

BOODLE 

Rapport de projet - Planificateur de réunions

BELLANGER Stephen MONNIER Ysée VIALLA Maxence

Septembre-Novembre 2016

Première partie

Rapport client

Table des matières

I	Rapport client	1
1	Introduction	3
2	Pré-conception	4
2.1	Dictionnaires	4
2.1.1	Termes	4
2.1.2	Actions	4
2.2	Spécifications	5
2.3	Maquettage	5
2.3.1	Sous-section	5
3	Conception UML	6
4	Implémentation	7
II	Diagrammes UML	8
III	Modélisaton serveur	9

Chapitre 1

Introduction

L'objectif de ce projet est de réaliser un logiciel de planification de réunions en Java en se focalisant sur sa conception UML. L'interface et le mode de fonctionnement du logiciel sera basé sur le site web Doodle (<http://www.doodle.com/>).

Le logiciel créé devra répondre au besoin de planifier des réunions en permettant à des utilisateurs de fournir une réponse sans devoir s'inscrire ni se connecter. Le logiciel devra fournir au créateur du sondage un accès facile aux réponses de tous les utilisateurs.

Ce rapport présentera la conception et la réalisation du logiciel B00DLE en respectant la chronologie de notre étude : spécifications, étude UML puis implémentation.

Chapitre 2

Pré-conception

2.1 Dictionnaires

2.1.1 Termes

Sondage Un sondage est un tableau regroupant différent composant date/horaire ainsi que les réponses des différents utilisateurs.

Lien Un lien est un identifiant unique pour retrouver un sondage.

Administrateur Un administrateur est un utilisateur avec des droits supplémentaires. Il peut accéder à la création d'un sondage, à la modification et suppression d'un sondage qu'il a créé.

Utilisateur Un utilisateur est une personne qui utilise l'application B00DLE sans compte administrateur.

Date Une date correspond à un ensemble date en aaaa-mm-jj et une horaire en hh :mm

2.1.2 Actions

Diffuser Envoyer un e-mail du lien du sondage à l'ensemble des différentes adresses.

Clôturer Terminer le droit de répondre à un sondage.

Sélectionner Cocher dans une case à cocher une date.

2.2 Spécifications

2.3 Maquettage

2.3.1 Sous-section

Chapitre 3

Conception UML

Chapitre 4

Implémentation

Deuxième partie

Diagrammes UML

Troisième partie

Modélisation serveur