ROYER Alexandre

SIMON Thomas

FLAUD Antoine

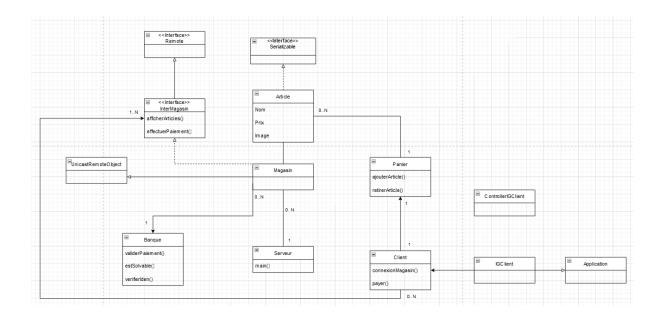
RAPPORT PROJET E-COMMERCE RMI

1) Rappel du sujet

Le projet qui nous a été demandé de réaliser est une application d'e-commerce avec comme contrainte l'utilisation de Java RMI pour gérer les transferts de données. L'utilisateur doit pouvoir se connecter à un magasin afin d'y choisir les produits qu'il souhaite mettre dans son panier, quand l'utilisateur a fini de remplir son panier, il peut alors payer le contenu de son panier et la demande de validation de paiement sera faite par le magasin vers la banque de l'utilisateur.

2) Architecture choisie

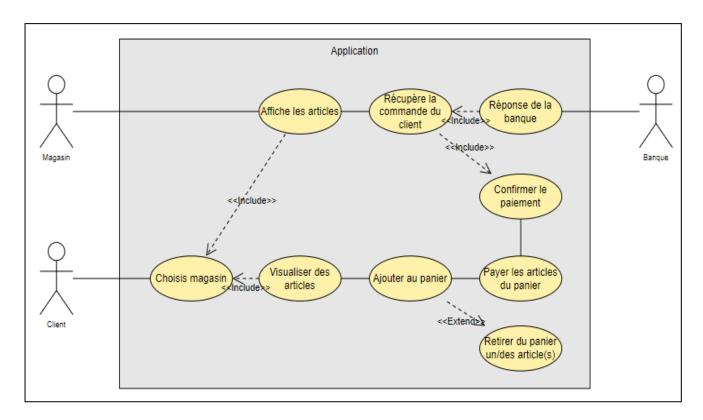
Suite à une analyse du sujet et des technologies choisis, nous avons créé le diagramme de classes suivant:



Notre architecture est composée d'un client qui a accès à un panier contenant une liste d'articles, le client va récupérer une instance de l'interface InterMagasin qui est une interface de la classe Magasin. L'instance de l'interface sera hébergée sur un serveur. La banque est liée à une banque qui accordera ou non les paiements des clients. L'interface InterMagasin héritera de la classe Remote car c'est celle-ci qui se retrouvera hébergée dans l'annuaire RMI. Article héritera de l'interface serializable parce qu'on enverra l'objet article au client lorsqu'il l'ajoutera à son panier. IGClient est la classe principale de l'interface graphique de l'application, cette classe héritera de la classe Application puisque notre interface graphique sera faite avec JavaFX. Il y aura aussi également une classe ControllerIGClient qui va gérer les actions du client sur l'application.

3) Diagramme de cas d'utilisation

Suite à notre analyse du sujet et grâce au diagramme de classes que nous avons créée, nous avons déterminé le diagramme de cas d'utilisation suivant.



Nous avons donc le client qui peut tout d'abord choisir un magasin. Selon le magasin choisi, celui-ci envoie au client les articles proposés pour les afficher, ainsi, le client peut choisir les

articles souhaités pour les ajouter à son panier, évidemment, le client peut aussi retirer de son panier des articles. Une fois le panier complet, le client peut passer au paiement de ses articles, une fois le paiement confirmé, le magasin récupère la commande du client pour transmettre les informations à la banque qui validera ou non la transaction.

4) Conclusion

En conclusion, suite à nos analyses nous avons créé un diagramme de classes et de cas d'utilisation qui nous permettront d'avoir la même perception de l'application afin d'éviter tout malentendu. Les technologies que nous allons utiliser seront Java RMI pour tout ce qui est envois de données entre client et serveur et JavaFX pour l'interface graphique.