
Document récapitulatif de la conception de l'application

CODING WEEK | TelecomNancy
DirectDealing

Version 1.0

Préparé par Cordebar Benjamin, Goupil Clement,
Lacroix Thomas, Ménestrel Victor

Groupe 17

12 janvier 2024

Table des matières

1	Introduction	3
2	Jour 1	4
2.1	Attribution des rôles	5
3	Jour 2	8
4	Jour 3	9
5	Jour 4	10
6	Jour 5	11
7	Conclusion	12

1 Introduction

L'objectif de cette CODING WEEK est de créer une application d'économie circulaire en ligne permettant à des personnes de prêter/emprunter du matériel et/ou de proposer/demander des services. Cette application a été développée en utilisant la technologie JavaFX. L'application se présente sous la forme d'un fichier DirectDealing qu'il faut exécuter en exécutant la commande cd dist java –module-path \$JAVAFX_HOME/lib –add-modules=javafx.base, javafx.controls, javafx.fxml -jar DirectDealing.jar depuis la racine du projet.

2 Jour 1

Nous avons commencé cette première journée de projet par lire le sujet et découvrir quel type d'application nous allons devoir concevoir. Puis nous avons brainstormé sur les différentes fonctionnalités que doit offrir une telle application. Nous avons ensuite décidé ensemble à quoi devait ressembler l'ensemble des interfaces graphiques de l'application (voir page suivante). Enfin, nous avons terminé notre journée en faisant la conception de tous nos objets Java nécessaires au fonctionnement de l'application.



FIGURE 2.1 – Diagramme de classe complet de l’application

2.1 Attribution des rôles

Jour 1 :

Secrétaire : Benjamin

Chef de projet : Victor.

Jour 2 :

Secrétaire : Thomas

Chef de projet : Clément

Jour 3 :

Secrétaire : Victor

Chef de projet : Benjamin

Jour 4 :

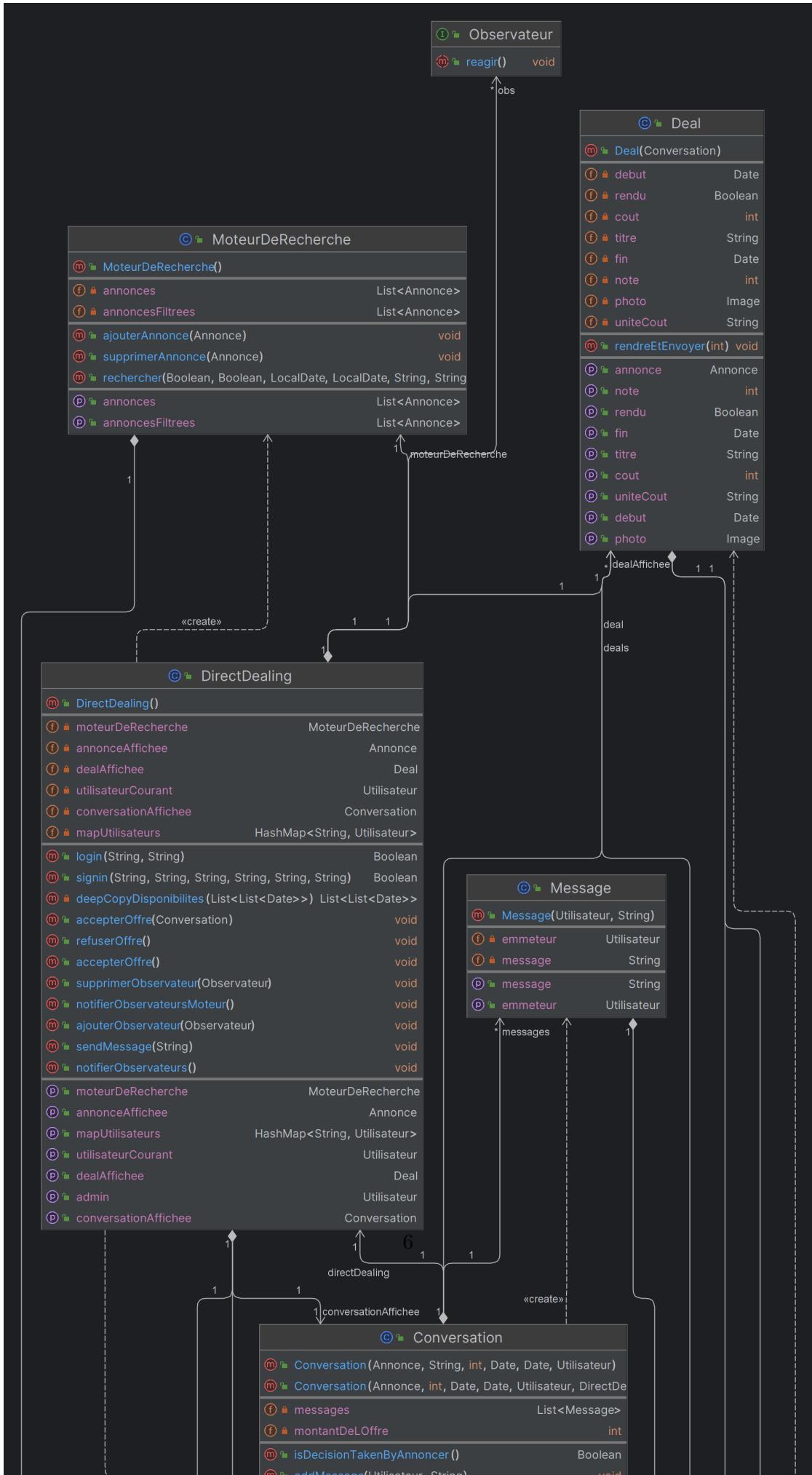
Secrétaire : Clément

Chef de projet : Thomas

Jour 5 :

Secrétaire : Benjamin

Chef de projet : Victor



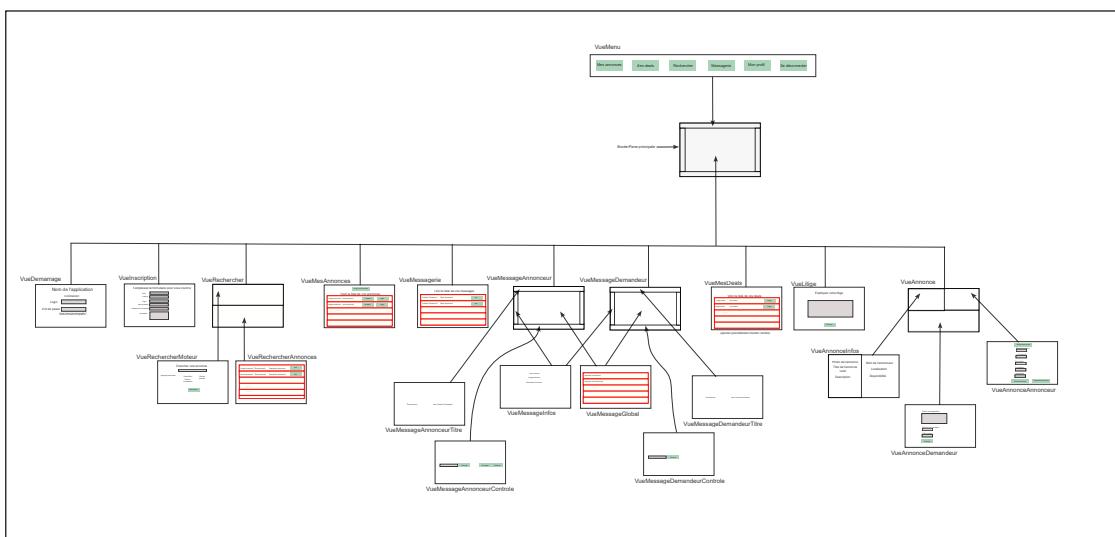


FIGURE 2.3 – Première conception de l’interface de notre application

3 Jour 2

Nous avons entamé le deuxième jour par la réalisation des différents vues fxml selon la conception définie le jour précédent. Nous avons utilisé le logiciel SceneBuilder pour réaliser ces vues. Nous avons dans le même temps créé la structure des classes permettant de manipuler ces vues. Enfin, nous avons commencé à coder les différents Objets permettant le fonctionnement de l'application.

4 Jour 3

Pour ce magnifique troisième jour, nous avons définis les derniers contrôleur. Puis nous nous sommes occupés de relier les contrôleurs au main et au backend. Enfin, nous avons mis en place la logique métier Litige, Date et filtre de recherche.

5 Jour 4

L'objectif de ce quatrième jour de travail était de terminer les différentes fonctions permettant le fonctionnement de l'application (accepter une offre, filtrage des recherches, transfert de florains). Nous avons fait le lien avec le système de liste de listes de dates de disponibilité pour une annonce avec l'ensemble des autres modules de l'application (filtrage annonce, modification annonce, ...)

6 Jour 5

En ce dernier jour, nous avons terminé l'amélioration graphique des interfaces de notre application. Nous avons également corrigé les quelques bugs fonctionnels restant. Enfin, nous avons terminé la journée par l'enregistrement de la vidéo de présentation de notre application.

7 Conclusion

Nous avons réussi à implémenter en seulement 5 jours une application fonctionnel répondant aux différentes exigences du sujet. La répartition du travail au sein du groupe se faisait à chaque début de demi-journée ce qui a permis de bien répartir la quantité de travail.