

Dossier spécifications techniques

Sommaire

L'objectif de ce document est de décrire les besoins exprimés par l'équipe enseignante concernant la création d'une application. Celle-ci permettra de créer et participer à des quizz via une application Java couplée à une Base de données Oracle.

Ce document servira de support tout au long du projet.

Contexte

Ce projet s'inscrit dans le cadre du développement d'une application objet couplée à une base de données Oracle pour l'UE : « Projets transversaux ».

Les divers modélisations présentées dans ce document ont pour but d'explicitier comment vont être développés les différentes fonctionnalités de l'application sur le plan technique, que ce soit au niveau du code source, ou de la BDD.

Pour ce projet, les outils à notre disposition sont les suivants :

- L'IDE Eclipse : Développement Java
- Microsoft Visio 2010 : Maquettage + diagrammes
- Suite Microsoft office 2010 : Rédaction des livrables
- StarUML : Réalisation des diagrammes UML
- Notepad++ : Développement Java
- Oracle : SGBD pour la BDD

Modélisation Merise

Dictionnaire des données

Le référentiel de données répertorie toutes les données qui seront utilisées dans le cadre de ce projet. Elles sont listées par table.

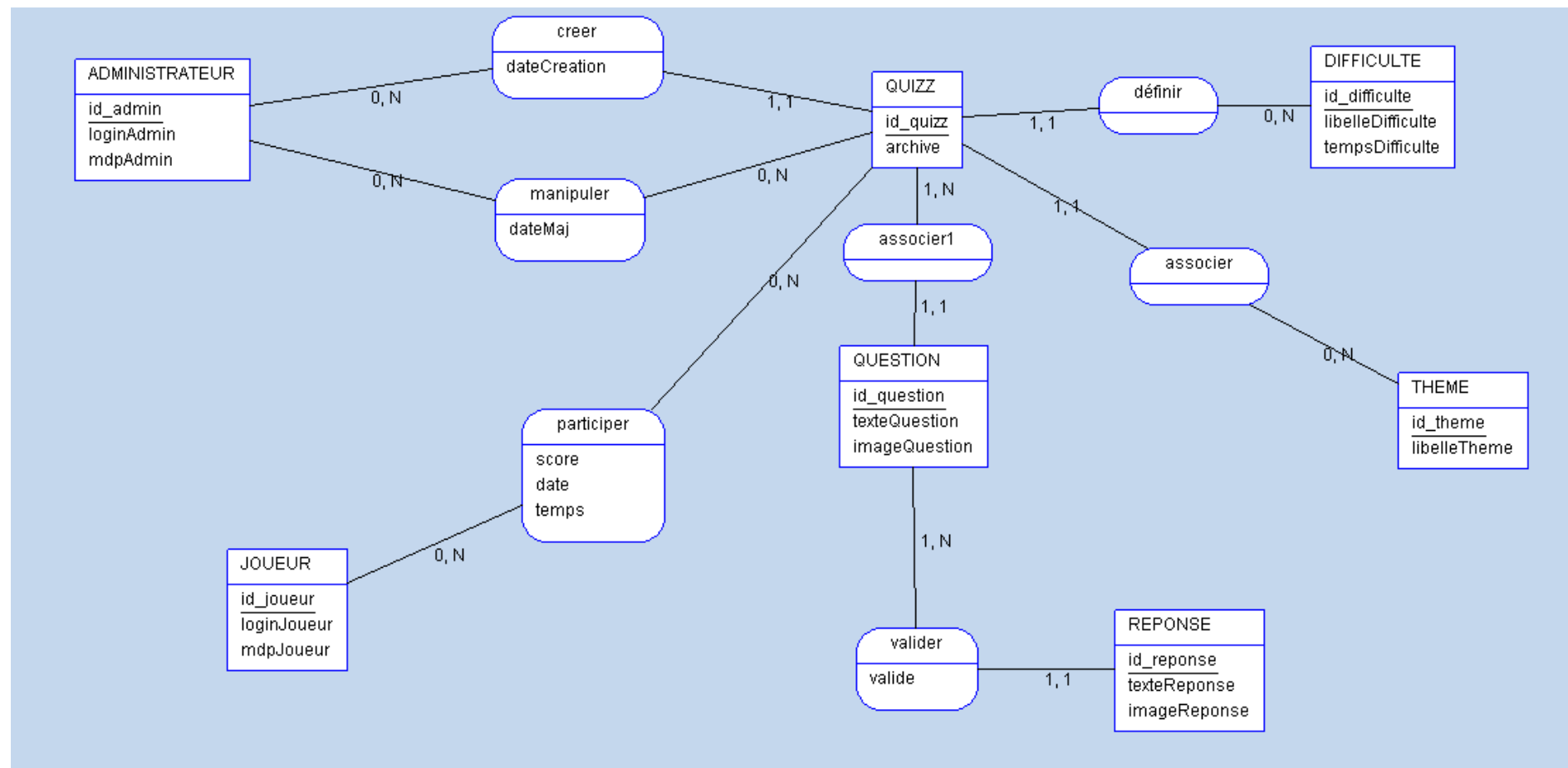
Les colonnes sont les suivantes :

- Table, la table à laquelle appartient le champ
- Champ, nom technique en BDD,
- Description, une description brève du champ,
- Type, type du champ (entier, chaîne de caractère, date,...),
- Taille, taille du champ selon le type
- Obligatoire, le caractère obligatoire du champ,
- Commentaire, un complément d'information sur le champ.

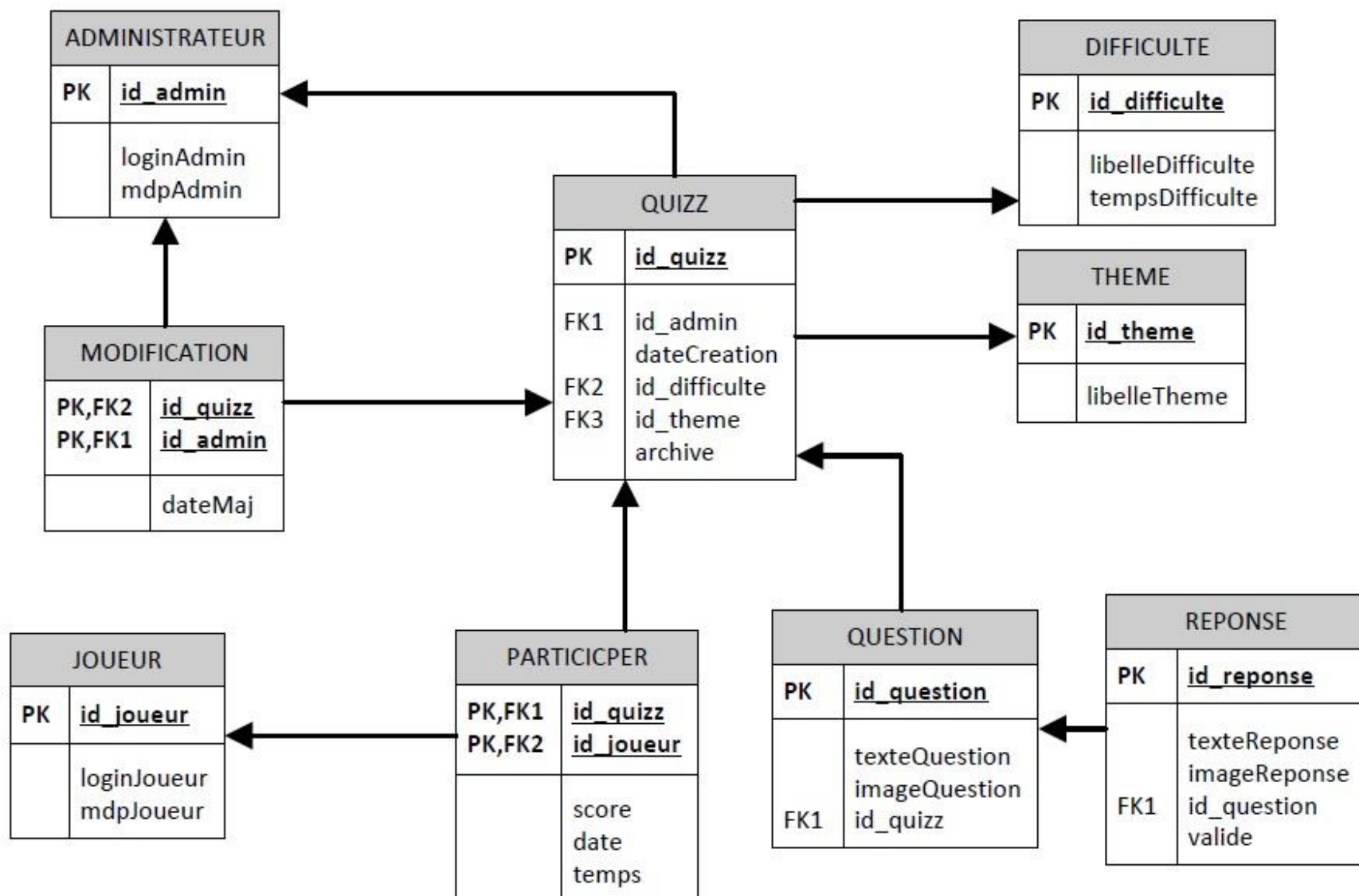
Table	Champ	Description	Type	Taille	Obligatoire	Commentaire
ADMIN	<u>id_admin</u>	Code technique associé à un compte admin	AUTO_INCREMENT	-	O	
ADMIN	loginAdmin	Login Administrateur	VARCHAR	50	O	Different du mdp
ADMIN	mdpAdmin	Mot de passe Administrateur	VARCHAR	20	O	8 caracteres minimums, 20 max
DIFFICULTE	<u>id_difficulte</u>	Code technique associé à un niveau de difficulté	AUTO_INCREMENT	-	O	
DIFFICULTE	tempsDifficulte	Temps de jeu associé à un niveau de difficulté	INT	-	O	En Seconde
DIFFICULTE	libelleDifficulte	Nom associée à un niveau de difficulté	VARCHAR	20	O	Chaque libelle est unique
JOUEUR	<u>id_joueur</u>	Code technique associé à un compte joueur	AUTO_INCREMENT	-	O	
JOUEUR	loginJoueur	Login d'un compte joueur	VARCHAR	50	O	Different du mdp
JOUEUR	mdpJoueur	Mot de passe d'un compte joueur	VARCHAR	20	O	8 caracteres minimums, 20 max
PARTICIPER	Score	Score réalisé par le joueur pour un Quizz	INT	-	O	Positif
PARTICIPER	Temps	Temps réalisé par le joueur pour effectuer un quizz	INT	-	O	En Seconde
PARTICIPER	Date	Date à laquelle le joueur à participer à un quizz	DATETIME	-	O	
QUESTION	<u>id_question</u>	code technique associé à une question	AUTO_INCREMENT	-	O	
QUESTION	texteQuestion	Intitulé de la question	VARCHAR	2000	O	
QUESTION	imageQuestion	Image servant ou illustrant une question	VARCHAR	100	F	

QUIZZ	<u>id_quizz</u>	Code technique associé à un quizz	AUTO_INCREMENT	-	O	
QUIZZ	dateCreation	Date de création du quizz par un admin	DATETIME	-	O	JJ / MM / AAAA
QUIZZ	dateMaj	Date de MAJ du quizz par un admin	DATETIME	-	F	JJ / MM / AAAA
QUIZZ	Archive	Date d'archivage d'un quizz	DATETIME	-	F	JJ / MM / AAAA
REPONSE	<u>id_reponse</u>	Code technique associé à une réponse	AUTO_INCREMENT	-	O	
REPONSE	Valide	Permet d'identifier si cette réponse est juste, pour une question donnée	BOOL	-	O	
REPONSE	texteReponse	Reponse de l'utilisateur	VARCHAR	2000	O	
REPONSE	imageReponse	Image à sélectionner pour répondre à une question	VARCHAR	100	F	
THEME	<u>id_theme</u>	Code technique associé à un theme	AUTO_INCREMENT	-	O	
THEME	libelleTheme	Nom du theme	VARCHAR	50	O	Chaque libelle est unique

Modèle Conceptuel de données



Modèle logique de données



UML

Diagrammes d'activités

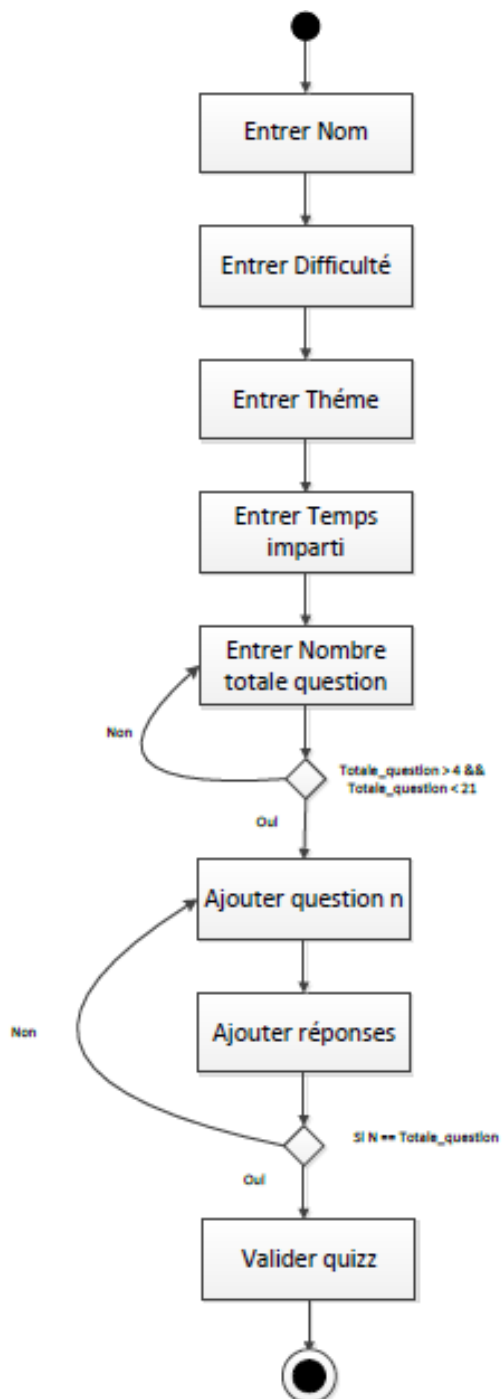


Diagramme d'activité qui présente le processus de création d'un quizz par un administrateur. Pour que le processus se déroule bien, il faudra nécessairement choisir :

- Un niveau de difficulté (prédéfini),
- Un temps de jeu (saisi manuelle),
- Un thème (prédéfini),
- Créer des questions, avec au minimum 2 réponses associées à chaque question,
- Le quizz comporte minimum 5 questions, et maximum 20.

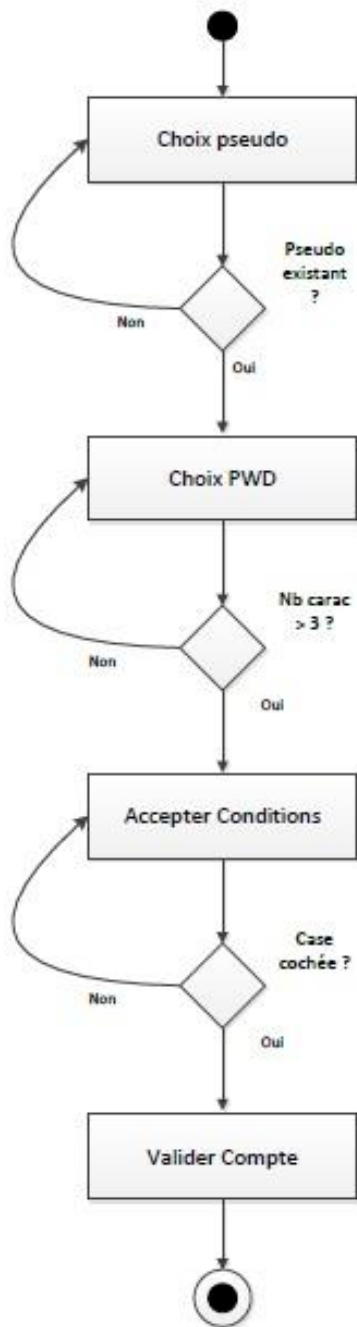


Diagramme d'activité présentant la création d'un compte joueur. Pour que le processus de création se déroule correctement, le joueur devra :

- choisir un pseudo qui n'existe pas déjà,
- Le mdp choisit doit comporter un minimum de 8 caractères, et doit être différent du login,
- S'ensuit l'acceptation des CGU, après quoi, le compte du joueur est créé, et est prêt à être utilisé.

A noter que la création d'un compte de type administrateur se fait directement via le SGBD, les utilisateurs ne peuvent pas, par eux même, décider de se créer un compte de ce type par raison de sécurité.

Use Case

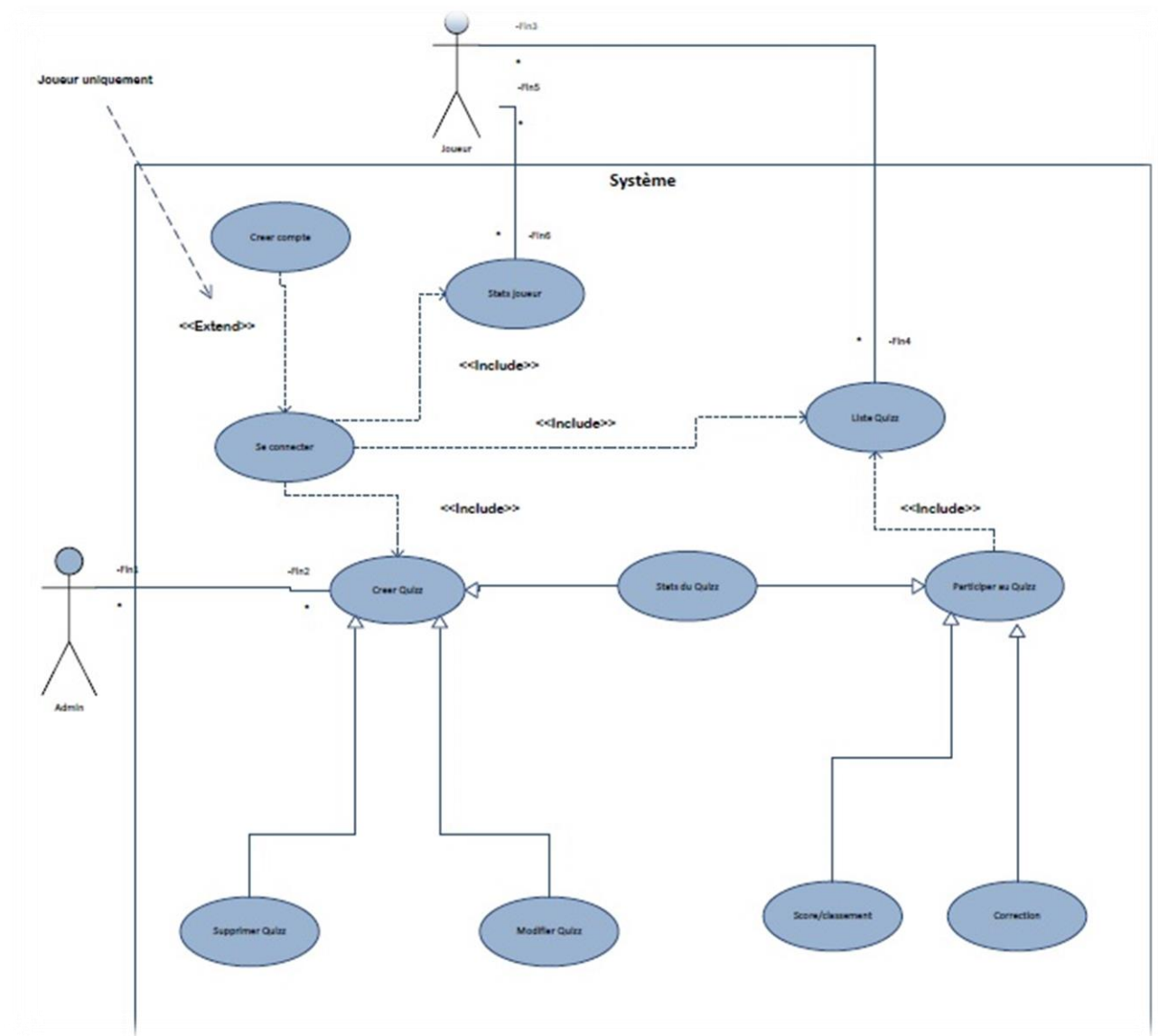


Diagramme de classe