Programmation 1 : Rapport de mini projet

Table des matières

[Introduction 1](#_Toc432154730)

[Cahier des charges 1](#_Toc432154731)

# Introduction

Dans le cadre d’un mini projet, nous avions pour but de développer une petite application simulant de façon simplifiée la gestion d’un stock de téléphone et d’accessoires d’un magasin de téléphonie. Le but étant de mettre en application les compétences acquises lors des précédents TD comme le tri des collections ou l’écriture du flux de données sur un fichier. Nous avons également eu l’occasion de mettre en application d’autres compétences de modélisation avec le diagramme de classes, et de gestion de projet avec la rédaction d’un cahier des charges, et pour notre part l’utilisation d’un github. Cela nous a permis d’accéder à notre projet de partout, et de travailler en collaboration.

# Cahier des charges

* 1. Présentation générale du problème

Ce projet consiste à développer une petite application permettant de simuler la gestion et l’affichage de téléphones et d’articles d’un magasin de téléphonie.

* + 1.1 Contexte
    - 1.1.1 Études déjà effectuées

Nous avions effectués quelques activités avant de nous atteler à ce projet afin d’apprendre et/ou de nos remémorer les concepts de java comme les collections, les flux de données, etc.

* + - 1.2.4 Suites prévues

Si nous avons le temps, nous allons tenter de réaliser une interface graphique à l’aide de javaFX.

* + - 1.2.6 Parties concernées par le déroulement du projet et ses résultats

Sont concernés par les résultats du projet : les développeurs (Valentin Bourreau et Thibault Osmont), et le demandeur/utilisateur Audrey Quedet.

* + 1.3 Énoncé du besoin (finalités du produit pour le futur utilisateur tel que prévu par le demandeur)

Le but est de développer une application java simulant la gestion d’un stock d’un magasin de téléphonie. Cela nous permettra de mettre en application les compétences acquises au cours des TD de programmation.

* + 1.4 Environnement du produit recherché
    - 1.4.1 Listes exhaustives des éléments (personnes, équipements, matières…) et contraintes (environnement)

Les développeurs : Valentin Bourreau et Thibault Osmont. Nous travaillons sur Windows 10 avec la version Mars de l’IDE Eclipse, et avec la version 1.8 du Java Developpement Kit.

* 2. Contraintes techniques

Certaines contraintes ont été exprimées dans l’énoncé du mini-projet.

* + - * La liste d’articles représentant l’inventaire sera de type *ArrayList*.
      * Le tri des articles doit pouvoir s’effectuer de trois manières différentes : selon le prix, la référence et l’intitulé.
* 3. Cadre de réponse

*Diagramme de classes métiers*

# Présentation de la solution

# Notice utilisateur

# Jeux d’essais

# Conclusion