Rapport projet JAVA - CyBooks



ING1 GI4 | GROUPE 16
AZMY MORKOS
EL-MAHDAOUI ABDELLATIF
KONE MOHAMED LAMINE
ZHANG CLEMENT

Encadré par : ZAOUCHE DJAOUIDA Année Universitaire : 2023/2024





Sommaire

Sommaire2
Introduction3
I. Exigences fonctionnelles4
II. Exigences techniques4
III. Conception adoptée4
1. Diagramme de cas4
2. Diagramme de classes5
3. Diagramme de séquence6
Outils de développement
1. Langues et systèmes7
2. Programmes et outils7
3. API et bibliothèques7
Interfaces de l'application
I. Connexion8
II. Page d'accueil9
III. Membres
IV. Emprunts
V. Consultation du catalogue
VI. Profil16
Conclusion

Introduction

CY-Books est une application de gestion de bibliothèque permettant à l'utilisateur de gérer, organiser et répertorier les livres proposés de façon claire et fluide, ainsi que de d'enregistrer efficacement les emprunts des clients abonnés.

De plus, l'intégralité du projet, avec toutes ses spécifications et ses étapes d'installation, est disponible sur GitHub : <u>Cliquer ici</u>

Analyse et Conception

I. Exigences fonctionnelles

L'application sera développée pour offrir une expérience utilisateur fluide et sécurisée à l'utilisateur, tout en proposant des fonctionnalités de gestion avancées.

- Visiteur : Toute personne naviguant sur l'application sans être connectée.
 Les visiteurs auront accès à la fonction recherche permettant de consulter le catalogue de livres.
- Bibliothécaire : Il a la possibilité de rechercher des livres et en consulter les statistiques, enregistrer et gérer les emprunts des clients membres de la bibliothèque, et modifier son profil.

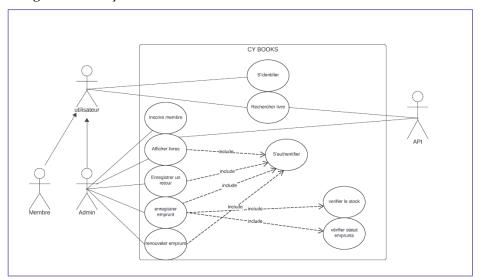
II. Exigences techniques

- 1. Côté visiteur :
 - Consultation du catalogue de la bibliothèque
- 2. Côté bibliothécaire:
 - Consultation du catalogue de la bibliothèque
 - Affichage des données de la bibliothèque
 - Gestion des emprunts

III. Conception adoptée

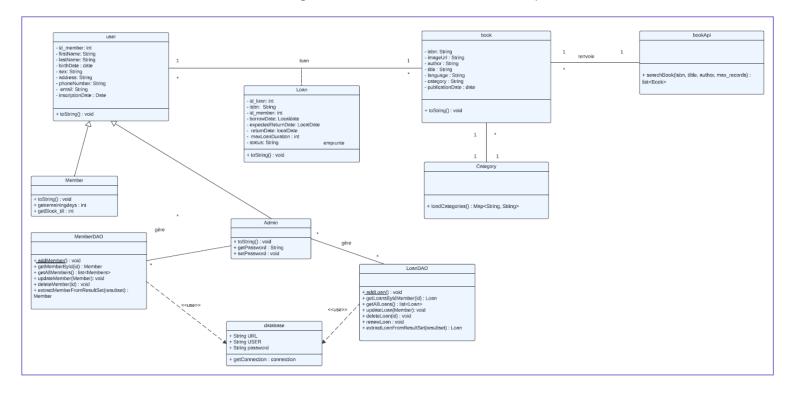
1. Diagramme de cas

Le diagramme de cas d'utilisation représente les différentes façons dont un utilisateur peut interagir avec un système.



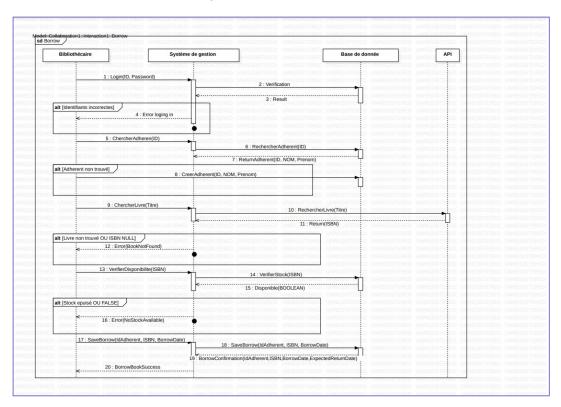
2. Diagramme de classes

Le diagramme de classes décrit la structure d'un système particulier en modélisant ses classes, ses attributs, ses opérations et les relations entre ses objets.



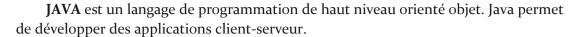
3. Diagramme de séquence

Le diagramme de séquence se concentrent sur les lignes de vie, les processus et les objets qui vivent simultanément, et les messages qu'ils échangent entre eux pour exercer une fonction avant la fin de la ligne de vie.



Outils de développement

1. Langues et systèmes





CSS forment un langage informatique qui décrit la présentation des documents HTML et XML.



MySQL est un système de gestion de bases de données relationnelles (SGBDR) distribué sous une double licence GPL et propriétaire. Il fait partie des logiciels de gestion de base de données les plus utilisées au monde



2. Programmes et outils

Visual Studio Code est un éditeur de code source développé par Microsoft. Il prend en charge de nombreux langages de programmation.



Photoshop est un logiciel de retouche, de traitement et de dessin assisté par ordinateur, il travaille essentiellement sur des images matricielles car les images sont constituées d'une grille de points appelés pixels. L'intérêt de ces images est de reproduire des gradations subtiles de couleurs.



Adobe Illustrator est un logiciel de création graphique vectorielle, il offre des outils de dessin vectoriel puissants. Les images vectorielles sont constituées de courbes générées par des formules mathématiques.



WampServer est une plateforme de développement Web de type WAMP, permettant de faire fonctionner localement (sans avoir à se connecter à un serveur externe) des scripts PHP.



Git est un système de contrôle de version distribué largement utilisé pour le suivi des modifications apportées aux fichiers et aux projets de développement logiciel. Il permet aux développeurs de collaborer efficacement sur un même projet en enregistrant les différentes versions des fichiers, en facilitant la gestion des branches pour le développement parallèle.



3. API et bibliothèques

L'API du catalogue général de la Bibliothèque nationale de France permet de récupérer les informations bibliographiques des livres et documents enregistré à la BNF.



Interfaces de l'application

I. Connexion

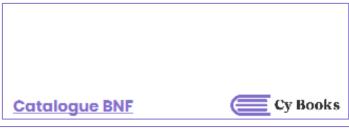
La page de connexion est la première interface de l'application. Elle permet à l'utilisateur de se connecter afin d'accéder aux paramètres avancés de l'application. La connexion se fait simplement à partir d'une adresse électronique et d'un mot de passe.

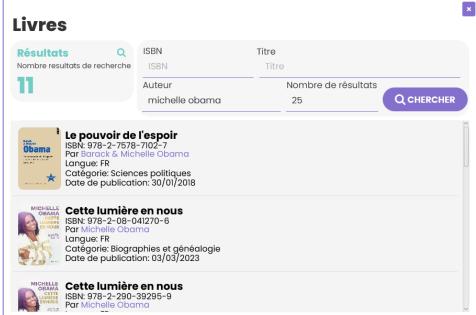


Dans le cas d'une tentative de connexion ratée, soit à cause d'une adresse électronique incorrect soit à cause d'un mot de passe incorrect, un message d'erreur sera affiché.



Un utilisateur ne se connectant pas peut accéder tout de même à la fonction recherche de l'application et consulter le catalogue de la bibliothèque.





II. Page d'accueil

La page d'accueil de l'application se compose de plusieurs parties, donnant des informations relatives à la bibliothèque ou permettant d'accéder aux différentes options.

Les livres les plus empruntés sont affichés avec leur titre et le nombre d'emprunt. Le nombre total de membres au sein de la bibliothèque est affiché ainsi que le nombre total d'emprunt actifs et le nombre de livres non retournés.

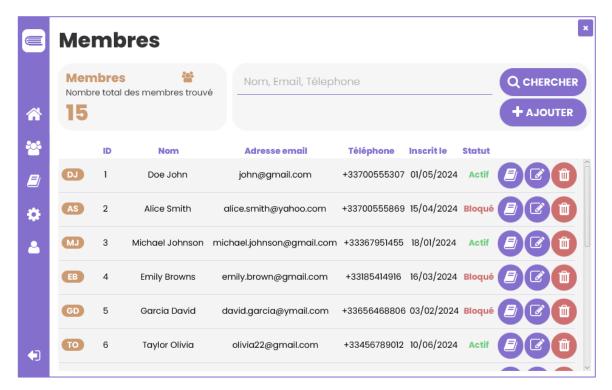


L'utilisateur peut accéder à partir de la barre de navigation à l'accueil du site à laquelle il peut retourner depuis une autre page, à l'option recherche permettant de parcourir le catalogue de la bibliothèque et à la liste de clients membres de la bibliothèque.

III. Membres

A partir de la page des membres, l'utilisateur a accès à la liste de l'ensemble des clients membres de la bibliothèque. Sont affichés l'ID identifiant le client membre, son nom et son prénom, son adresse électronique, son numéro de téléphone et sa date d'inscription.

ф



L'utilisateur peut pour chaque client membre, consulter son état d'emprunt, modifier son profil et supprimer le profil, si le membre a déjà des emprunts, on peut pas le supprimer.

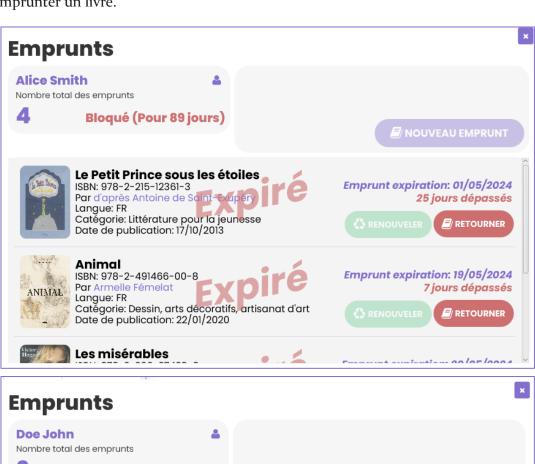


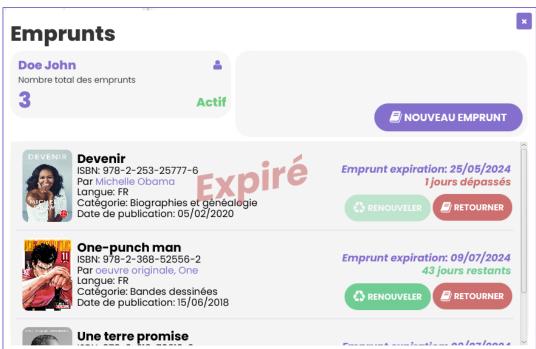
Pour enregistrer un nouveau client membre, le bibliothécaire doit renseigner les informations personnelles de membre dans la page d'ajout.



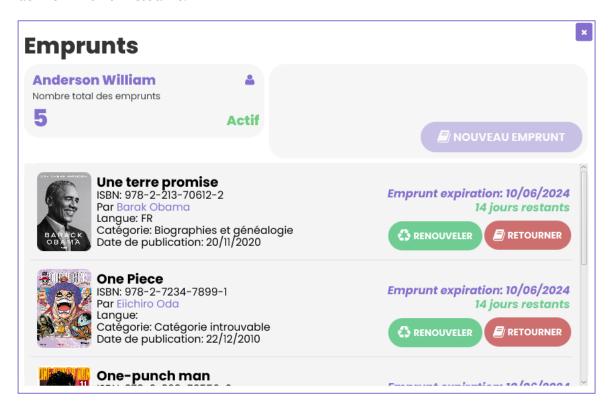
IV. Emprunts

Pour chaque client membre de la liste, il est précisé son état d'emprunt actuel, selon qu'il soit actif et donc en capacité d'emprunter un livre ou bloqué et donc incapable d'emprunter un livre.



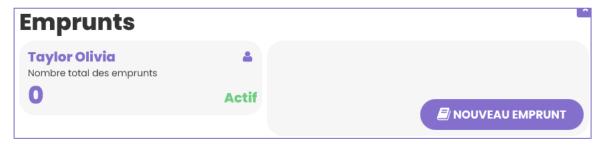


Chaque utilisateur a une capacité d'emprunt maximale de cinq livres, au-delà une fois atteint, il ne pourra plus emprunter de livre et sera considéré bloqué. De même, si un utilisateur ne retourne pas trois livres à la date de retour prévue, ce dernier sera également bloqué, et ce pour une période de quatre-vingt-dix jours à partir de la date limite du dernier livre non retourné.



Un emprunt peut être terminer une fois le livre retourné, ou alors le client membre peut choisir de renouveler son emprunt.

Pour enregistrer un nouvel emprunt, il faut accéder à la page d'emprunt depuis le profil d'un client membre.



Un nouvel emprunt commence par la recherche du livre à emprunter. La recherche peut se faire via un titre, un auteur ou un ISBN. Il faut préciser lors de la recherche le nombre de résultats souhaité.



Une fois le livre trouvé, et l'emprunt effectué, plusieurs possibilités :

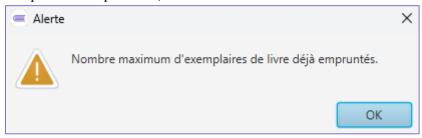
• Soit l'emprunt est effectué avec succès et débute alors la période d'emprunt de 14 jours.



• Soit l'emprunt est refusé car le client membre a déjà emprunté le livre.

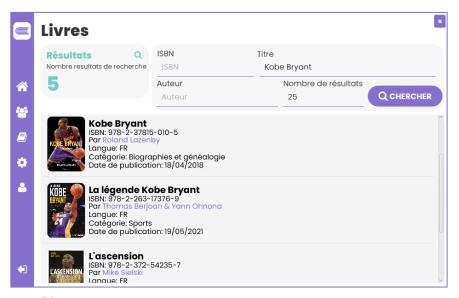


• Soit l'emprunt est refusé car le livre est en rupture de stock (5 exemplaires de chaque livre disponibles)



V. Consultation du catalogue

La page de recherche est utilisation par l'utilisateur connecté et par les visiteurs. Comme sur l'emprunt, la recherche se fait par titre, auteur ou ISBN, en précisant le nombre de résultats souhaité. Pour chaque résultat, sont affichés le titre, l'ISBN, l'auteur, la langue, la catégorie, et la date de publication. Dans le cas où elle est disponible, la page de couverture est également affichée.



VI. Profil

Le bibliothécaire a la possibilité de modifier à tout moment les informations de son profil, telles que son nom, son adresse e-mail et son mot de passe...



Conclusion

En conclusion, la réalisation de ce projet logiciel a été une expérience enrichissante qui nous a permis de consolider et d'améliorer nos compétences en génie logiciel. Tout au long de ce processus, nous avons eu l'opportunité de mettre en pratique les connaissances acquises dans le cadre de notre formation, ainsi que d'explorer de nouveaux concepts et technologies.

Ce projet nous a également permis de perfectionner notre capacité à gérer les tâches, à travailler en équipe et à gérer efficacement notre temps. La collaboration étroite entre les membres de l'équipe a favorisé le partage d'idées et la résolution collaborative des problèmes rencontrés, renforçant ainsi notre esprit d'équipe et notre aptitude à travailler dans un environnement collaboratif.

De plus, en s'engageant dans ce projet, nous avons pu comprendre l'importance de la planification et de l'organisation, ainsi que la nécessité d'adopter une approche méthodique dans le développement et la gestion d'un projet logiciel.

En somme, ce projet nous a non seulement permis de développer nos compétences techniques en matière de génie logiciel, mais il nous a également offert une précieuse expérience pratique dans la gestion de projets, renforçant ainsi notre préparation pour des défis futurs dans le domaine du génie logiciel et de l'informatique en général.