

Projet JAVA - Sockets

Connect !

On souhaite mettre en œuvre un annuaire partagé permettant aux utilisateurs du système de connaître ses coordonnées (électroniques et téléphoniques), son année de diplomation s'il y a lieu ainsi que ses compétences. On appellera « compétence », un thème qui peut se réduire à un mot clé ("Java" ;)) ou à un ensemble de mots ("routage ISIS" ;)).

Ce système suppose que chaque étudiant soit équipé d'une application lourde JAVA.

Version 1 : Base

Ajout de contacts :

Chaque étudiant peut créer son compte et gérer ses informations attachées. Seules ses informations sont modifiables.

On souhaite aussi permettre aux étudiants qui ont créé un compte de limiter la visibilité de toute ou partie de leurs informations pour toute ou partie des utilisateurs (admin, utilisateur, anonyme).

Utilisation courante :

Tous les utilisateurs du système peuvent récupérer la liste de tous les étudiants et interroger le système pour connaître les détails concernant tel ou tel étudiants.

Version 2 : Messagerie inline

Dans cette étape, un utilisateur doit pouvoir dialoguer en privé avec un autre utilisateur du système.

Deux modes de messagerie sont à prévoir :

- Conversations en direct :

Un utilisateur peut ouvrir une fenêtre de dialogue pour discuter avec un autre contact. Ces conversations privées ne devront pas transiter par le serveur. On utilise donc une communication "peer to peer".

- Messagerie

Dans ce cas de figure, un utilisateur peut laisser un message à l'attention d'un autre utilisateur. Cela peut être un cas de figure si un étudiant ne laisse pas accessible ses coordonnées. Ces conversations privées devront être hébergées sur une plateforme spécifique.

Version 3 : Challenge

Dans cette dernière version, on souhaite mettre en place un système de valorisation des compétences de chaque étudiant. Chaque étudiant peut à tout instant recommander un étudiant sur une compétence ou retirer sa recommandation. Ces recommandations fonctionnent sur le principe des "like" bien connu dans les réseaux sociaux.

Organisation du projet et travail attendu

Ce projet est à rendre de manière incrémentale. Chaque livrable sera évalué et doit comporter deux parties :

Partie I : Conception de l'application

Concevez et rédigez les interfaces de l'application permettant de répondre aux spécifications précédemment énoncées. Constituez un dossier qui comportera :

- Les diagrammes UML adéquats exprimant le résultat de l'analyse de cette application.
- Les différentes catégories d'entités logicielles en identifiant leur rôle et leur positionnement envisagé sur l'environnement technologique cible.
- Les interactions pouvant survenir entre ces types d'entités.

Partie II : Développement d'une maquette de l'application

Une maquette de la solution envisagée doit être développée. Celle-ci devra donner une image fidèle de la solution réelle ensuite déployée. On s'attachera en priorité (au-delà des aspects IHM, traitement, persistance...) à rendre opérationnelles les interactions entre entités logicielles.

Évaluation

A chaque échéance, chaque **trîôme** devra présenter son projet et faire une démonstration. Ce même jour, vous devez rendre le rapport lié à la version livrée. Votre projet sera évalué en fonction des choix techniques que vous effectuerez, de la qualité technique du code produit, de la qualité de la documentation, de son respect du sujet, du respect des échéances, de l'ergonomie de votre application et de son allure générale.

De plus, vous devrez envoyer votre rapport et vos sources par email à l'adresse suivante : cedric.teyssie@irit.fr.

Tout retard dans la fourniture des livrables sera sanctionné dans l'évaluation.

Vos livrables pourront être soumis à évaluation d'outils détectant différentes formes de plagiat.

Rappel sur le plagiat :

Il existe de nombreuses bibliothèques et applications qui réalisent tout ou partie du travail demandé. Vous pouvez les regarder et vous en inspirer à la condition expresse de citer vos sources. Mais, pour la réalisation de ce projet, il vous est interdit :

- de reprendre du code de ces bibliothèques ;
- de s'inspirer, de plagier le code ou la conception réalisée par les autres étudiants.

Consignes diverses :

- Les fonctionnalités supplémentaires que vous mettrez en œuvre seront aussi comptabilisées à la condition que tous les éléments du projet aient été correctement traités au préalable ET sont soumises à l'accord préalable de l'équipe enseignante.

- **RAPPEL DES ÉCHEANCES :**
- **Date de remise de la version 1 : 10/02/2016**
- **Date de remise de la version 2 : 2/03/2016**
- **Date de remise de la version 3 : 16/03/2016**