

Compte rendu de BE

Rapport UML COO

Tanguy Duclos-Gendreu
Onnig Brulez
Promo 57
Année 2021/2022

- Version du 27 janvier 2023 -

Compte rendu de BE

Rapport UML COO

Tanguy Duclos-Gendreu
Onnig Brulez
Promo 57
Année 2021/2022

- Version du 27 janvier 2023 -

Table des matières

1	Notice d'utilisation de la GUI	2
1.1	Page de connexion	2
1.2	Page de clavardage	3
1.3	Changement de pseudo	4
2	Identification des acteurs	5
2.1	Acteurs principaux	5
2.2	Acteur secondaire	5
3	Diagrammes des cas d'utilisation	6
4	Diagramme des classes	8
4.1	Schéma	8
5	Diagrammes de séquence	9
5.1	Connexion	9
5.2	Deconnexion	10
5.3	Changement de pseudo	11
5.4	Lancement de conversation	12
5.5	Envoi de message	12
5.6	Reception de message	12
6	BDD	13
6.1	Explication	13
6.2	Schéma relationnel de la base de donnée	13

1 Notice d'utilisation de la GUI

1.1 Page de connexion

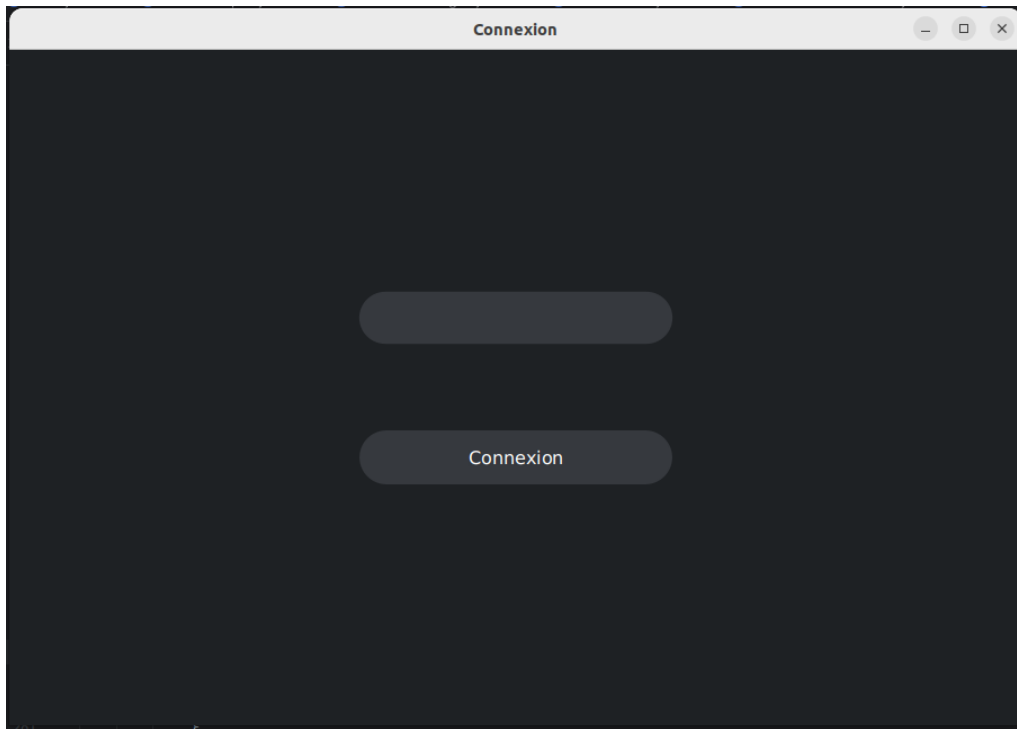


FIGURE 1 – GUI de connexion

Comme vous pouvez le voir il faut mettre son pseudo dans la boîte de texte prévu à cet effet et cliquer sur le bouton connexion pour essayer de se connecter¹.

1. Si le pseudo est pris il y aura marqué un message en rouge disant que ce pseudo est déjà pris

1.2 Page de clavardage

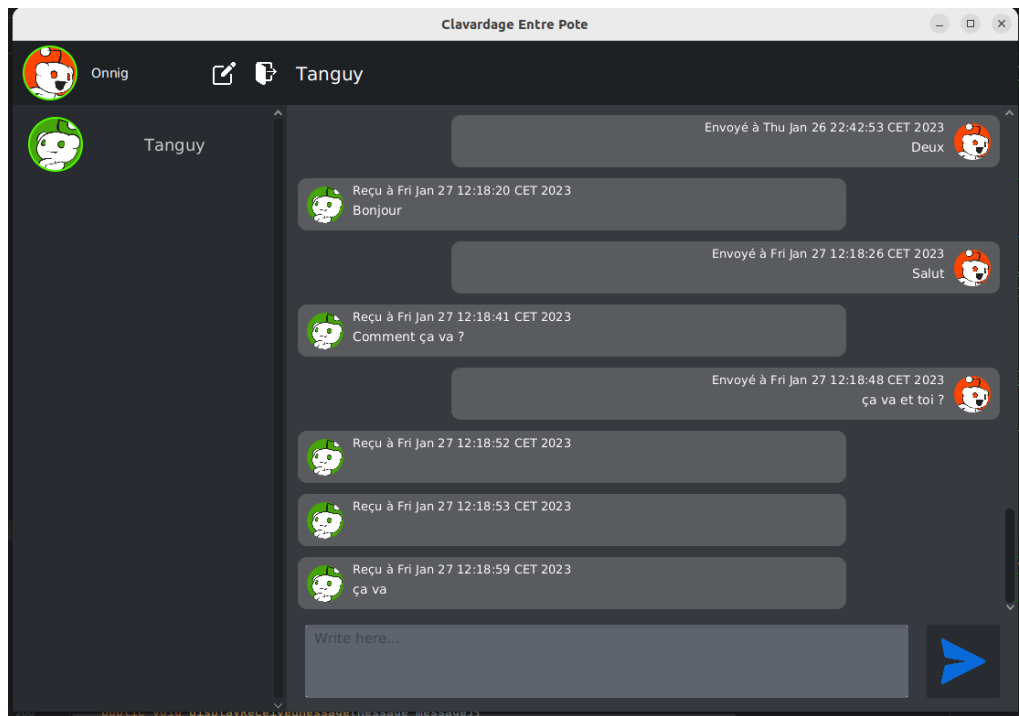


FIGURE 2 – GUI de clavardage

Sur cette page vous pouvez voir les personnes connectées à gauche et leurs parler en cliquant d'abord sur le contact et ensuite écrire votre message dans la boîte de texte en bas puis l'envoyer en cliquant sur le bouton à droite.

Pour se déconnecter, vous pouvez, soit quitter avec le bouton rouge de fermeture de fenêtre, soit cliquer sur le bouton en haut à gauche du pseudo de la personne avec laquelle l'utilisateur est en train de parler

1.3 Changement de pseudo

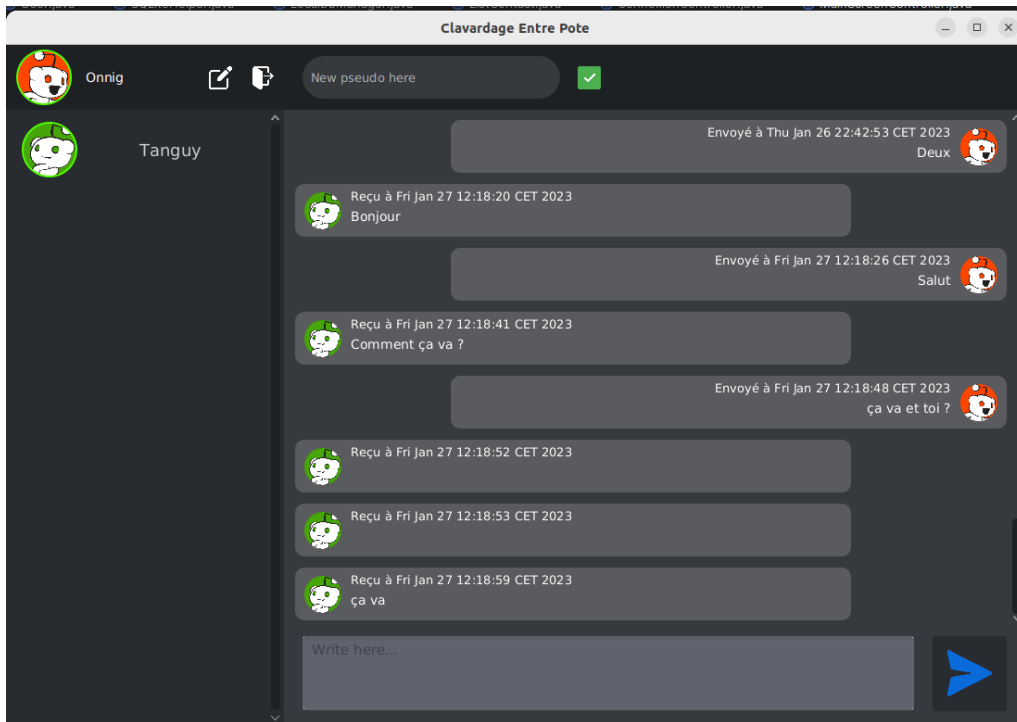


FIGURE 3 – GUI de clavardage avec changement de pseudo

Vous avez fait une erreur dans votre pseudo et voulez le changer, rien de plus simple ! Il faut seulement cliquer sur le bouton à droite de votre pseudo actuel et une boîte de texte s'ouvrira qui vous permettra de rentrer votre nouveau pseudo. Vous pourrez alors le confirmer avec la case verte et après un test de validation de pseudo (pour garantir l'unicité) vous aurez changé de nom pour tout le monde.

2 Identification des acteurs

2.1 Acteurs principaux

Les principaux acteurs identifiés à partir des exigences du cahier des charges sont les suivants :

- Les users : Ce sont ceux qui vont utiliser l'application pour s'envoyer des messages entre eux.
- Administrateur : personne habilitée à agir sur l'application lors d'un problème ou pour améliorer cette dernière si les utilisateurs ont des idées en plus ou si une faille de sécurité est détectée. Il est donc responsable du déploiement. Comme la gestion des messages est décentralisée il n'y aura pas de BDD à sauvegarder en cas de perte d'information. C'est donc de la responsabilité de chaque utilisateur de sauvegarder si il le veut ses messages en cas de problèmes en local. L'administrateur

2.2 Acteur secondaire

Les users destinataires : Ce sont ceux qui seront adressés lors de l'envoi d'un message. Qui sont, de leur point de vue, des users (comme vue précédemment) capable d'envoyer et de recevoir des messages).

3 Diagrammes des cas d'utilisation

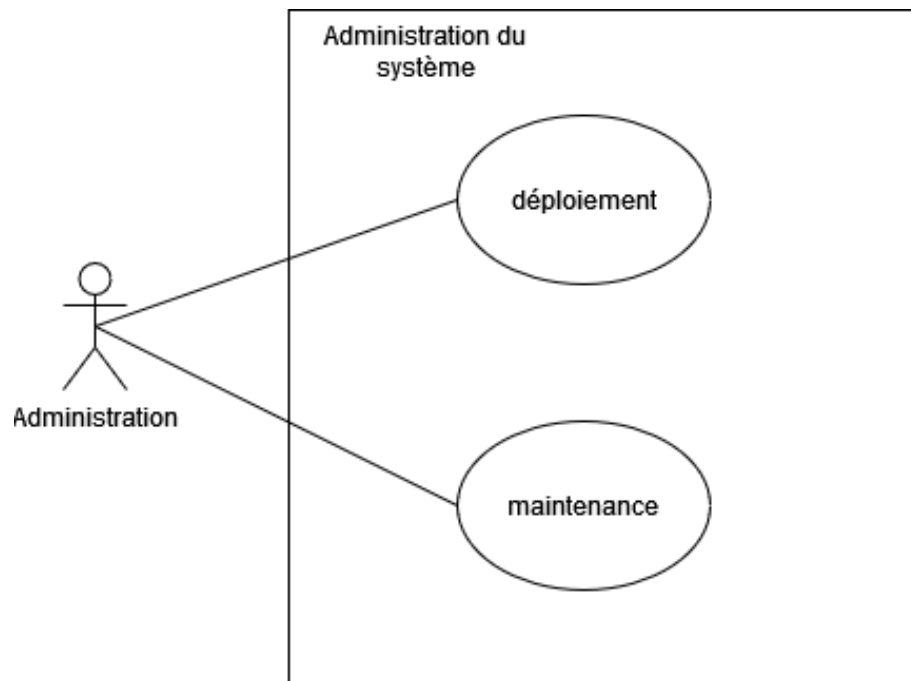


FIGURE 4 – Use case d'administration



FIGURE 5 – Use case général avec users

5 Diagrammes de séquence

5.1 Connexion

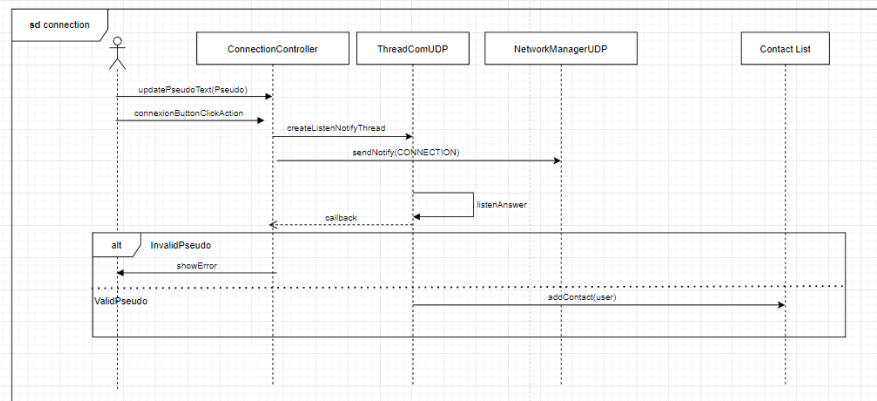


FIGURE 7 – Diagramme de Sequence : Connexion

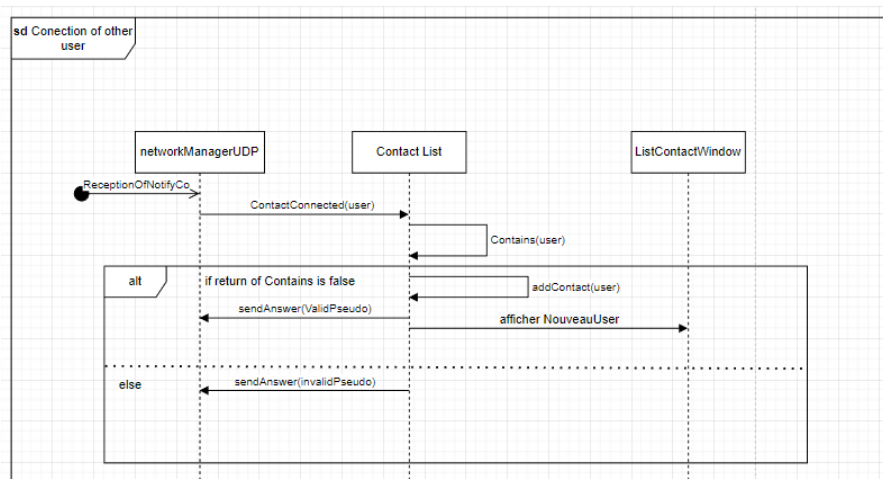


FIGURE 8 – Diagramme de Sequence : Connexion d'un autre user

5.2 Deconnexion

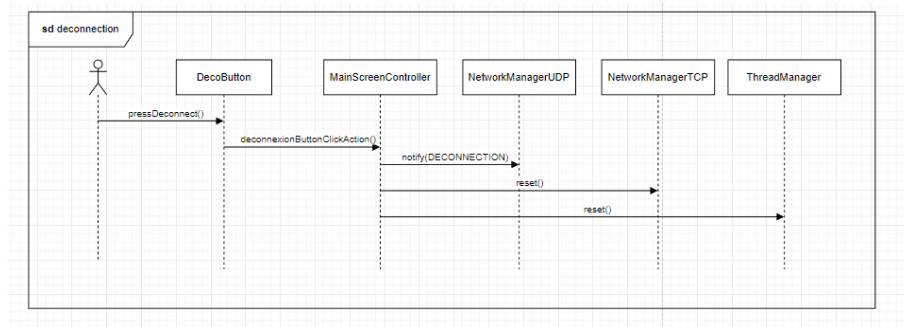


FIGURE 9 – Diagramme de Sequence : Deconnexion

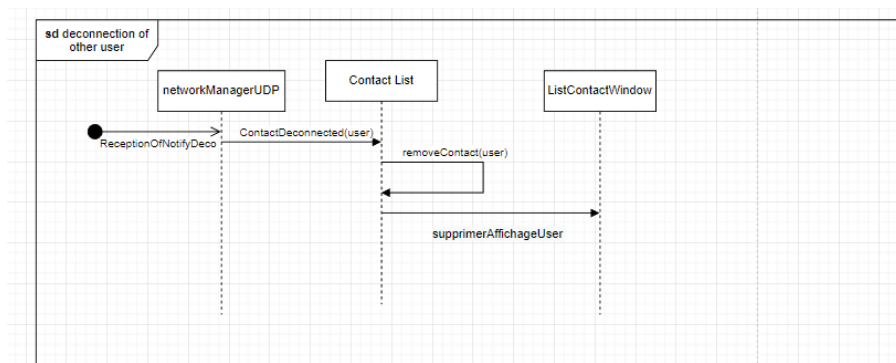


FIGURE 10 – Diagramme de Sequence : Deconnexion d'un autre user

5.3 Changement de pseudo

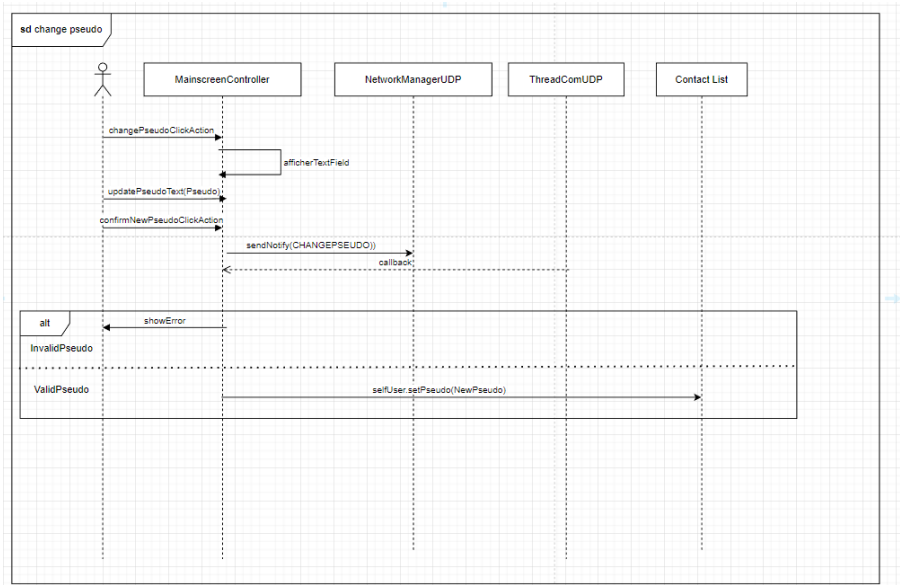


FIGURE 11 – Diagramme de Sequence : Changement de pseudo

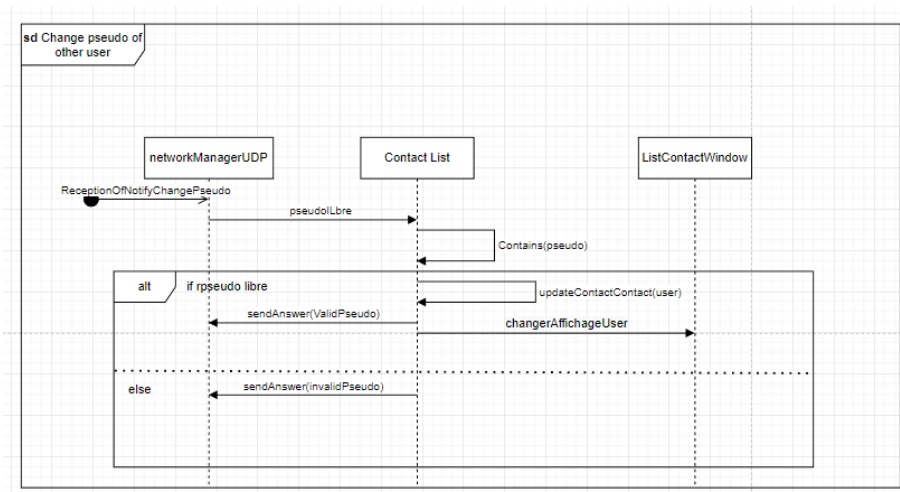


FIGURE 12 – Diagramme de Sequence : Changement de pseudo d'un autre user

5.4 Lancement de conversation

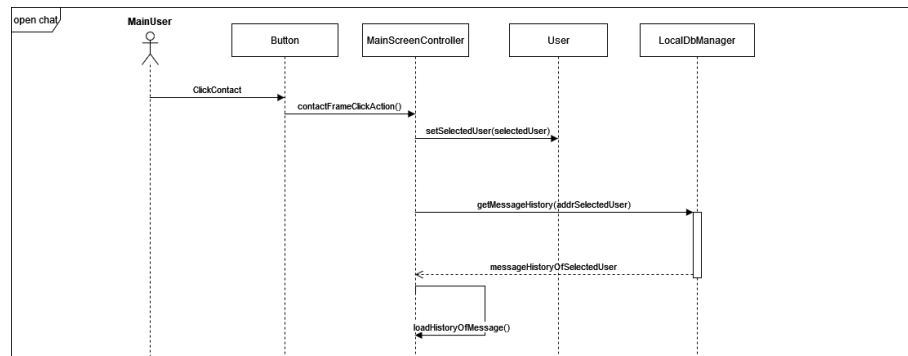


FIGURE 13 – Diagramme de Sequence : Lancement de la conversation

5.5 Envoi de message

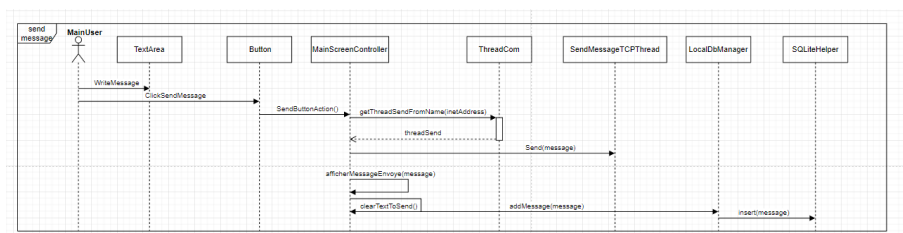


FIGURE 14 – Diagramme de Sequence : Envoi message

5.6 Reception de message

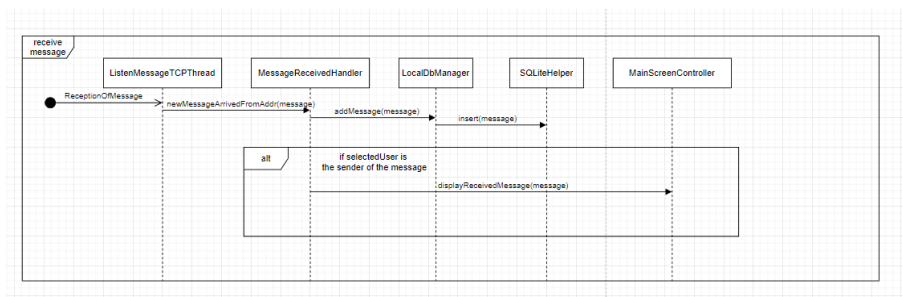


FIGURE 15 – Diagramme de Sequence : Envoi message

6 BDD

6.1 Explication

Nous avons choisi de ne faire qu'une table de message car nous ne voyons pas l'intérêt à devoir créer une table par conversation. Cela complexifie le code pour pas grand chose car il suffit juste de faire un "SELECT * FROM Message WHERE AddressOtherHost=AdresseVoulu" pour récupérer les bons messages

6.2 Schéma relationnel de la base de donnée

Sauvegardé en local pour garder historique après avoir quitter l'application : ListMessage(String addressDestinataire,String dateMessage,String Message)

INSA Toulouse

135, Avenue de Rangueil
31077 Toulouse Cedex 4 - France
www.insa-toulouse.fr



MINISTÈRE
DE L'ÉDUCATION NATIONALE,
DE L'ENSEIGNEMENT SUPÉRIEUR
ET DE LA RECHERCHE