

Rapport technique

Index

Introduction.....	2
Diagramme des classes.....	2
Database.....	3
Implémentations techniques.....	4
Conclusion.....	4

Introduction

Dans le cadre de l'apprentissage du JEE, nous, le groupe JEEux.fr, avons développé une application web au même nom que notre groupe. Cette application est une simulation de bibliothèque de jeux, dans laquelle l'utilisateur doit s'identifier, avant de pouvoir choisir le jeu auquel il souhaite jouer. Ensemble, nous avons construit cette interface utilisant base de données, pages web et serveur.

Diagramme des classes

Diagramme des classes pour le modèle :

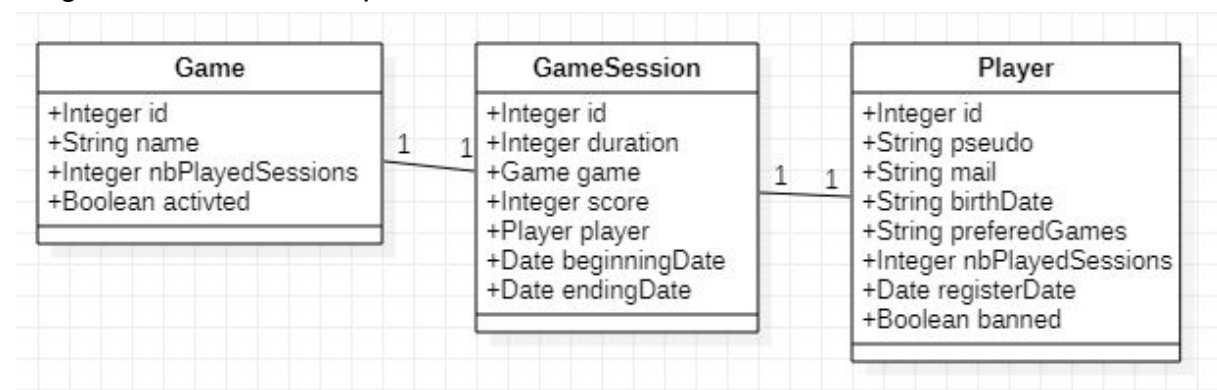


Diagramme des classes pour l'objectmanager :

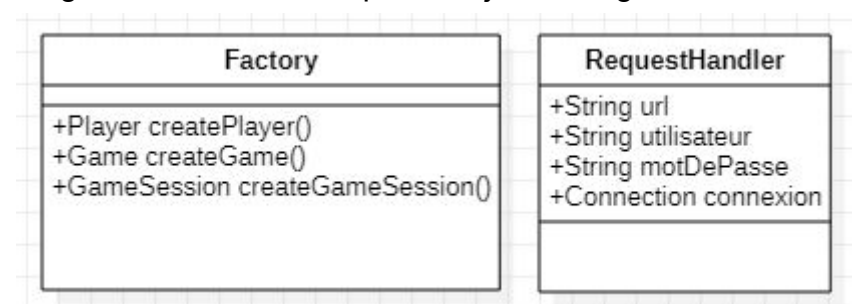
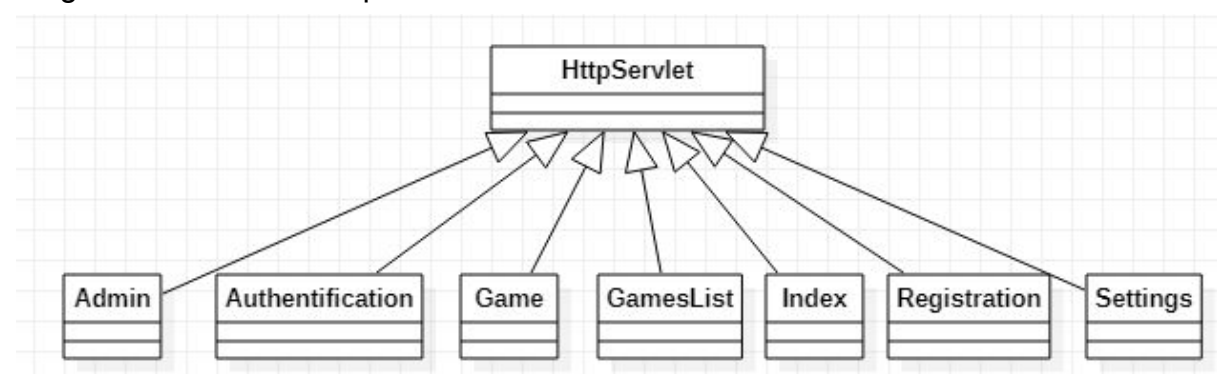
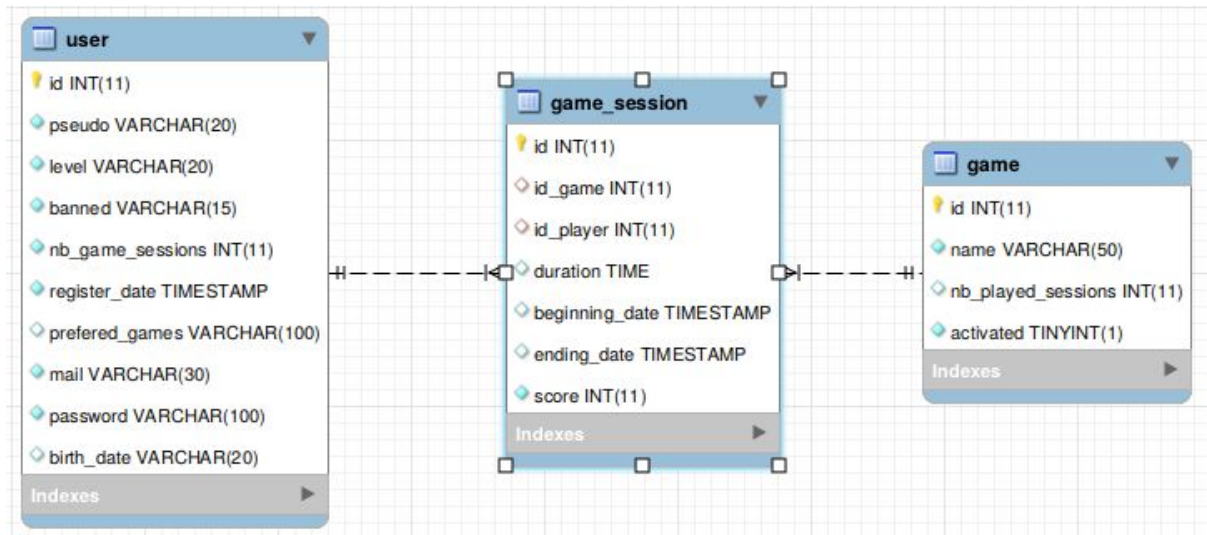


Diagramme des classes pour les servlets :



Database

Diagramme de la database :



La liaison entre la database et le serveur est faite à travers le module JDBC dans le RequestHandler. La base de donnée est composée de trois tables:

- **user:** Cette table regroupe les différentes informations des utilisateurs qui se sont inscrits sur le site. Chaque utilisateur doit au minimum avoir un identifiant, un pseudo, un mot de passe et une adresse email.
- **game_session:** Cette table regroupe toutes les parties qui ont été lancées. Sachant que nos jeux sont des jeux solo, cette table suffit à satisfaire les besoins du site. Une autre table peut être ajoutée regroupant l'identifiant d'une session et l'identifiant d'un ou des joueurs.
- **game:** Cette table regroupe l'ensemble des jeux du site.

La base de donnée effectue peu de traitements sur les données en entrée sauf pour le cryptage des mots de passe. La génération d'identifiants avec un nombre entier aléatoire pour les clés primaires des tables est géré par le serveur

Implémentations techniques

Front :

Le côté front de l'application a été réalisé grâce à la technologie jsp. Les différentes informations envoyées depuis le back sont récupérées soit en jsp, soit en injection de code java.

Évidemment, un fichier CSS a été utilisé aussi, de façon à obtenir un affichage en front aussi plaisant que possible.

Back :

Le côté back de l'application a été réalisé en Java, grâce notamment à aux classes **servlet**. Les différentes pages web s'affichent grâce aux méthodes doGet et doPost des classes, en fonction des boutons et des liens sur lesquelles l'utilisateur appuie en front. Les formulaires et les cookies étant des objets bien particuliers et pratiques, ils disposent de leur propres interfaces pour accéder rapidement aux fonctions permettant de les manipuler.

Autres :

Plus de détails sur le fonctionnement de l'application sont disponibles dans la JavaDoc.

Conclusion

Tout le long du projet, nous avons cherché à améliorer nos compétences de conception et de codage, en utilisant différents outils. Certains étaient nouveaux, comme la classe Servlet, le serveur TomCat ou encore les JSP, d'autres ont déjà été utilisés dans le projet Génie Logiciel, comme notamment la base de données avec MySQL. Si le projet ne s'est pas déroulé sans incident, comme notamment la difficulté de mise en place de l'environnement de travail ainsi que l'absence de nouvelle d'un membre, nous sommes globalement satisfaits du travail accompli, bien que nous soyons conscients que de nombreux points restent à améliorer, et des fonctionnalités à implémenter. Enfin, ne pas réussir à établir le plan de déploiement lors du rendu laisse un amer sentiment d'insatisfaction.