Soutenance du projet Multi-modules

Matthieu BACHELIER Florian BARBIN Florent GILET

Jean-Marie GILET

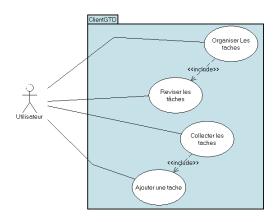
Université de Nantes - Master 2 ALMA

Jeudi 4 février 2010





Analyse de la méthode Getting Things Done (GTD)







¹Create, read, update and delete

Les CRUD¹ de GTD sont les suivantes :

• Créer un projet / une tâche



- Créer un projet / une tâche
- Consulter un projet / une tâche



¹Create, read, update and delete

- Créer un projet / une tâche
- Consulter un projet / une tâche
- Mettre à jour un projet / une tâche



¹Create, read, update and delete

- Créer un projet / une tâche
- Consulter un projet / une tâche
- Mettre à jour un projet / une tâche
- Supprimer un projet / une tâche



¹Create, read, update and delete

Le cahier des charges stipule d'implémenter les fonctionnalités suivantes :



Le cahier des charges stipule d'implémenter les fonctionnalités suivantes :

• Gérer en local la persistance des données



Le cahier des charges stipule d'implémenter les fonctionnalités suivantes :

- Gérer en local la persistance des données
- Communiquer avec un serveur distant (via CORBA)



Le cahier des charges stipule d'implémenter les fonctionnalités suivantes :

- Gérer en local la persistance des données
- Communiquer avec un serveur distant (via CORBA)
- Gestion des comptes utilisateurs



Modules concernés par ce projet

- Module Génie Logiciel à Objets II (Scénarios, Architecture, choix des design patterns, . . .)
- Module Objets Distribués (CORBA)
- Module Interfaces Homme-Machine (Ergonomie, bonnes pratiques, . . .)



Modules concernés par ce projet

- Module Génie Logiciel à Objets II (Scénarios, Architecture, choix des *design patterns*, . . .)
- Module Objets Distribués (CORBA)
- Module Interfaces Homme-Machine (Ergonomie, bonnes pratiques, . . .)
 - Cependant, les modules des années passées sont utiles aussi

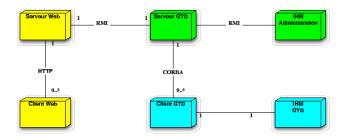


Modules concernés par ce projet

- Module Génie Logiciel à Objets II (Scénarios, Architecture, choix des *design patterns*, . . .)
- Module Objets Distribués (CORBA)
- Module Interfaces Homme-Machine (Ergonomie, bonnes pratiques, . . .)
 - Cependant, les modules des années passées sont utiles aussi
 - Génie Logiciel à Objets I
 - Techniques Objets Avancés
 - Techniques de développement (LATEX, MAVEN, ...)

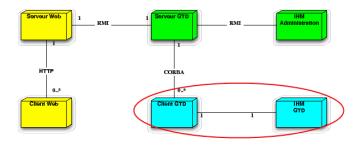


Le client GTD





Le client GTD



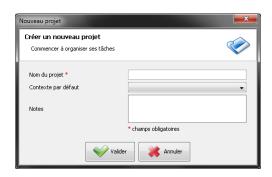


Premier lancement de notre GTD





Créer un projet





Créer une tâche

Nouvelle tâche					X
Ajouter une nouvelle tâche					$\mathbf{\hat{x}}$
Formulaire de création d'une nouvelle chose à faire.					
Nom *					
Contexte					•
Notes					
Date de début					
Date d'échéance					
Priorité			⊙ 3	∅ 4	⊚ 5
Taux d'effort demandé	0 - Faibl	e			100 - Élevé
Fréquence de répétition					•
Date d'arrêt					
Contacts					d-
Liens					
Tags					
* champs obligatoires					
Valider Annuler					



Menu

Elle dispose d'un menu pour l'organisation des tâches :





Organisation générale

Les tâches sont organisées dans une arborescence à gauche :





Effectuer une action

Les actions s'effectuent via le menu ou la barre d'outils :



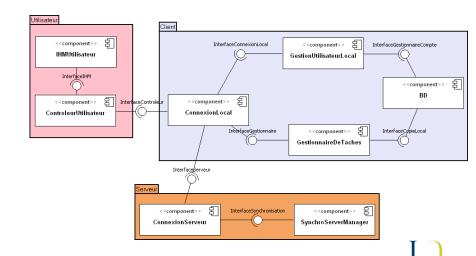


Autres fonctionnalités

Notre application possède encore plein d'autres écrans mais les principaux ont été présentés ici.



Diagramme de composants



Acceleo

- Génération du code source via Acceleo
- Le squelette est généré suivant les règles définies dans les templates
- Seules les relations de compositions sont traduites



Récupérer les attributs d'une classe

```
<%for (attribute[association == null]){%>
/** */
private <%declarationAtt%>

<%}%>
<%for (attribute[association != null]){%>
/** */
private <%declarationAsso%>
<%}%>
```



Design patterns

Modèle - Vue - Contrôleur

C'est un patron composite :

- Observeur-Observable
- Stratégie



Design patterns

Modèle - Vue - Contrôleur

C'est un patron composite :

- Observeur-Observable
- Stratégie



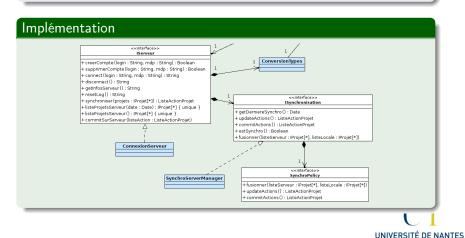
Patron de conception Strategy

• Changer dynamiquement de stratégie (algorithme) selon le contexte



Patron de conception Strategy

 Changer dynamiquement de stratégie (algorithme) selon le contexte



Le modèle joue aussi le rôle d'une façade

- Interface relativement « simple »
- Réduit les dépendances



Le modèle joue aussi le rôle d'une façade

- Interface relativement « simple »
- Réduit les dépendances

Implémentation par classe abstraite

ModeleAbstrait

- + creerCompte (login, mdp, email)
- + existeUtilisateur (login, mdp) : Long
- + creerContact (nom, email, adresse, tel)
- + creerTache (nom, projet, autresAttributs)
- + creerProjet (nom, contexte, notes, pPere)
- + mettreDansCorbeille (o)
- + editerTache (t)
- + editerProjer(p)
- + supprimerContact (contact)
- + widerCarbeille (corbeille)
- + commit()
- + update()
- + synchra ()

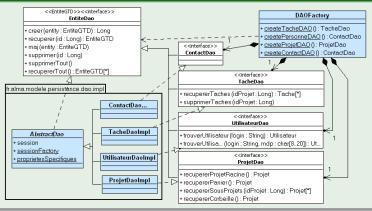


Data Access Object

- Données persistantes dans des classes à part (permet de s'abstraire des classes métier)



Implémentation utilisant une fabrique (Factory et Singleton)





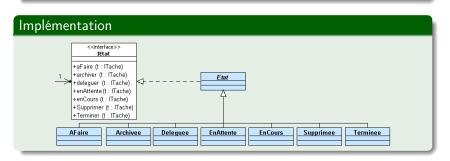
Patron de conception État

 Changer le comportement d'un objet tout en conservant la même instance de l'objet



Patron de conception État

• Changer le comportement d'un objet tout en conservant la même instance de l'objet





Le choix Hibernate

Notre choix:

- Utilisation d'une base de données embarquée
- Mapping géré par des fichiers XML



Le choix Hibernate

Notre choix:

- Utilisation d'une base de données embarquée
- Mapping géré par des fichiers XML

En conséquence :

- Pas de déploiement sur un serveur (JBoss par exemple)
- Pas besoin d'utiliser JDBC



La base de données H2

- Très rapide, open source, possiblité d'utiliser l'API JDBC
- Utilisation en mode embarqué ou en mode serveur
- Console basée sur un navigateur
- Langage de requête ressemblant à Oracle
- Notre application ne nécessite pas de stocker énormement de données



La classe Projet

```
public class Projet extends EntiteGTD implements
   IProjet
  private String nom;
  private String notes;
  private List < ITache > taches;
  private String contexte;
  private List<IProjet> sousProjets;
  private Long idPere;
  private Long idUtilisateur;
  ... // constructeurs & méthodes
```



Et le *mapping* XML correspondant



Exemple d'utilisation du patron DAO

Récupérer les tâches d'un projet spécifique

```
@Override
public List<Tache> recupererTaches(Long id) {
   Session s = getSession();
   Query q = s.createQuery("fromuTacheuwhereu
        idprojetu=u:idprojet");
   q.setParameter("idprojet", id);
   List<Tache> results = (List<Tache>) q.list();
   return results;
}
```



Quelques tests

- Test fonctionnels
- Test d'intégration
- Test unitaires



Fonctionnalités

- Inclusion des états dans une tâche
- Onglet Agenda
- Rendu graphique de l'échéancier
- Liaison avec le serveur
- Tests de validation



Quelques chiffres pour résumer ce projet

- 75 classes (dont 40 pour l'IHM)
- 463 méthodes
- 5218 lignes de code
- Complexité cyclomatique moyenne de 1,38
- Plus de 500 commits
- Et environ 15 cafetières pleines . . .



Questions

Deuxième partie de la soutenance consacrée aux diverses questions sur le projet.

