

Rapport projet JEE - GestionScolarité



ING2 GSI1

ALI SEKANER ALIF

EL-MAHDAOUI ABDELLATIF

KONE MOHAMED LAMINE

VAUTRIN BAPTISTE

N'GOKOLY GLODDY

Encadré par :

HADDACHE MOHAMED

Année Universitaire: 2023/2024

Sommaire

- I. Introduction
- II. Analyse et conception
 - 1. Exigences fonctionnelles
 - 2. Exigences techniques
 - 3. Diagramme de classe
 - 4. Outils de développement
- III. Interfaces de l'application
 - 1. Page d'accueil
 - 2. Connexion
 - 3. Interfaces pour l'étudiant
 - 4. Interfaces pour le professeur
 - 5. Interfaces pour l'administrateur
 - 6. Les formulaires d'inscription
- IV. Conclusion

I. Introduction

GestionScolarite est une application conçue pour simplifier et automatiser les processus de gestion académique au sein d'une école ou d'une université. L'objectif est d'offrir une plateforme centralisée et intuitive, permettant de gérer efficacement toutes les étapes du parcours scolaire, depuis l'inscription des étudiants jusqu'à l'affichage des résultats.

II. Analyse et Conception

1. 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.

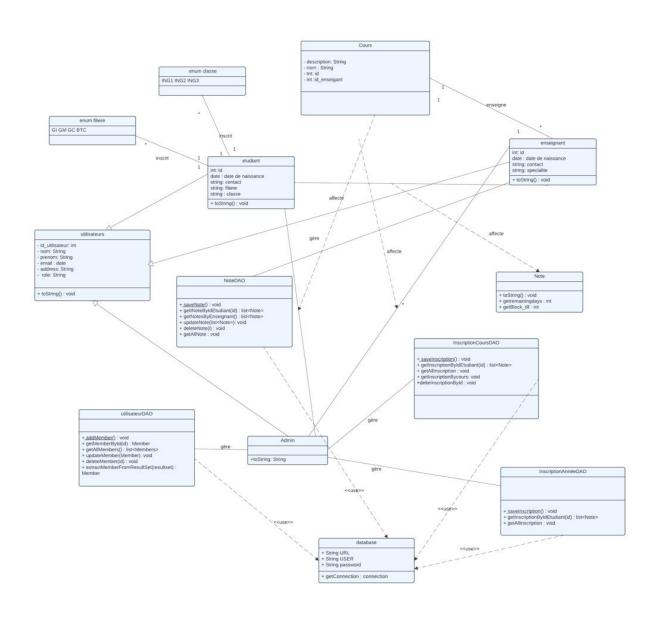
- L'étudiant : il aura la possibilité de s'inscrire, voir les cours auxquels il est inscrit et voir les détails de ses notes
- Le professeur : il pourra également s'inscrire et voir les cours auxquels il est affecté, enregistrer ou modifier les notes des étudiants et enfin les alerter par email de leur publication.

 L'administrateur : il gère l'attribution des cours aux étudiants et aux professeurs. Il peut aussi voir la liste des étudiants et des professeurs ou effectuer des recherches filtrées

2. Exigences techniques

- a. Etudiant:
 - S'inscrire
 - Consulter les détails de ses notes
 - Télécharger le relevé de notes
- b. Professeur:
 - S'inscrire.
 - insérer et modifier les notes des étudiants
- c. Administrateur:
 - Afficher la liste des étudiants
 - Afficher la liste des professeurs
 - Chercher un étudiant ou un professeur en appliquant des filtres
 - Attribuer des cours à un étudiant
 - Attribuer des cours à un professeur
 - Supprimer ou modifier les informations d'un étudiant ou d'un professeur
 - Voir la liste des différents cours enseignés

3. Diagramme de classe :



4. Outils de développement

a. Langages et Système

JAVA est un langage de programmation de haut niveau orienté objet. Java permet de développer des applications client-serveur.

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

b. Programmes et Outils

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

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.

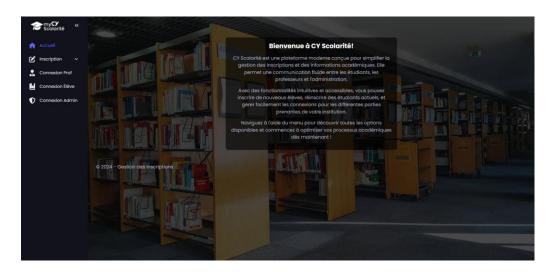
Hibernate est un Framework de persistance Java orienté objet. Hibernate permet de mapper les objets Java aux bases de données relationnelles et de gérer les opérations CRUD (Create, Read, Update, Delete) de manière transparente.

Apache Tomcat est un serveur d'applications open-source orienté Java. Apache Tomcat permet de déployer et d'exécuter des applications web développées en Java, notamment celles utilisant des servlets et des JSP (Java Server Pages).

III. Interfaces de l'application

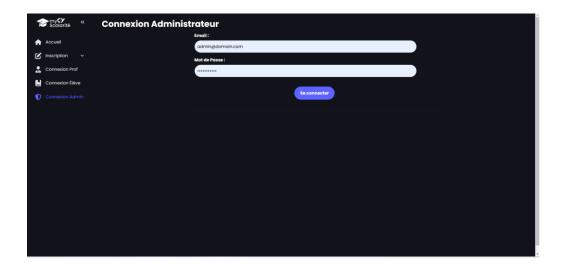
1. Page d'accueil

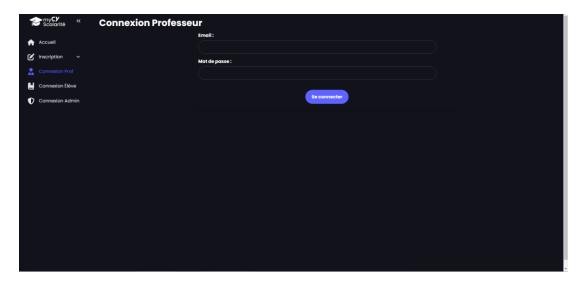
La page d'accueil de l'application se compose de deux parties essentielles : la partie centrale qui contient des informations sur l'établissement scolaire et un menu déroulant à gauche permettant aux différents utilisateurs de se connecter et d'accéder à leurs pages dédiées.

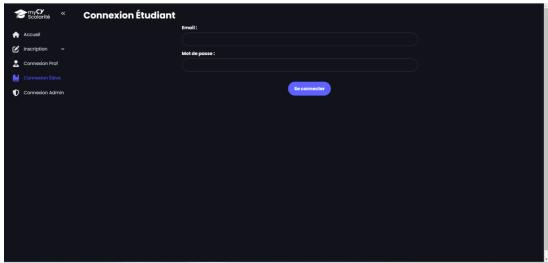


2. Connexion

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.



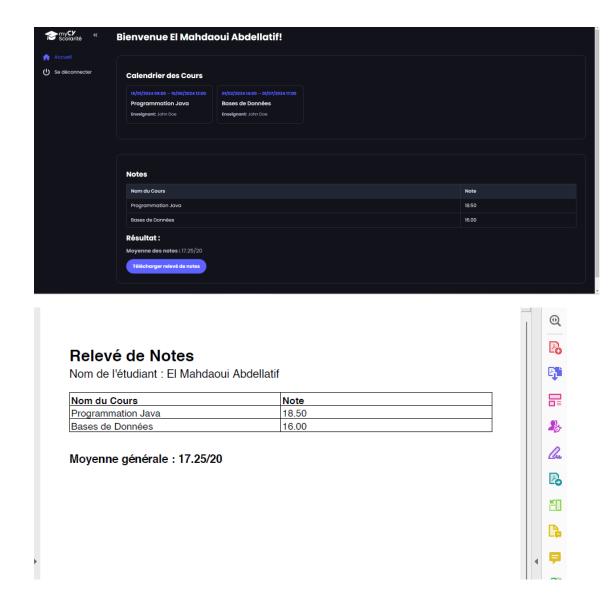




Un utilisateur qui ne se connecte pas ne pourra pas avoir accès à ses pages dédiées.

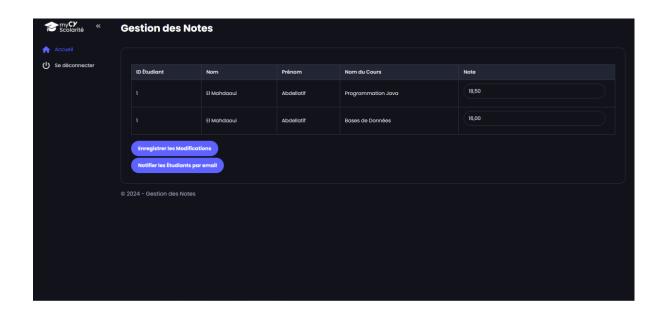
3. Interfaces pour l'étudiant

Une fois connecté, l'étudiant pourra voir le calendrier des différents cours auxquels il est inscrit. Il peut également voir le détails de ses notes ainsi que télécharger le relevé de note.



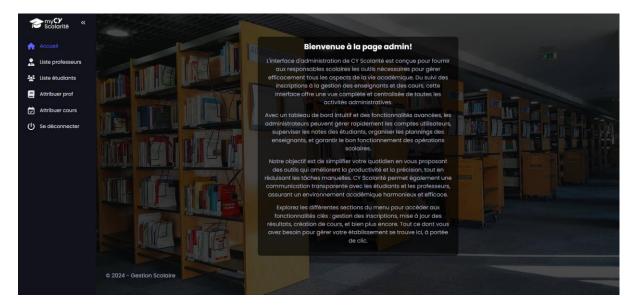
4. Interfaces pour le professeur

Une fois connecté, le professeur peut saisir ou modifier la note des étudiants inscrits dans ses cours et peut également les notifier par mail de la publication des notes une fois les modifications enregistrées.



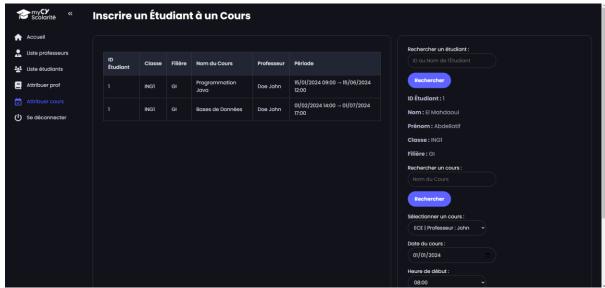
5. Interfaces pour l'administrateur

Quand l'administrateur est connecté, il a la possibilité d'effectuer plusieurs actions parmi lesquelles : affecter un ou des cours à un étudiant ou à un professeur, générer la liste des étudiants et des professeurs, modifier et supprimer les différents profils, ou encore télécharger le fichier csv de ces entités.

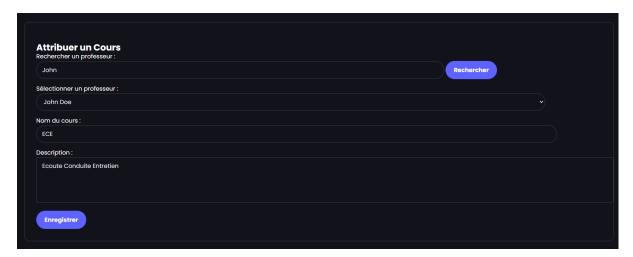


• Inscrire un étudiant à un cours

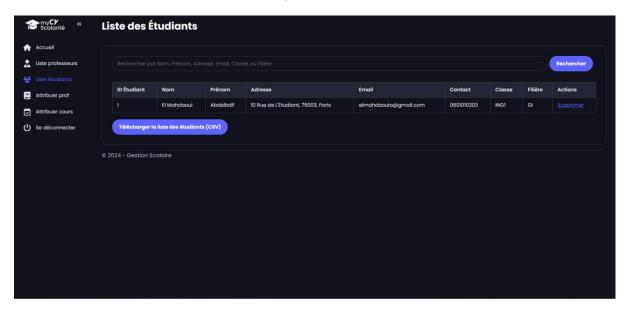


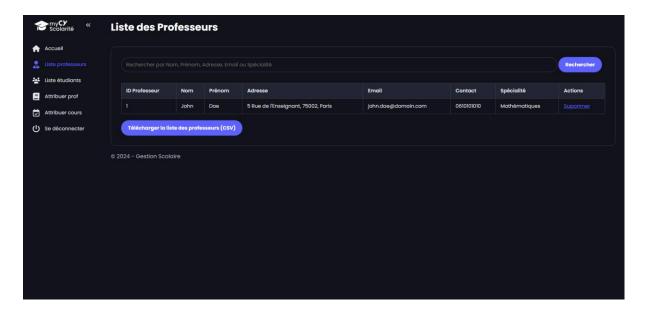


• Affecter un cours à un professeur



• Voir la liste des étudiants et des professeurs

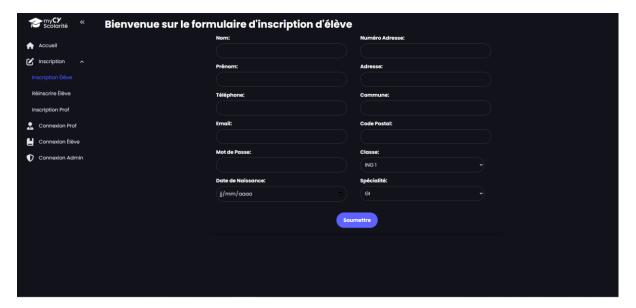


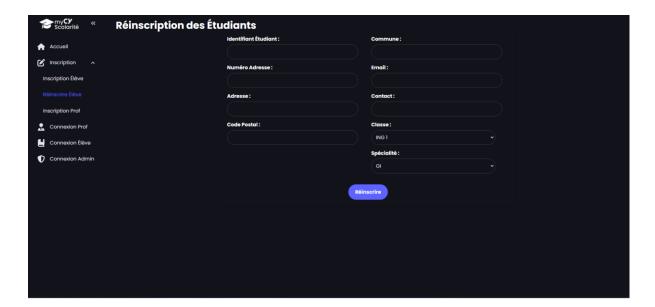


6. Les formulaire d'inscriptions

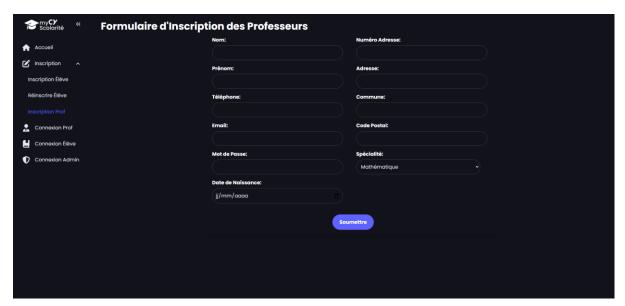
Les formulaires d'inscription permettent, pour étudiant de s'inscrire ou de réinscrire, en choisissant sa classe et sa filière. D'autre part, elles permettent aux enseignants de s'inscrire en choisissant leurs spécialités.

Inscription/réinscription étudiant





• Inscription professeur



IV. 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