisateur.

Caractéristiques : Les classes de la vue sont principalement responsables de l'interface utilisateur. Elles n'effectuent généralement pas de traitement métier direct et sont informées des changements via le contrôleur.

Exemple : Dans une application Web, la vue pourrait être une page HTML ou une interface graphique affichant une liste de tâches à accomplir.

Contrôleur (Controller) :

Responsabilité : Le contrôleur agit comme un intermédiaire entre la vue et le modèle. Il gère les interactions de l'utilisateur, interprète les actions et met à jour le modèle en conséquence. Il transmet également les mises à jour du modèle à la vue.

Caractéristiques : Les classes du contrôleur traitent les entrées de l'utilisateur, effectuent des opérations de validation si nécessaire, et coordonnent les actions entre la vue et le modèle.

Exemple : Dans une application de gestion de tâches, le contrôleur pourrait recevoir une demande de l'utilisateur pour marquer une tâche comme terminée, puis mettre à jour le modèle en conséquence.

Architecture à trois tiers :

Premier tier : Le premier tier correspond à la couche de présentation, englobant la vue et le contrôleur.

Deuxième tier : Le deuxième tier représente la couche métier, comprenant le modèle.

Troisième tier : Le troisième tier est la couche de persistance, responsable de la gestion des données.

Système de Gestion des Bases de données SQL SERVER :

Les annotations @Table et @Entity sont essentielles en utilisant Spring Boot et MySQL car elles permettent de mapper les entités Java aux tables de la base de données, facilitant ainsi l'interaction avec la base de données à travers Spring Data JPA.

Bootstrap pour CSS3 et HTML5 :

Bootstrap est un framework CSS pour des interfaces web réactives. HTML5 est une version améliorée du langage de balisage HTML pour structurer et présenter le contenu web.



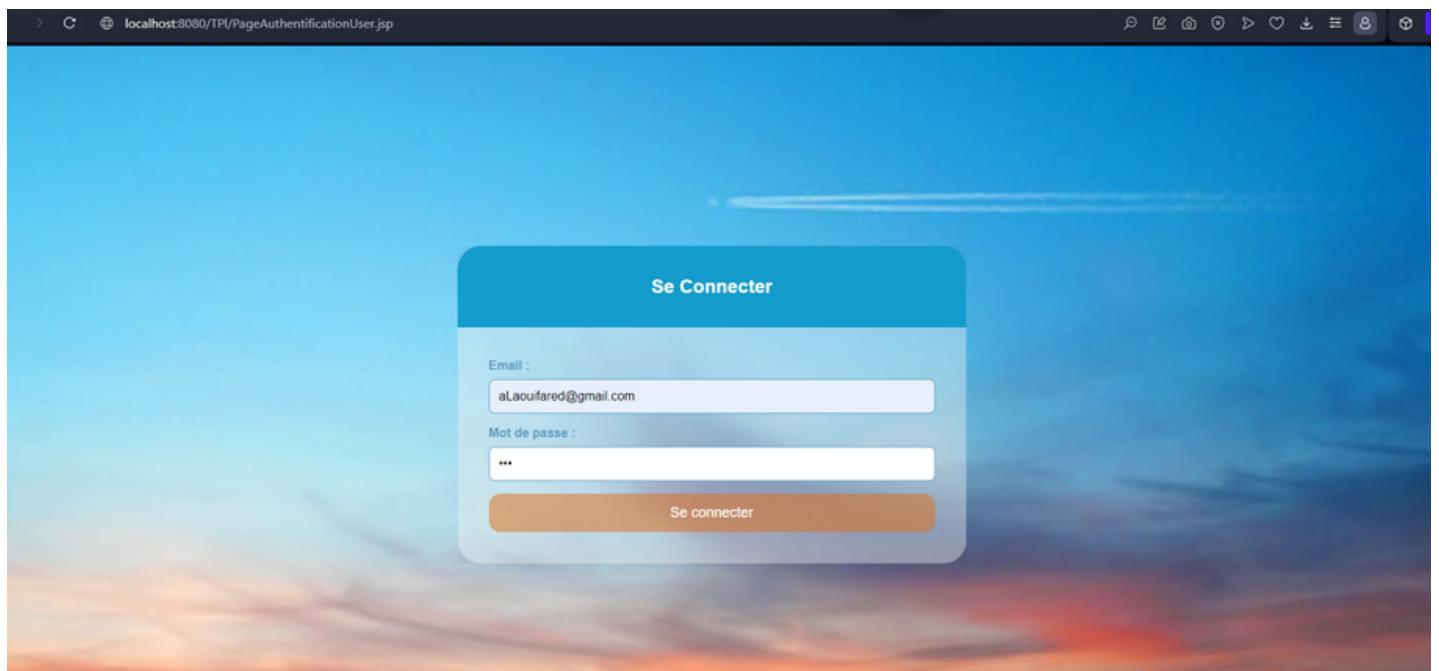
Logo MySQL



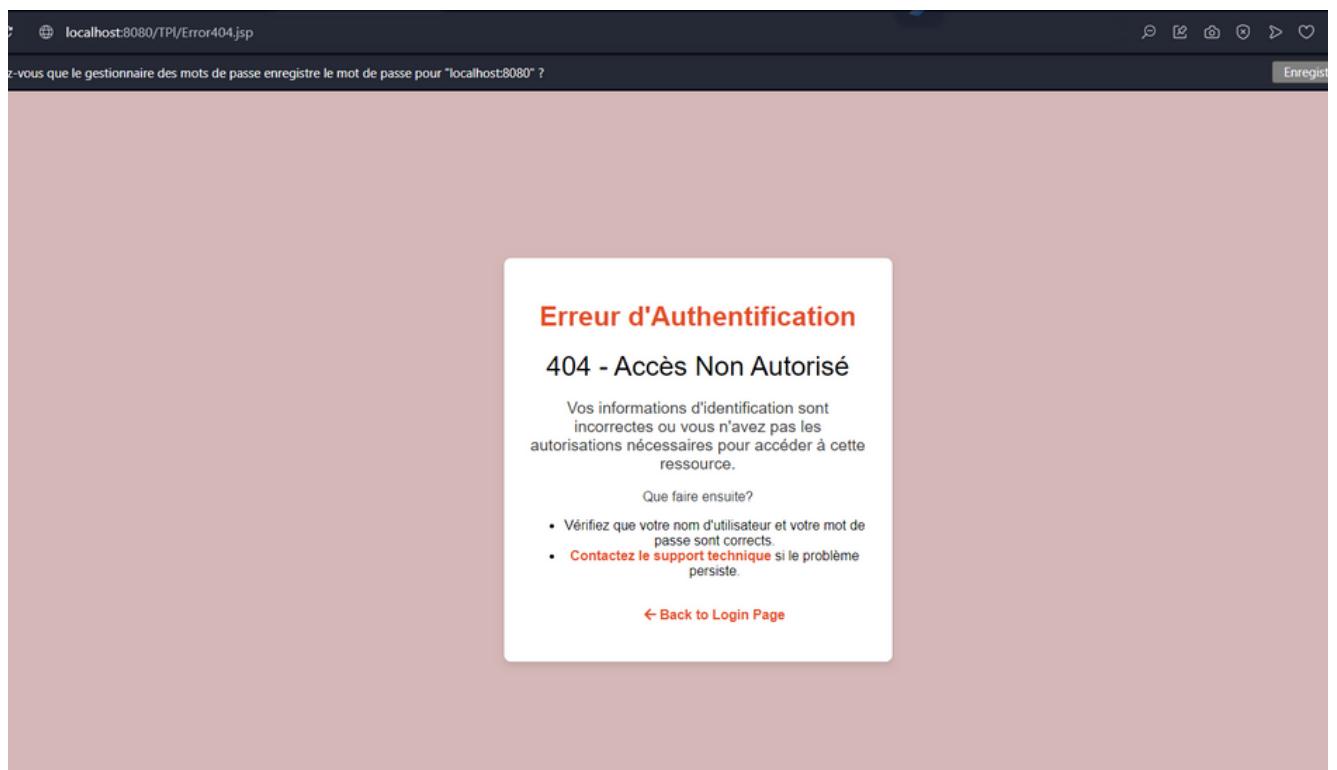
Logo Bootstrap

Chapitre 4 Présentation de l'application

Authentification :



Une fois que l'utilisateur a saisi ses informations, il appuie sur le bouton "Se connecter". Ensuite, le système vérifie si ces informations sont présentes dans la base de données et autorise la connexion de l'utilisateur. Si les informations ne sont pas valides, le système informe l'utilisateur que la tentative de connexion a échoué.



Echec dans l'authentification'

Interface de l'Administrateur

La page d'accueil :

The screenshot shows a web-based application interface for project management. At the top, there is a dark header bar with a user profile icon and the name "alaoui fared". Below the header is a sidebar on the left containing navigation links: "Accueil", "+ Ajouter Projet", and "Consulter Projet". The main content area displays a table of projects:

Nom	Description	Date de démarrage	Date de livraison	Client	Chef de projet	Actions
Système de Reconnaissance d'Images basé sur l'App	Développer un système de reconnaissance d'images en utilisant des algorithmes d'apprentissage automatique	2023-12-16	2023-12-28	Jean Dupont	John Doe	
Gestionnaire de Mots de Passe Sécurisé	Créer une application de gestion de mots de passe sécurisée qui permet aux utilisateurs de stocker et de gérer leurs mots de passe de manière chiffrée	2023-12-17	2023-12-20	Marie Martin	John Doe	
Application de Chat en Temps Réel	Construire une application de chat en temps réel qui permet aux utilisateurs de communiquer entre eux. Implémentez des fonctionnalités telles que la messagerie individuelle	2023-12-17	2023-12-27	Pierre Lefevre	Alice Johnson	

L'administrateur, présent sur la page d'accueil qui fonctionne comme l'interface de consultation de projets dans le Menu , a la possibilité de modifier les projets existants ou de les supprimer.

La Modification :

The screenshot shows a modal dialog box titled "Informations du Projet" (Project Information) overlaid on the main project list. The dialog contains fields for modifying project details:

- Le Nom du Projet:** Système de Reconnaissance d'Images basé sur l'App
- Le Nom Complet du Client :** Jean Dupont
- La Description :** Développer un système de reconnaissance d'images en utilisant des algorithmes d'apprentissage automatique
- Les Jours de Développement :** 10
- La Date de démarrage:** 16/12/2023
- La Date de Livraison :** 28/12/2023
- Affecter Le Projet :** John Doe

At the bottom right of the dialog are two buttons: "Annuler" (Cancel) and "Modifier" (Modify).

Modification de Projet

Informations du Projet

Le Nom du Projet:
Système de Reconnaissance d'Images basé sur l'App

Le NomComplet du Client :
Jean Dupont

La Description :
Développer un système de reconnaissance d'images en utilisant des algorithmes d'apprentissage automatique

Les Jours de Développement :
8

La Date de démarrage:
16/12/2023

La Date de Livraison :
28/12/2023

Affecter Le Projet :

Alice Johnson
John Doe
Alice Johnson
Eva Rodriguez

Modification de Projet (Changement du chef de projet & les jours développement)



alaoui fared

Accueil

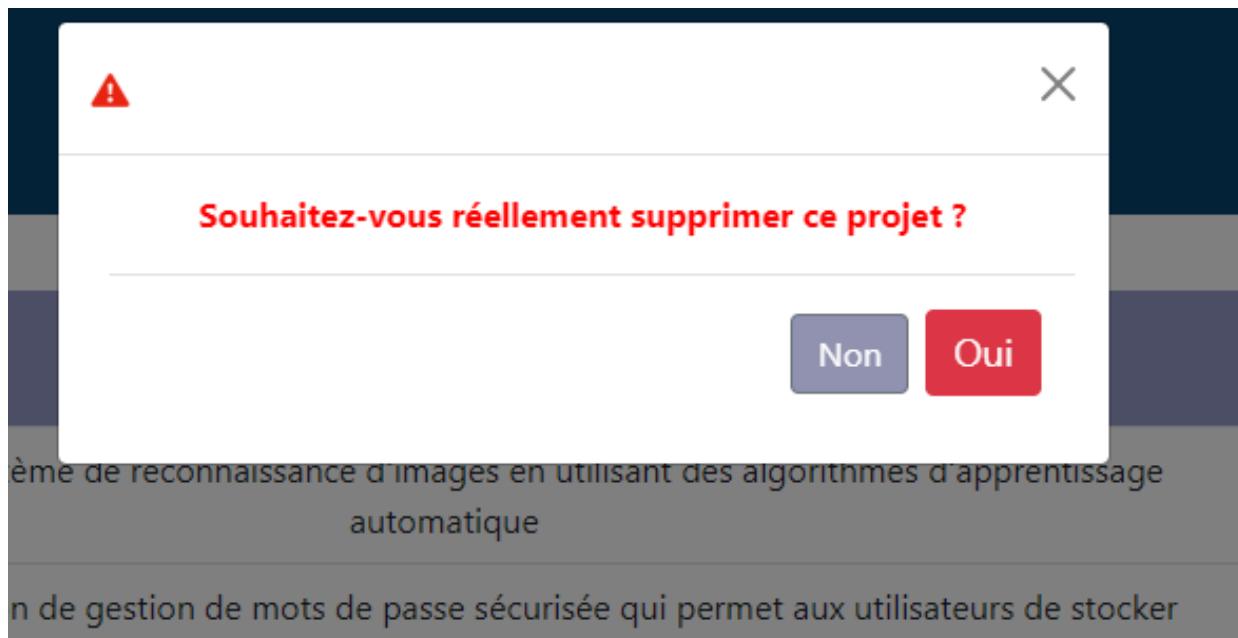
+ Ajouter Projet

Consulter Projet

Nom	Description	Date de démarrage	Date de livraison	Client	Chef de projet	Actions
Système de Reconnaissance d'Images basé sur l'App	Développer un système de reconnaissance d'images en utilisant des algorithmes d'apprentissage automatique	2023-12-16	2023-12-28	Jean Dupont	Alice Johnson	
Gestionnaire de Mots de Passe Sécurisé	Créer une application de gestion de mots de passe sécurisée qui permet aux utilisateurs de stocker et de gérer leurs mots de passe de manière chiffrée	2023-12-17	2023-12-20	Marie Martin	John Doe	
Application de Chat en Temps Réel	Construire une application de chat en temps réel qui permet aux utilisateurs de communiquer entre eux. Implémentez des fonctionnalités telles que la messagerie individuelle	2023-12-17	2023-12-27	Pierre Lefevre	Alice Johnson	

Modification de Projet (Modification est validés)

La Suppression :



Suppression du Projet

Nom	Description	Date de démarrage	Date de livraison	Client	Chef de projet	Actions
Gestionnaire de Mots de Passe Sécurisé	Créer une application de gestion de mots de passe sécurisée qui permet aux utilisateurs de stocker et de gérer leurs mots de passe de manière chiffrée	2023-12-17	2023-12-20	Marie Martin	John Doe	
Application de Chat en Temps Réel	Construire une application de chat en temps réel qui permet aux utilisateurs de communiquer entre eux. Implémentez des fonctionnalités telles que la messagerie individuelle	2023-12-17	2023-12-27	Pierre Lefevre	Alice Johnson	

Suppression du Projet (Valide)

Menu Ajouter Projet :

The screenshot shows a user interface for adding a new project. At the top, there's a header with a profile picture, the name "alaoui fared", and a back arrow icon. On the left, a sidebar has links for "Accueil", "Ajouter Projet" (which is highlighted in blue), and "Consulter Projet". Below the sidebar, a URL "localhost:8080/TPI/AjouterProjetServlet" is visible. The main content area has a title "Ajouter Nouveau Projet". It contains several input fields: "Nom du Projet" (with placeholder "Plateforme d'Apprentissage en Ligne"), "Description du projet" (with placeholder "Développer une plateforme d'apprentissage en ligne qui offre des cours dans divers domaines. La plateforme devrait permettre aux utilisateurs de s'inscrire, de parcourir des cours, ..."), "Date de démarrage" (date picker set to "18/12/2023"), "Date de Livraison" (date picker set to "29/12/2023"), "Nombre de Jours de Développement" (text input "10"), and a section "Information sur Le Client du Projet" with fields for "CIN du client" (placeholder "ABC12345"), "Nom du client" (placeholder "Jean Dupont"), "Téléphone du client" (placeholder "123456789"), and "Adresse du client" (placeholder "123 Rue de la Liberté").

Interface de l'ajout du Projet

This detailed screenshot of the "Ajouter Nouveau Projet" form shows the "Affecteur le Projet à" section at the bottom. It includes a dropdown menu for "Chef de Projet" with options "John Doe", "Alice Johnson", and "Eva Rodriguez", where "John Doe" is currently selected. To the right of the dropdown is a blue "Ajouter" button.

L'administrateur a la capacité d'intégrer un nouveau projet en fournissant les données nécessaires, telles que le nom, la description, la date de début, la date de fin, et le client associé au projet (si le client existe déjà dans notre base de données, l'insertion de ces informations se fera automatiquement ; sinon, elles seront ajoutées manuellement). Enfin, l'administrateur effectuera l'affectation du projet à un chef de projet avant de valider l'opération.



alaoui fared



Accueil

+ Ajouter Projet

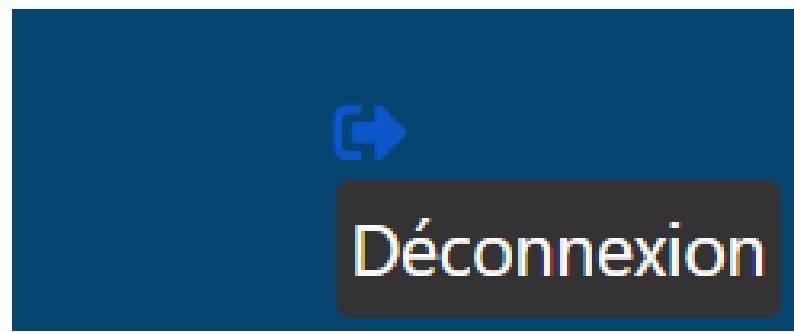
Rechercher Projet

Nom	Description	Date de démarrage	Date de livraison	Client	Chef de projet	Actions
Plateforme d'Apprentissage en Ligne	Développer une plateforme d'apprentissage en ligne qui offre des cours dans divers domaines. La plateforme devrait permettre aux utilisateurs de s'inscrire, de parcourir des cours.	2023-12-18	2023-12-29	Jean Dupont	John Doe	
Gestionnaire de Mots de Passe Sécurisé	Créer une application de gestion de mots de passe sécurisée qui permet aux utilisateurs de stocker et de gérer leurs mots de passe de manière chiffrée	2023-12-17	2023-12-20	Marie Martin	John Doe	
Application de Chat en Temps Réel	Construire une application de chat en temps réel qui permet aux utilisateurs de communiquer entre eux. Implémentez des fonctionnalités telles que la messagerie individuelle	2023-12-17	2023-12-27	Pierre Lefevre	Alice Johnson	

I'Addition du Projet (Valide)

Notre administrateur peut se déconnecter en cliquant sur l'icône située ci-dessous, entraînant ainsi la fin de la session.

De même pour les autres utilisateurs, ils peuvent se déconnecter en cliquant sur cette icône ci-dessous, ce qui entraînera la clôture de leur session.

*Déconnexion icon*

Interface de Chef du Projet

La page d'accueil :

The screenshot shows the homepage of a project management application. At the top, there is a dark blue header bar with the user's name "John Doe" and a notification bell icon with a red dot. Below the header is a sidebar on the left containing three items: "Accueil", "Consulter Projet", and "Affecter Les Services". The main content area displays a table of projects:

Nom du projet	Date de demarage	Date de fin	Action
Plateforme d'Apprentissage en Ligne	2023-12-18	2023-12-29	[Edit] [Delete]
Gestionnaire de Mots de Passe Sécurisé	2023-12-17	2023-12-20	[Edit] [Delete]

Voici la page d'accueil dédiée au chef de projet, où il reçoit des notifications, consulte les projets qui lui sont attribués, ajoute la méthodologie et les technologies en affectant ensuite les développeurs compétents dans ces domaines. De plus, il a la possibilité d'intégrer des services et des tâches aux développeurs.

The screenshot shows the same homepage as above, but with a new feature: a floating message bubble in the top right corner. The message says "Bonjour John Doe vous...." and "Bonjour John Doe vous êtes affecté au projet "Gestionnaire de Mots de Passe Sécurisé"".

Notification



John Doe



Bonjour John Doe vous....

Accueil

Consulter Projet

Affecter Les Services

Nom du projet	Date de demarage	Date de fin	
Plateforme d'Apprentissage en Ligne	2023-12-18	2023-12-29	Bonjour John Doe vous êtes affecté au projet "Gestionnaire de Mots de Passe Sécurisé"
Gestionnaire de Mots de Passe Sécurisé	2023-12-17	2023-12-20	

Consulter les Notifications



John Doe



Bonjour John Doe vous êtes affecté au projet "Plateforme d'Apprentissage en Ligne"

Accueil

Consulter Projet

Affecter Les Services

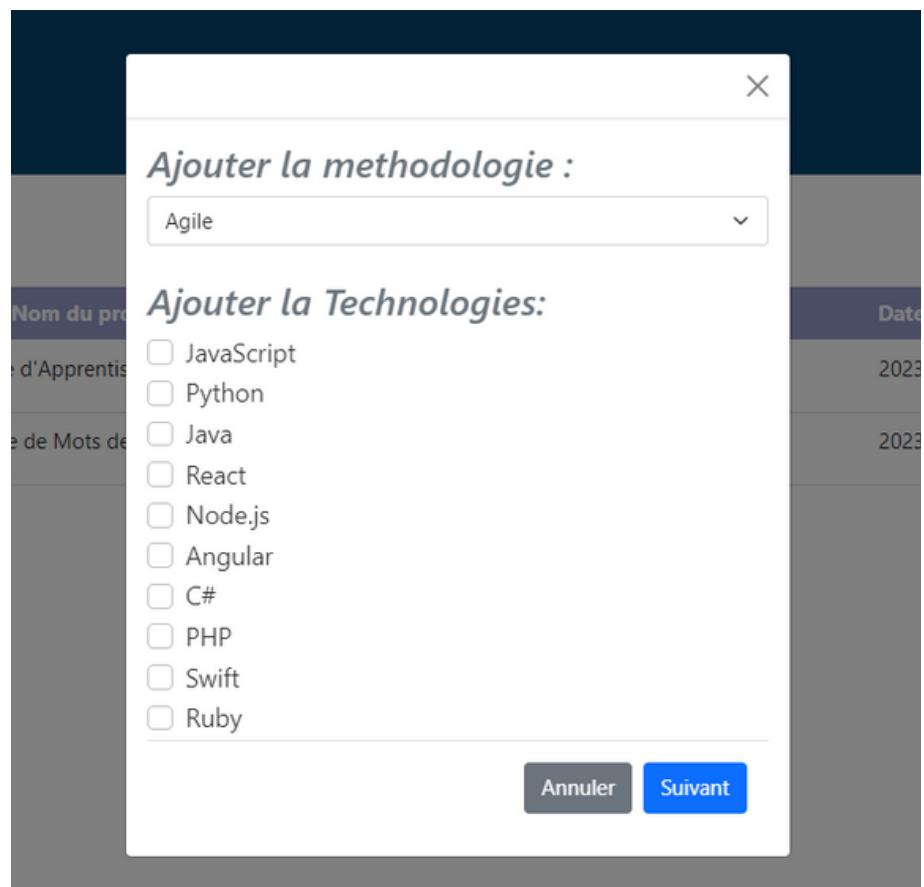
Nom du projet	Date de demarage	Date de fin	
Plateforme d'Apprentissage en Ligne	2023-12-18	2023-12-29	Bonjour John Doe vous êtes affecté au projet "Gestionnaire de Mots de Passe Sécurisé"
Gestionnaire de Mots de Passe Sécurisé	2023-12-17	2023-12-20	

Notification Lue

Dans le menu "Consulter le projet", il a la capacité de modifier en ajoutant la méthodologie et Les technologies... Consultant le projet qu'on a créer dans l'interface de l'administrateur

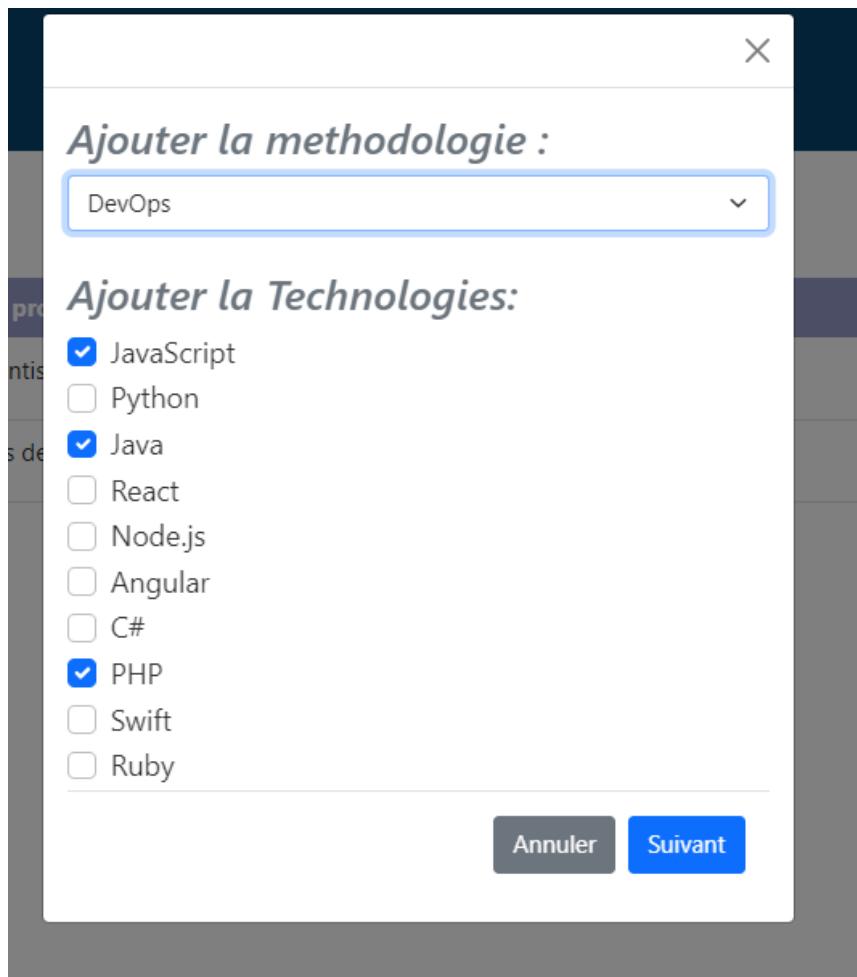


Consulter les projets



Ajoutant la méthodologie et les technologies

Choisisant :



Example du choix

Cliquant sur Suivant

NomComplet du développeur	sa compétence	son niveau	
Jane Smith	JavaScript Java	Avancé Intermédiaire	<input type="checkbox"/>
Charlie Brown	Java	Avancé	<input type="checkbox"/>

NomComplet du développeur	sa compétence	son niveau	
Jane Smith	JavaScript Java	Avancé Intermédiaire	<input checked="" type="checkbox"/>
Charlie Brown	Java	Avancé	<input type="checkbox"/>
Bob Johnson	PHP	Intermédiaire	<input type="checkbox"/>

NomComplet du développeur	sa compétence	son niveau	
Jane Smith	JavaScript Java	Avancé Intermédiaire	<input checked="" type="checkbox"/>
Charlie Brown	Java	Avancé	<input type="checkbox"/>
Bob Johnson	PHP	Intermédiaire	<input checked="" type="checkbox"/>

Affecter

Affectation des développeurs

Cliquant sur Suivant

Information Sur Votre Projet

Nom du projet : Plateforme d'Apprentissage en Ligne

La Methodologie : DevOps

Les Technologies :

JavaScript

Java

PHP

JavaScript

Java

PHP

Membre de l'Equipe:

Jane Smith

Bob Johnson

Attribuer La date du Réunion : 

Enregistrer

étape final

Affecter les services :

John Doe

Accueil

Consulter Projet

Affecter les Services

Nom du projet	Date de Démarrage	Date de Livraison	Action
Plateforme d'Apprentissage en Ligne	2023-12-18	2023-12-29	 

Ajouter service

Ajouter Service :

Description:

Service de Gestion des Cours

Durée(jours):

2

Ajouter Les Taches:

Label:

Concevoir une interface pour la création

La Description:

Concevoir une interface pour la création, la modification, et la suppression de cours.
Développer des fonctionnalités d'inscription et de désinscription des étudiants aux cours.

Développeur:

Jane Smith

Ajouter Autre Tache

Label:

fonctionnalités d'inscription

La Description:

Développer des fonctionnalités d'inscription et de désinscription des étudiants aux cours.

Développeur:

Jane Smith

Annuler **Valider**

The screenshot shows a user interface for adding a new service. At the top, there's a section for entering the service name ('Service de Gestion des Cours') and its duration ('2 days'). Below this, the 'Ajouter Les Taches:' section is expanded, showing a task labeled 'Concevoir une interface pour la création'. This task has a detailed description: 'Concevoir une interface pour la création, la modification, et la suppression de cours.' and 'Développer des fonctionnalités d'inscription et de désinscription des étudiants aux cours.'. A developer dropdown shows 'Jane Smith' assigned to this task. There is also a link to 'Ajouter Autre Tache' (Add Another Task). Another task, 'fonctionnalités d'inscription', is partially visible below it, with its own description and developer assignment. At the bottom right are 'Annuler' (Cancel) and 'Valider' (Validate) buttons.

Exemple d'ajout de service

Interface de Développeur

La page d'accueil :

Le développeur peut examiner les projets qui lui ont été attribués en accédant à toutes les informations relatives à ce projet en cliquant sur l'icône représentant un livre.

Jane Smith

Bonjour Jane Smith v....

Rechercher Un Projet par Nom :

Nom du Projet	Description	Date de Démarrage	Date de Livraison	Chef du Projet	Client	Consulter Le Projet
Plateforme d'Apprentissage en Ligne	Développer une plateforme d'apprentissage en ligne qui offre des cours dans divers domaines. La plateforme devrait permettre aux utilisateurs de s'inscrire, de parcourir des cours.	2023-12-18	2023-12-29	John Doe	Jean Dupont	

Page d'accueil développeur

Jane Smith

Bonjour Jane Smith vous êtes affecté a le développement le projet "Plateforme d'Apprentissage en Ligne"

Rechercher Un Projet par Nom : Inconnue

Nom du Projet	Description	Date de Démarrage	Date de Livraison	Chef du Projet	Client	Consulter Le Projet
---------------	-------------	-------------------	-------------------	----------------	--------	---------------------

Chercher projet

Nom : Plateforme d'Apprentissage en Ligne
Client : Jean Dupont
Les Dates :
Date de Démarrage : 2023-12-18
Date de Livraison : 2023-12-29
Date de Réunion : 2023-12-19

La Description : Développer une plateforme d'apprentissage en ligne qui offre des cours dans divers domaines. La plateforme devrait permettre aux utilisateurs de s'inscrire, de parcourir des cours,

Methodologie et technologies :
Methodologie: DevOps
Les Technologies :
JavaScript
Java
PHP
JavaScript
Java
PHP

Les Services et Les tâches:

Service	Tâche	Développeur
Service de Gestion des Cours	fonctionnalités d'inscription	Jane Smith
Service de Gestion des Cours	Concevoir une interface pour la création	Jane Smith

Consulter Le Projet

Consulter les informations sur Projet

Profil :

The screenshot shows a user profile editing interface. On the left sidebar, there are navigation links: "Page Accueil", "Profil" (highlighted in blue), "Consulter Les Projets", and "Enregistrer Votre Avancement". The main content area displays a form for updating personal information and skills. The form includes fields for "NomComplet" (Jane Smith), "Téléphone" (9876543210), "Email" (user2@example.com), and "Les Competances". Under "Les Competances", there are two dropdown menus: one for programming languages ("Java" selected) and one for skill levels ("Débutant" selected). Below these are two more dropdown menus for "JavaScript" (selected) and "Avancé" (selected). There are also "Ajouter Competence" and "Valider" buttons.

profil (Ajouter /Modifier Compétence)

Enregistrer Votre Avancement :

The screenshot shows an advancement registration interface. The left sidebar has the same navigation links as the previous screen. The main content area features a form with a "Le projet" dropdown set to "Sélectionnez un projet". Below it are three other dropdowns: "Le service", "La tache", and "La Description de la tache". At the bottom are "Annuler" and "Valider" buttons.

Enregistrer Votre Avancement (sélectionner le projet)

The screenshot shows an advancement registration interface. The left sidebar has the same navigation links. The main content area features a form with a "Le projet" dropdown set to "Plateforme d'Apprentissage en Ligne". The "Le service" dropdown is set to "Service de Gestion des Cours". The "La tache" dropdown is open, showing options like "Sélectionnez une tâche", "Sélectionnez une tâche fonctionnalités d'inscription", and "Concevoir une interface pour la création". Below these are "La Description de la tâche" and "L'Avancement" input fields, along with "Annuler" and "Valider" buttons.

Enregistrer Votre Avancement (sélectionner le service)



Jane Smith

- Page Accueil
- Profil
- Consulter Les Projets
- Enregistrer Votre Avancement

Le projet : Plateforme d'Apprentissage en Ligne

Le service : Service de Gestion des Cours

La tache : Fonctionnalités d'inscription

La Description de la tache : Développer des fonctionnalités

L'Avancement : 0

Enregistrer Votre Avancement (sélectionner la tache)



Jane Smith

- Page Accueil
- Profil
- Consulter Les Projets
- Enregistrer Votre Avancement

Le projet : Plateforme d'Apprentissage en Ligne

Le service : Service de Gestion des Cours

La tache : Fonctionnalités d'inscription

La Description de la tache : Développer des fonctionnalités

L'Avancement : 20

Enregistrer Votre Avancement (Remplissage Automatique)



Jane Smith

- Page Accueil
- Profil
- Consulter Les Projets
- Enregistrer Votre Avancement

Le projet : Sélectionnez un projet

Le service : Sélectionnez un service

La tache : Sélectionnez une tâche

La Description de la tache :

L'Avancement :

Enregistrer Votre Avancement (Valider)

Conclusion générale

En conclusion, le projet s'appuie sur une architecture MVC à trois niveaux, offrant une organisation efficace et modulaire. L'administrateur dispose de fonctionnalités étendues, notamment la gestion des projets avec la possibilité d'ajouter, modifier, ou supprimer des projets, ainsi que l'attribution de ces projets à des chefs de projet. Les chefs de projet peuvent recevoir des notifications, consulter les projets qui leur sont assignés, et définir la méthodologie et les technologies, en affectant les développeurs compétents. Les développeurs, quant à eux, peuvent consulter les détails des projets auxquels ils sont assignés. Cette structure MVC favorise la clarté du code, la maintenance facile, et une répartition claire des responsabilités entre les différentes parties du système. En résumé, le projet intègre une approche robuste basée sur le patron MVC à trois niveaux pour assurer une gestion efficace et structurée du cycle de vie des projets.