

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
2.2.1	Résumé	5
2.3	Maquettage	6
2.3.1	Sous-section	6
3	Conception UML	7
4	Implémentation	8
II	Diagrammes UML	9
III	Modélisation serveur	10

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.

Générer Créer un lien unique qui correspond à un sondage.

2.2 Spécifications

2.2.1 Résumé

Fonctionnelles

Utilisateur

SPEC_FONC_002 Un utilisateur peut créer un compte

SPEC_FONC_003 Un utilisateur peut se connecter à un compte existant

SPEC_FONC_011 Un utilisateur peut modifier ses réponses

SPEC_FONC_012 Un utilisateur peut supprimer ses réponses

Administrateur

SPEC_FONC_004 L'administrateur peut créer un sondage

SPEC_FONC_005 L'administrateur peut gérer un sondage

SPEC_FONC_006 L'administrateur peut clôturer un sondage

SPEC_FONC_007 Sélectionner une date qui convient à l'ensemble des utilisateurs

SPEC_FONC_014 Modifier les paramètres d'un sondage

Sondage

SPEC_FONC_008 Diffuser un sondage par mail

SPEC_FONC_009 Générer le lien d'un sondage

SPEC_FONC_010 Un utilisateur peut ajouter une réponse au sondage

Fonctionnalités spécifiques

SPEC_FONC_001 Système de chat

SPEC_FONC_013 Prendre en charge un agenda personnel

Contraintes

CONT_FONC_001 Contrainte d'ajout d'une réponse à un sondage clôturé

CONT_FONC_002 Contrainte de modification d'un sondage

IHM

SPEC_IHM_001 Résumé textuel du sondage

SPEC_IHM_002 Consultation d'un sondage (utilisateurs)

SPEC_IHM_003 Consultation d'un sondage (administrateur)

Transactionnelles

SPEC_TRANS_001 Envoyer le lien d'un sondage

CONT_TRANS_001 Mise à jour du chat en temps réel

Sécurité

SPEC_SEC_001 Le système requiert une authentification pour accéder aux droits administrateurs

SPEC_SEC_002 Cryptage du mot de passe administrateur.

2.3 Maquettage

2.3.1 Sous-section

Chapitre 3

Conception UML

Chapitre 4

Implémentation

Deuxième partie

Diagrammes UML

Troisième partie

Modélisation serveur