

Contexte

Initialisation du projet

Le projet UMLight consiste en la création d'un outil de gestion de projet commandé par un client (Kevin FERRANDON) à notre équipe constituée de trois membres (Valentin CERCEAU, Nouma VALLEE, et Valentin CHARBONNEAU).

Le rôle principal de cet outil est de permettre la modélisation UML des projets applicatifs. Celle-ci devra ensuite permettre de transformer ces schémas en MCD, MLD, ou même en script SQL, ainsi que de permettre la gestion de projet via des diagrammes GANT.

L'ensemble de ces objectifs, ainsi que les technologies choisis pour ce projet, sont récapitulés dans le cahier des charges.

Première réunion

Suite à la première réunion, un rapport de réunion a été produit.

Il est à noter que la plus grosse conclusion de cette réunion est l'abandon du pseudo langage devant initialement permettre la création de schéma UML au profit d'une interface graphique.

Complication et évolution

Durant la réalisation du projet, il s'est avéré que la complexité de réalisation de l'interface graphique, ainsi que l'intégration d'EF Core comme ORM au projet ont été sous estimé. S'en est donc suivi de lourd retards sur le planning prévisionnel initial.

Une autre modification a été la création de l'application UMLight-Admin, celle-ci est destinée à être installée sur le post de l'administrateur réseau pour permettre la création des tables en base de données lors de la première installation, ainsi que la création du première utilisateur.

Premier livrable

La première version de l'application livrable est composé de trois application :

- UMLight : l'outil en lui même
- UMLight-Admin : un outil pour l'administrateur réseau
- UMLight-Installer : un installer permettant d'installer facilement les deux outils précédents sur n'importe quel post Windows

Il est à noté que dans cette version, seul figure la gestion des utilisateurs ainsi que la réalisation de schémas UML. Les parties MCD, MLD, SQL et Gant n'ont pas pu être implémenté dans ce premier livrable.

Maintenance et déploiement

Suite à la publication du premier livrable sur GitHub, quelques Issues ont été créées demandant de légères modifications.

Le code source du projet étant propriétaire, celui-ci est composé de deux repositories GitHub. Le premier est un repository privé contenant le code source, tandis que le second est un repository public contenant les applications compilées, ainsi qu'une licence d'utilisation.

Evolution

UMLight étant aujourd'hui incomplet, un Wiki, sur le GitHub publique du projet, a été créé dans l'objectif de planifier les prochains livrable et les ajouts prévus pour ceux-ci.

Le Kernel de l'application, correspondant aux entités, a dès le début du projet été travaillé pour permettre l'ensemble des possibilités offertes par les schéma UML. Ainsi ces entités ont été conçues pour permettre l'héritage, les ternaires ou encore les classes abstraites, seul les implications manquent à l'appel.

Ainsi, la version 1 de la bêta s'orientant autour des schémas UML et le Kernel étant prêt pour cela, cette version s'orientera autour du moteur graphique permettant la réalisation des schémas et de son évolution pour implémenter ces fonctionnalités.