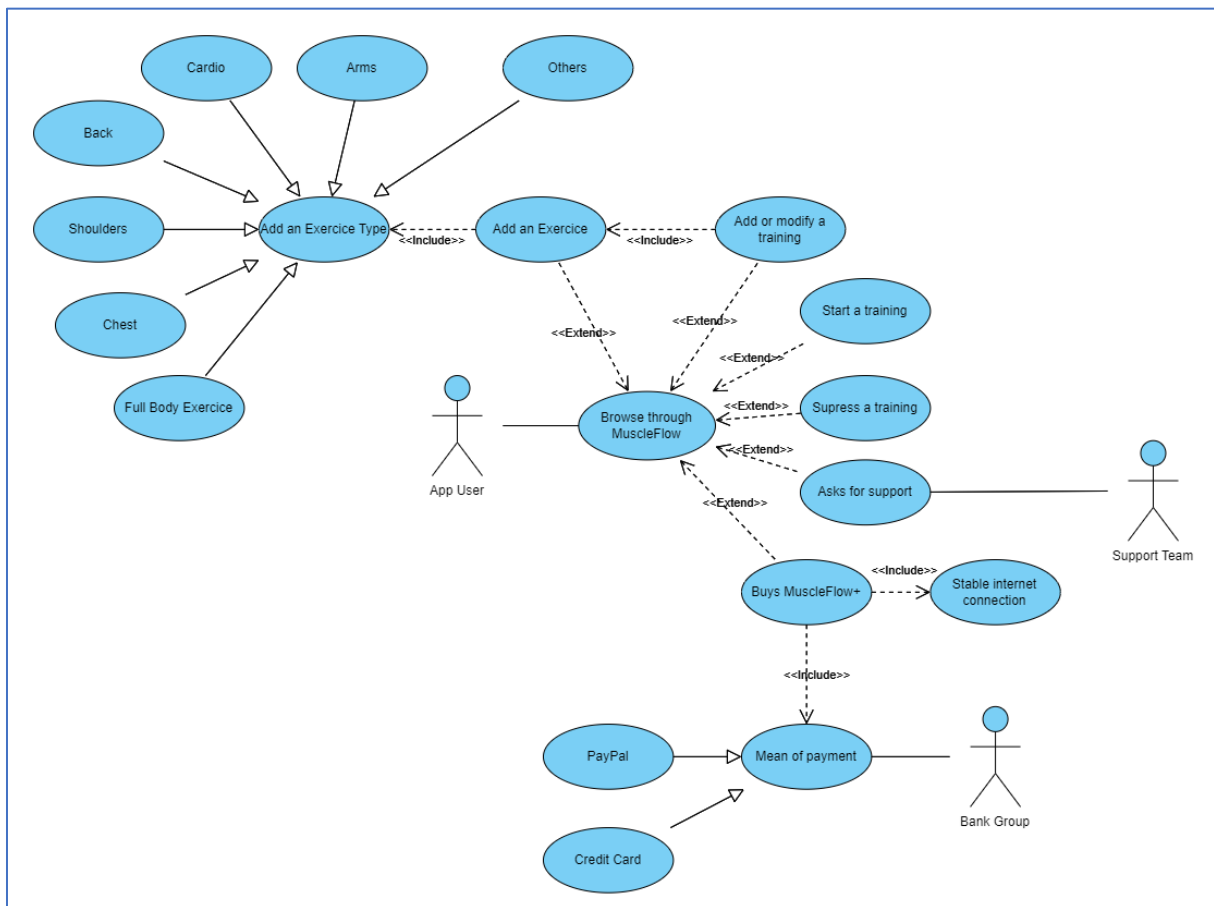


Software Engineering – TP3

Par Eloy Henri, Pouxviel Henri, Pariente Samuel et Ortega Marius

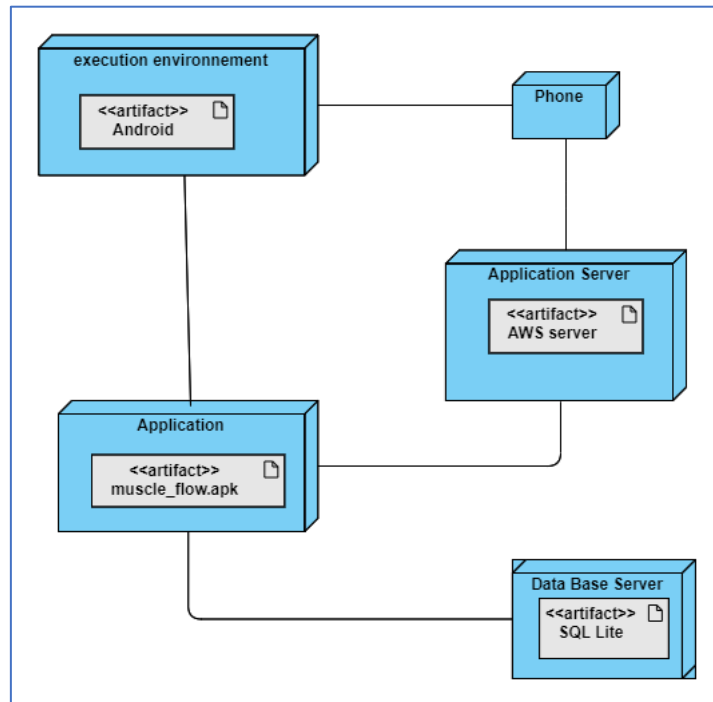
I. Diagramme Use Case



Le diagramme ci-dessus vous présente à l'échelle globale les interactions entre acteurs et fonctionnalités au sein de l'application MuscleFlow. Ainsi on retrouve trois catégories d'acteurs :

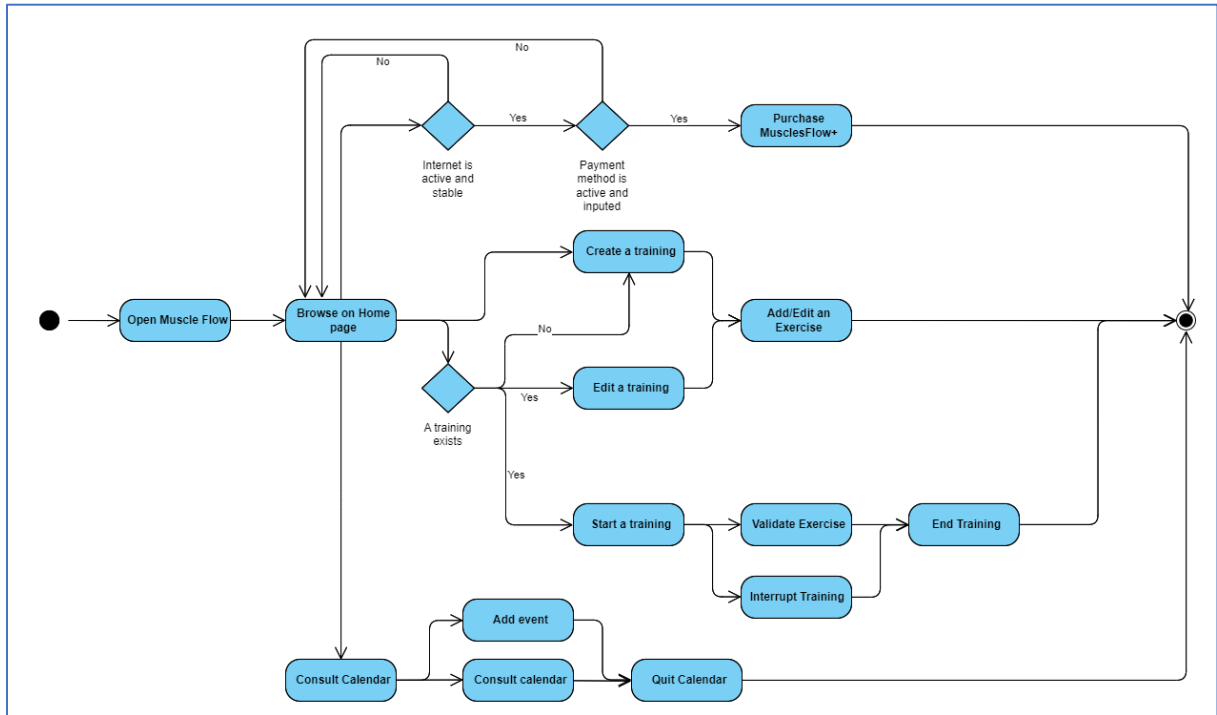
- « Application User » : Ces acteurs forment l'ensemble des utilisateurs de notre application. De fait on dénote que l'ensemble des actions accessibles à l'utilisateur gravite autour du parcours des différentes pages de l'application et des fonctionnalités leurs étant associées.
- « Support Team » : L'équipe de support doit permettre à l'utilisateur de solutionner les problématiques qu'il rencontre avec l'utilisation de l'application. Lors de la phase de lancement du pilote de MuscleFlow, nous comptons implémenter un numéro de téléphone permettant le contact avec le support. Une fois l'expansion de l'application à l'ensemble de la population, un chat bot sera requis en soutien de la première formule.
- « Bank Group » : L'ensemble des acteurs bancaires permettant l'envoi et la réception des flux monétaires liés à l'achat de notre premium, MuscleFlow+.

II. Diagramme de Déploiement



Ce diagramme de déploiement permet de mieux approcher la structure interne de notre application. Le module « phone » représente le téléphone, donc l'interface avec l'utilisateur final. Ce module est lui-même lié à l'environnement d'exécution, ici Android et éventuellement plus tard dans le projet, également IOS. Le téléphone communique aussi avec le serveur de l'application. Nous avons choisi AWS comme hébergeur pour la phase de mise en production du projet du fait de la renommée et de la qualité rapportée des produits Amazon. L'application en elle-même, représentée par le fichier « muscle_flow.apk » communique non seulement avec l'environnement d'exécution et le serveur de l'application, mais aussi avec le serveur de la base de données. Notre base de données a été développée en SQL Lite du fait de son fonctionnement comme « standalone » et qu'il est simple d'implémentation, quel que soit la solution.

III. Diagramme d'activité



Enfin, voici notre diagramme d'activité. Celui-ci vient en complément du diagramme use case. En effet, il nous permet de mieux comprendre les séquençages possibles des actions utilisateur. En guise d'exemple, prenons la création, la modification et le démarrage d'un entraînement (partie centrale du graphique). On remarque qu'en se déplaçant sur l'application, l'utilisateur peut créer un entraînement et y ajouter des exercices sans contrainte particulière. Toutefois, s'il souhaite modifier le contenu d'un entraînement ou bien en démarrer un, il est impératif qu'un entraînement soit préexistant dans sa base utilisateur. Dans le cas contraire, il est invité à créer son premier entraînement.

Note : Les digrammes sont également individuellement disponibles en format PNG dans le dossier de ce rapport.