

REPUBLIQUE DU SENEGAL

**Un Peuple – Un But – Une Foi**

**MINISTERE DE L’ENSEIGNEMENT SUPERIEUR ET DE LA RECHERCHE**

**UNIVERSITE DE THIES**

****

**U.F.R DE SCIENCES ET TECHNOLOGIE**

Projet de fin de Cycle pour l’obtention de

**Licence Informatique Option Génie Logiciel**

***Sujet***: **Application Desktop pour tracer des Graphes et Diagrammes**

Présenté par Sous la direction de :

**Abou SOW**   **M. Ousmane SALL**

**Année Académique 2015/2016**

# Dédicaces

# Remerciements

# Sigles et Abréviations

# Avant-propos

SOMMAIRE

Dédicaces..............................................................................................I

Remerciements…………………………………………………..….II

Abréviations et sigles………………………...……………………III

Explication du titre de l’application……………………………...IV

Introduction………………………………………………….………1

**Chapitre 1** : **Présentation Général**……………………………..….2

* 1. Objectif du document…………………………………………………3
  2. Portée du système………………………………………………………4
  3. Définition du sujet
  4. Problématique
  5. Objectifs

**Chapitre 2 : Analyse Des besoins**

* 1. Besoins fonctionnels
  2. Besoins non fonctionnels
  3. Indentification des acteurs
  4. Principales fonctionnalités du futur système

**Chapitre 3 : Implémentation**

* 1. Technologies utilisés
  2. Les captures

Conclusion

Document de référence

**Introduction :**

De nos jours les professeurs éprouvent un besoin de faire des graphes pour mieux visualiser certaines données numériques. Et vu que le nombre d’outils qui pourront leur permettre de réaliser cela est très restreint, la nécessité de créer une application de bureau (application s’exécutant sur un ordinateur sans l’aide du navigateur) pouvant tracer des graphiques ainsi que des diagrammes deviennent primordial.

Toute fois l’application présentera diverses fonctionnalités comme le fais de photographier des graphes ou de les exporter sous fichier PDF.

Il s’y ajoute que l’utilisateur aura la possibilité de choisir une image simple ou en 3D mais néanmoins l’application ne pourra pas prendre en compte les fonctions mathématiques (cosinus, sinus, etc.).

Ainsi l’application s’inscrit dans la logique de remédier à tous les obstacles qu’un professeur peut rencontrer pour tracer un graphe ou un diagramme

Chapitre 1 : Présentation Générale

1. **Objectif du document**

L’objectif du document est de représenter les fonctionnalités et les limites de l’application « ADgraphe » afin d’avoir une idée plus claire de ce qu’elle sera. Il permet de bien définir les besoins et conséquemment de s’assurer que les développeurs ont la même compréhension sur ce qui sera implanté et sur ce qui ne le sera pas.

1. **Portée du système**

Dans l'ensemble il s'agit de développer un système de générateur de graphes. Dans cette phase du projet, on considère seulement la partie du système qui crée des graphiques à barres, circulaire ou linéaires. Le système ne prend pas en charge les fonctions mathématiques.

1. **Définition du sujet**

Le sujet consiste à utiliser un système informatisé dans le but de créer des diagrammes. Le principe est le suivant : l’utilisateur saisi des données numériques dans le système, ce dernier génère des graphes en barres, circulaire, linéaires et autres. Ainsi l’utilisateur a plusieurs options sur le format du diagramme (en 3D ou simple).

1. **Problématique**

Des fois on a besoin de représenter graphiquement les données pour une visualisation plus optimale. ET il est difficile de vouloir tracer des graphes à la main, cela amène même une manque d’exactitude des données. Il s’y ajoute aussi la difficulté de tracer des graphiques riches, élégants et colorés à la main.

Ainsi, il est rare de trouver des outils qui nous permettent de réaliser des graphiques voulu facilement. Les données a représenté sont parfois énormes et on a du mal à les biens représenté.

1. **Objectif**

Sur ces faits l’objectif se limite à la mise en place d’une plateforme de générateur de graphe, ce qui permettra de réaliser les opérations suivantes :