

Compte Rendu

Esprit Entr'Aide

Réalisé par :

Zerobug

Ahmed Hamzaoui

Farah Falleh

Helmi Bellahirech

Khaoula Nefzi Guessmi

Nada Ghannem

Classe 3A9

Table de matières

I. DEFINITION DU CONTENU	4
II. DIAGRAMME DE CAS D'UTILISATION RAFFINE.....	4
III. ÉLABORATION DU SPRINT BACKLOG	6
IV. STORYLESS.....	18
V. DIAGRAMME DE SEQUENCE D'OBJETS.....	19
VI. DIAGRAMME DE CLASSE DE CONCEPTION.....	20
VII. BURNDOWN CHART	20
VIII. CONCLUSION	21

Table de figures

Figure 1:Diagramme de cas d'utilisation raffiné.....	5
Figure 2:Diagramme de séquence objet.....	19
Figure 3:Diagramme de classe de conception	20
Figure 4:Burndown Chart	21

I. Définition du contenu

Le développement de l'application Desktop en utilisant le langage Java « orienté objet » et des interfaces graphiques « Java FX », il s'est étalé sur trois semaines, durant lesquelles on a commencé par la découverte des besoins jusqu'à la précision des exigences.

La conception et la définition de l'architecture de l'application étaient les plus importantes pour garantir le bon déroulement des étapes de développement et le bon fonctionnement.

Les fonctionnalités et les modules de l'application développés durant ce Sprint sont bien définis sur le Backlog, le diagramme de cas d'utilisation, le diagramme de classe de conception ainsi que les diagrammes de Séquence-Objet.

II. Diagramme de cas d'utilisation raffiné

Un cas d'utilisation (Use case) « représente un ensemble de séquences d'actions réalisées par le système et produisant un résultat observable intéressant pour un acteur particulier » En effet, ils sont des représentations fonctionnelles du système, ils permettent de modéliser les attentes des utilisateurs afin de réaliser une bonne délimitation du système et également d'améliorer la compréhension de son fonctionnement.

Les CU sont déclenchés suite à la stimulation d'un acteur externe.

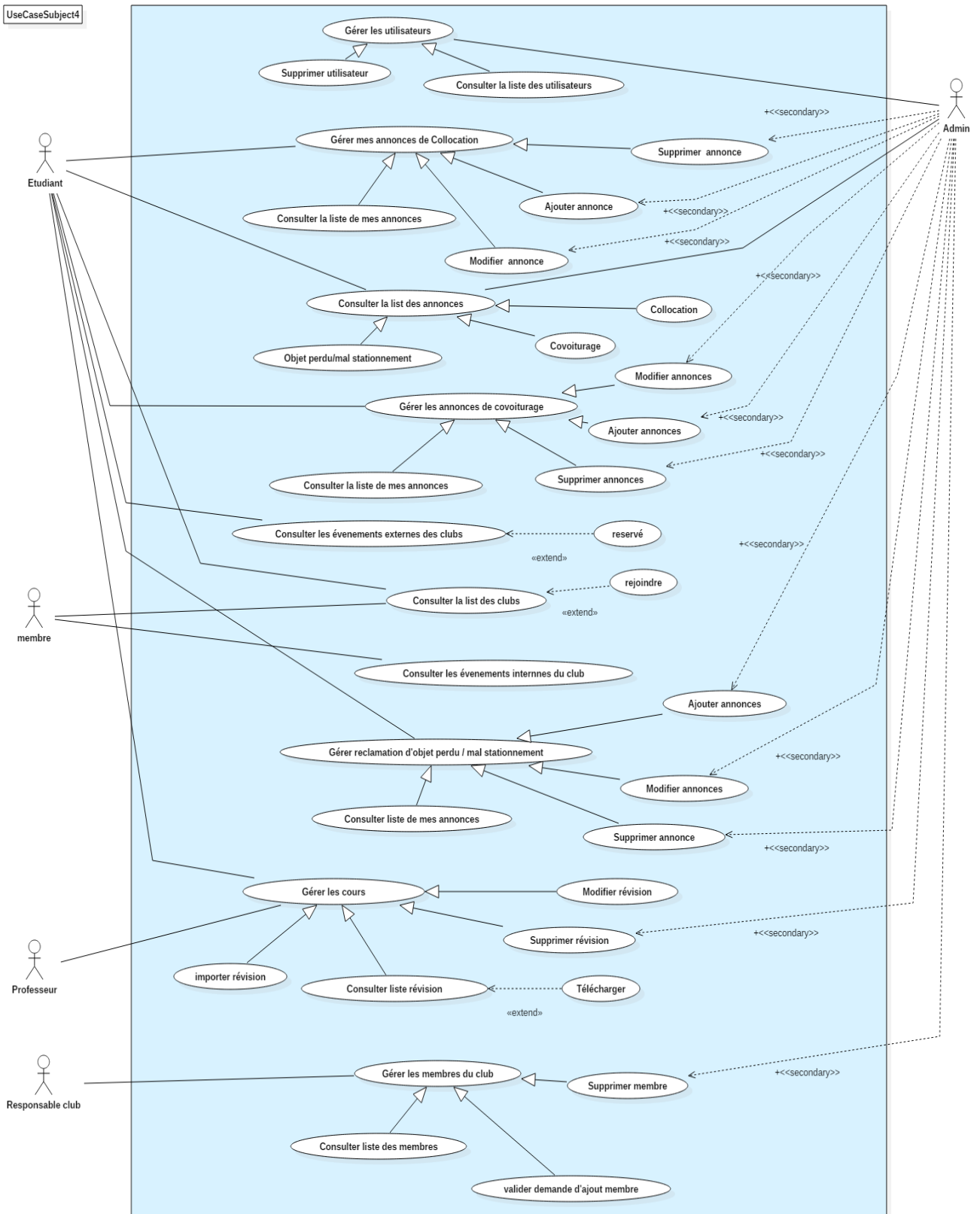


Figure 1:Diagramme de cas d'utilisation raffiné

III. Élaboration du Sprint Backlog

Id_US	User Story	Id_Tache	Tache	Estimation(Heure)	Personne
1.1	En tant qu'Utilisateur je souhaite créer un compte via Desktop	1.1.1	Créer l'entité intervenante Utilisateur dans le package « MODEL»	2	Helmi
		1.1.2	Implémentation de la classe UtilisateurService pour gérer tous les interactions avec la BD dans le paquet "SERVICE"	3	
		1.1.3	Préparation de l'interface de Signup avec SceneBuilder et l'exportation du vue en FXML	2	
		1.1.4	Implémentation de la fonctionnalité d'ajout d'un article dans le Controlleur FXMLSignupController	1	
		1.1.5	Tester la methode	0,5	
1.2	En tant qu'Utilisateur je souhaite Consulter mon profil via Desktop	1.2.1	Préparation de l'interface de l'affichage via SceneBuilder et l'exportation de vue en FXML	1,5	
		1.2.2	Implémentation de la fonctionnalité d'affichage de compte dans le Controlleur FXMLAfficheProfilController	3	
		1.2.3	Tester la methode	0,5	
1.3	En tant qu'Utilisateur je souhaite modifier mon profil via Desktop	1.3.1	Préparation de l'interface de l'affichage via SceneBuilder et l'exportation de vue en FXML	1,5	
		1.3.2	Implémentation de la fonctionnalité d'affichage de compte dans le Controlleur FXMLUpdateProfilController	2	
		1.3.3	Tester la methode	0,5	
1.4	En tant qu'Utilisateur je souhaite m'authentifier	1.4.1	Préparation de l'interface de l'affichage via SceneBuilder et l'exportation de vue en FXML	1,5	
		1.4.2	Implémentation de la fonctionnalité d'affichage de compte dans le Controlleur FXMLLoginController	5	

		1.4.2	Tester la methode	0.5	
1.5	En tant qu'administrateur , je souhaite consulter la liste des utilisateurs	1.5.1	Préparation de l'interface de l'affichage via SceneBuilder et l'exportation de vue en FXML	1,5	
		1.5.2	Implémentation de la fonctionnalité d'affichage de compte dans le Controlleur FXMLlistUserController	2	
		1.5.2	Tester la methode	2	
1.6	En tant qu'administrateur , je souhaite bannir un utilisateur	1.6.1	Préparation de l'interface de l'affichage via SceneBuilder et l'exportation de vue en FXML	1,5	
		1.6.2	Implémentation de la fonctionnalité d'affichage de compte dans le Controlleur FXMLlistUserController	1	
		1.6.2	Tester la methode	1	
2.1	En tant que Etudiant, je souhaite publier un trajet de covoiturage	2.1.1	Créer l'entité intervenante Covoiturage dans le package «MODEL»	4	
		2.1.2	Implémentation de la classe CovoiturageService pour gérer tous les interactions avec la BD dans le paquet "SERVICE"	3	
		2.1.3	Préparation de l'interface de l'ajout avec SceneBuilder et l'exportation du vue en FXML	1	
		2.1.4	Implémentation de la fonctionnalité d'ajout d'une annonce dans le controleur	1	

			FXMLAJoutReclamationController		
		2.1.4	Tester la methode	0.5	
2.2	En tant que Etudiant, je souhaite rechercher un trajet de covoiturage	2.2.1	Préparation de l'interface de recherche via SceneBuilder et l'exportation de vue en FXML	3	
		2.2.2	Implémentation de la fonctionnalité de recherche de tous les trajets dans le Controlleur FXMLAfficheCovoiturageController	1	
		2.2.2	Tester la methode	1	
2.3	En tant que Etudiant, je souhaite consulter tous les trajets de covoiturage	2.3.1	Préparation de l'interface de l'affichage via SceneBuilder et l'exportation de vue en FXML	3	Helmi
		2.3.2	Implémentation de la fonctionnalité de l'affichage de tous les trajets dans le Controlleur FXMLAfficheCovoiturageController	1	
		2.3.2	Tester la methode	1	
2.3	En tant que Etudiant, je souhaite réserver tous les trajets de covoiturage	2.3.1	Préparation de l'interface de la réservation via SceneBuilder et l'exportation de vue en FXML	3	
		2.3.2	Implémentation de la fonctionnalité de la réservation de tous les trajets dans le Controlleur FXMLReservationCovoiturageController	1	
		2.3.2	Tester la methode	1	
2,4	En tant que Etudiant je souhaite consulter mes trajets.	2.4.1	Préparation de l'interface de l'affichage via SceneBuilder et l'exportation de vue en FXML	0.3	
		2.4.2	Implémentation de la fonctionnalité de la réservation de tous les trajets dans le Controlleur FXMLMesCovoiturageController	1	
		2.4.2	Tester la methode	1	

2.5	En tant que Etudiant. je souhaite supprimer un trajet de covoiturage	2.5.1	Préparation de l'interface de la suppression via SceneBuilder et l'exportation de vue en FXML	0.3	
		2.5.2	Implémentation de la fonctionnalité de la réservation de tous les trajets dans le Controlleur FXMLUpdateDeleteCovoiturageCont roller	1	
		2.5.2	Tester la methode	1	
2.6	En tant que Etudiant. je souhaite modifier un trajet de covoiturage	2.6.1	Préparation de l'interface de la modification via SceneBuilder et l'exportation de vue en FXML	0.3	
		2.6.2	Implémentation de la fonctionnalité de la réservation de tous les trajets dans le Controlleur FXMLUpdateDeleteCovoiturageCont roller	1	
		2.6.2	Tester la methode	1	
2.7	En tant que Etudiant je souhaite consulter mes réservations.	2.7.1	Préparation de l'interface de l'affichage via SceneBuilder et l'exportation de vue en FXML	0.3	
		2.7.2	Implémentation de la fonctionnalité de la réservation de tous les trajets dans le Controlleur FXMLMesReservationCovoiturageCo ntroller	1	
		2.7.2	Tester la methode	1	
2.8	En tant que Etudiant je souhaite annuler une réservation.	2.8.1	Préparation de l'interface de l'annulation via SceneBuilder et l'exportation de vue en FXML	0.3	
		2.8.2	Implémentation de la fonctionnalité de la réservation de tous les trajets dans le Controlleur FXMLMesReservationCovoiturageCo ntroller	1	
		2.8.2	Tester la methode	1	
2.9	En tant que Etudiant je souhaite valider une réservation.	2.9.1	Préparation de l'interface de la validation via SceneBuilder et l'exportation de vue en FXML	0.3	
		2.9.2	Implémentation de la fonctionnalité de la réservation de tous les trajets dans le Controlleur FXMLNotificationCovoiturageContro	1	

			ller		
		2.9.2	Tester la methode	1	
2.10	En tant qu'Administrateur. je souhaite consulter tous les trajets	2.10.1	Preparation de l'interface Consulter avec SceneBuilder et l'exportation du vue en FXML	0,5	
		2.10.2	Implémentation de la fonctionnalité de l'affichage de tous les trajets dans le Controlleur FXMLAfficheCovoiturageAdminCont roller	3	
		2.10.3	Tester la methode	1	
2.11	En tant qu'Administrateur. je souhaite supprimer un trajet	2.11.1	Implémentation de la fonctionnalité de lasuppression d'un trajets dans le Controlleur FXMLAfficheCovoiturageAdminCont roller	0.2	
		2.11.2	Preparation de l'interface Consulter avec SceneBuilder et l'exportation du vue en FXML	1	
		2.11.3	Tester la methode	0,5	
3.1	En tant que Etudiant. je veux ajouter une annonce de collocation	3.1.1	Créer les différentes entités intervenantes Annonce. dans le package «MODEL »	4	
		3.1.2	Implémentation de la classe ColocationService pour gérer tous les interractions avec la BD dans le paquet "SERVICE"	2	
		3.1.3	Préparation de l'interface de l'ajout avec SceneBuilder et l'exportation du vue en FXML	2	
		3.1.4	Implémentation de la fonctionnalité d'ajout des Annonces dans le Controlleur FXMLAjoutColocation	3	
		3.1.5	Tester la méthode	0.5	
3.2	En tant que Etudiant. je souhaite modifier l'une de mes annonces	3.2.1	Preparation de l'interface de la modification avec SceneBuilder et l'exportation du vue en FXML	2	

		3.2.2	Implémentation de la fonctionnalité du modification des Annonces dans le Controlleur FXMLModifierColocation	2	
		3.2.3	Tester la méthode	0.5	
3.3	En tant que Etudiant. je souhaite supprimer l'une de mes annonces	3.3.1	Preparation de l'interface de suppression avec SceneBuilder et l'exportation du vue en FXML	2	
		3.3.2	Implémentation de la fonctionnalité du suppression des Annonces dans le Controlleur FXMLSupprimerColocation	2	
		3.3.3	Tester la méthode	0.5	
3.4	En tant que Etudiant. je souhaite voir la liste de mes annonces	3.4.1	Preparation de l'interface Consulter avec SceneBuilder et l'exportation du vue en FXML	2	
		3.4.2	Implémentation de la fonctionnalité de consultation de mes Annonces dans le Controlleur FXMLListMesColocation	2	
		3.4.3	Tester la méthode	0.5	
3.5	En tant que Etudiant. je veux consulter la liste des annonces disponible	3.5.1	Préparation de l'interface Consulter les annonces avec SceneBuilder et l'exportation du vue en FXML	2	
		3.5.2	Implémentation de la fonctionnalité de la consultation de toutes les Annonces dans le Controlleur FXMLAIIListColocation	2	
		3.5.3	Tester la méthode	0.5	
3.6	En tant qu'administrateur. je peux valider l'ajout d'une annonce.	3.6.1	Implémentation de la fonctionnalité de l'ajout des Annonces dans le Controlleur FXMLAJoutAnnonce	3	Khaoula
		3.6.2	Préparation de l'interface ajouter mon annonce avec SceneBuilder et l'exportation du vue en FXML	2	
		3.6.3	Tester la méthode	0.5	
3.7	En tant qu'administrateur. je peux valider la modification d'une	3.7.1	Implémentation de la fonctionnalité de la modification des Annonces dans le Controlleur FXMLModifierAnnonce	2	

	annonce.	3.7.2	Préparation de l'interface de modification d'annonce avec SceneBuilder et l'exportation du vue en FXML	2	
		3.7.3	Tester la méthode	0.5	
3.8	En tant qu'administrateur. je peux supprimer une annonce.	3.8.1	Préparation de l'interface de suppression d'une annonce avec SceneBuilder et l'exportation du vue en FXML	2	Khaoula
		3.8.2	Implémentation de la fonctionnalité de suppression d'une Annonce dans le Controlleur FXMLSupprimerAnnonce	3	
		3.8.3	Tester la méthode	0.5	
3.9	En tant qu'administrateur. je peux consulter la list des annonces.	3.9.1	Préparation de l'interface consulter les annonces avec SceneBuilder et l'exportation du vue en FXML	2	
		3.9.2	Implémentation de la fonctionnalité de consulter les Annonces dans le Controlleur FXMLAjoutAnnonce	2	
		3.9.3	Tester la méthode	0,5	
4.1	En tant que Etudiant je vais publier une annonce d'objet perdu/trouvé ou de mal stationnement voiture	4.1.1	Créer l'entité intervenante Reclamation dans le package «MODEL»	2	Farah
		4.1.2	Implémentation de la classe ReclamationService pour gérer tous les interractions avec la BD dans le paquet "SERVICE"	3	
		4.1.3	Préparation de l'interface de l'ajout d'une réclamation avec SceneBuilder et l'exportation du vue en FXML	2	
		4.1.4	Implémentation de la fonctionnalité d'ajout d'une reclamation dans le controlleur FXMLAjoutReclamationController	2	
		4.1.5	Tester la méthode	1	
4.2	En tant que Etudiant je vais modifier une annonce d'objet perdu/trouvé ou de	4.2.1	Préparation de l'interface de la modification d'une reclamation avec SceneBuilder et l'exportation du vue en FXML	3	

	mal stationnement voiture	4.2.2	Implémentation de la fonctionnalité de modification d'une réclamation dans le contrôleur FXMLModifierReclamationControlleur	
		4.2.3	Tester la méthode	1
4.3	En tant que Etudiant je vais consulter mes annonces d'objet perdu/trouvé ou de mal stationnement voiture	4.3.1	Préparation de l'interface de l'affichage de mes annonces avec SceneBuilder et l'exportation du vue en FXML	3
		4.3.2	Implémentation de la fonctionnalité d'affichage des réclamations dans le contrôleur FXMLConsulterMesReclamationController	2
		4.3.3	Tester la méthode	0,5
4.4	En tant que Etudiant je vais consulter toutes les annonces d'objet perdu/trouvé ou de mal stationnement voiture	4.4.1	Préparation de l'interface de l'affichage de toutes les annonces avec SceneBuilder et l'exportation du vue en FXML	3
		4.4.2	Implémentation de la fonctionnalité de l'affichage des réclamations dans le contrôleur FXMLConsulterReclamationController	2
		4.4.3	Tester la méthode	1
4.5	En tant que Etudiant je vais supprimer une annonce d'objet perdu/trouvé ou de mal stationnement voiture.	4.5.1	Préparation de l'interface de la suppression avec SceneBuilder et l'exportation du vue en FXML	2
		4.5.2	Implémentation de la fonctionnalité de suppression d'une réclamation dans le contrôleur FXMLConsulterMesReclamationController	3
		4.5.3	Tester la méthode	1
4.6	En tant qu'Administrateur, je souhaite valider une annonce d'ajout réclamation	4.6.1	Préparation de l'interface de la validation d'ajout avec SceneBuilder et l'exportation du vue en FXML	2
		4.6.2	Implémentation de la fonctionnalité de validation d'une réclamation dans le contrôleur FXMLValiderAjoutReclamationController	3
		4.6.3	Tester la méthode	1

4.7	En tant qu'Administrateur, je souhaite valider une annonce de mise à jour réclamation	4.7.1	Préparation de l'interface de la validation de mise à jour avec SceneBuilder et l'exportation du vue en FXML	2	
		4.7.2	Implémentation de la fonctionnalité de validation d'une reclamation dans le controlleur FXMLValiderUpdateReclamationController	2	
		4.7.3	Tester la méthode	1	
4.8	En tant qu'Administrateur, je souhaite consulter réclamation	4.8.1	Préparation de l'interface de la consultation avec SceneBuilder et l'exportation du vue en FXML	3	
		4.8.2	Implémentation de la fonctionnalité de consultation des réclamations dans le controlleur FXMLConsulterAdminReclamationController	2	
		4.8.3	Tester la méthode	1	
4.9	En tant qu'Administrateur, je souhaite supprimer réclamation	4.9.1	Préparation de l'interface de la suppression avec SceneBuilder et l'exportation du vue en FXML	2	
		4.9.2	Implémentation de la fonctionnalité de suppression d'une reclamation dans le controlleur FXMLSupprimerAdminReclamationController	3	
		4.9.3	Tester la méthode	0,5	
5.1	En tant que responsable club. je souhaite ajouter un évènement	5.1.1	Créer les différentes entités intervenantes Evenement. dans le package « MODEL»	3	Ahmed
		5.1.2	Implémentation de la classe Evenement_Service pour gérer tous les interactions avec la BD dans le paquet "service"	2	
		5.1.3	Préparation de l'interface de l'ajout avec SceneBuilder et l'exportation du vue en FXML	0,5	

		5.1.4	Implémentation de la fonctionnalité d'ajout d'un événement dans le Contrôleur Ajouter_EvenementController	1	
5.2	En tant que responsable club. je souhaite Consulter la liste des événements	5.2.1	Préparation de l'interface de consultation via SceneBuilder et l'exportation de vue en FXML	1,5	
		5.2.2	Implémentation de la fonctionnalité d'affichage de tous les Événements dans le Contrôleur List_EvenementController	1	
5.3	En tant que Responsable Club. je souhaite Modifier les informations d'un événement	5.3.1	Préparation de l'interface de modification via SceneBuilder et l'exportation de vue en FXML	0,5	
		5.3.2	Implémentation de la fonctionnalité de modification dans le Contrôleur Modifier_EvenementController	1	
5.4	En tant que Responsable Club. je souhaite Supprimer un événement	5.4.1	Implémentation de la fonctionnalité de suppression d'un événement dans le Contrôleur Supprimer_EvenementController	1	
5.5	En tant que étudiant. je souhaite Consulter la liste des événements disponibles	5.5.1	Préparation de l'interface de consultation via SceneBuilder et l'exportation de vue en FXML	2	
		5.5.2	Implémentation de la fonctionnalité d'affichage de tous les Événements dans le Contrôleur List_EvenementController	1	
5.6	En tant que étudiant. je souhaite Réserver pour un événement sélectionné	5.5.1	Préparation de l'interface de la réservation avec SceneBuilder et l'exportation du vue en FXML	0,5	
		5.5.2	Implémentation de la fonctionnalité de réservation dans le Contrôleur List_EvenementController	1	
6.1	En tant que Responsable Club. je souhaite Valider une demande pour rejoindre mon club	6.1.1	Implémentation de la classe Membre_Service pour gérer tous les interactions avec la BD dans le paquet "service"	3	
		6.1.2	Créer les différentes entités intervenantes Membre. dans le package « MODEL»	1	
		6.1.3	Préparation de l'interface de validation d'ajout avec SceneBuilder et l'exportation du vue en FXML	1	

		6.1.4	Implémentation de la fonctionnalité de validation dans le Controlleur Validation_AjoutController	1	
6.2	En tant que Responsable Club. je souhaite supprimer un membre de mon club	6.2.1	Préparation de l'interface de la suppression avec SceneBuilder et l'exportation du vue en FXML	1	
		6.2.2	Implémentation de la fonctionnalité supprimer d'un membre dans le Controlleur Ajouter_MembreController	0,5	
6.3	En tant que Responsable Club. je souhaite consulter la liste des membres de mon club	6.3.1	Préparation de l'interface de consultaion avec SceneBuilder et l'exportation du vue en FXML	2	
		6.3.2	Implémentation de la fonctionnalité d'affichage des membres dans le Controlleur List_MembreController	1	
6.4	En tant que etudiant. je souhaite Rejoindre un club	6.5.1	Préparation de l'interface de rejoint d'un club avec SceneBuilder et l'exportation du vue en FXML	0,5	
		6.5.2	Implémentation de la fonctionnalité de rejoint dans le Controlleur Rejoindre_ClubController	1	
7.1	En tant que prof , je voulais ajouter un cours	7.1.1	Création de l'interface d'ajout avec SceneBuilder et l'exportation du vue en FXML	1	Nada
		7.1.2	Implémentation du code du contrôleur de l'interface d'ajout	2	
		7.1.3	Implémentation de l'API PDF pour l'ajout des cours		
		7.1.4	Tester la méthode	0,5	
7.2	En tant que prof,je	7.2.1	Création un bouton de suppression	0.5	

	veux supprimer mon cours		avec SceneBuilder et l'exportation du vue en FXML	
		7.2.2	Implémentation du code du contrôleur de l'interface de suppression	1
		7.2.3	Tester la méthode	1
7.3	En tant que professeur, je peux modifier mon cours	7.3.1	Création un bouton de suppression avec SceneBuilder et l'exportation du vue en FXML	0,5
		7.3.2	Implémentation du code du contrôleur de l'interface de suppression	1
		7.3.3	Tester la méthode	0,5
7.4	En tant que professeur, je réponds à l'email de l'étudiant	7.4.1	Implémentation du code du contrôleur de l'interface de réclamation par un étudiant	2
		7.4.2	Implémentation de l'API Mail	2
7.5	En tant que étudiant, je veux télécharger un cours	7.5.1	Création un bouton de téléchargement avec SceneBuilder et l'exportation du vue en FXML	0,5
		7.5.2	Implémentation du code du contrôleur de l'interface de téléchargement	3
		7.5.3	Tester le méthode	0,3
7.6	En tant que étudiant , je veux afficher le cours téléchargé	7.6.1	Implémentation du code du contrôleur de l'interface de téléchargement	2
		7.6.2	Tester la méthode	0,5
		7.6.3	Tester l'affichage dans la base de données	0,3
7.7	En Tant que étudiant ,	7.7.1	Implémentation du code du	2

	je veux réclamer à un cours		contrôleur de l'interface de reclamation par un etudiant		
		7.7.2	Implémentation de l'API Mail	2	
		7.7.3	Tester la méthode	0,3	
7.8	En tant que etudiant , je veux réserver une salle de révision	7.8.1	Implémentation du code du contrôleur de l'interface de réservation par un etudiant	1	
		7.8.2	Tester la méthode	0,3	
		7.8.3	Demande de vérification par l'admin	1	

IV. Storyless

Id_Tache	Tache	Estimation(Heure)	Pesonne
0.1	Création de la base de données	4	Zerobug
0.2	Installation des environnements de travail	5	
0.3	Division des taches	4	

V. Diagramme de séquence d'objets

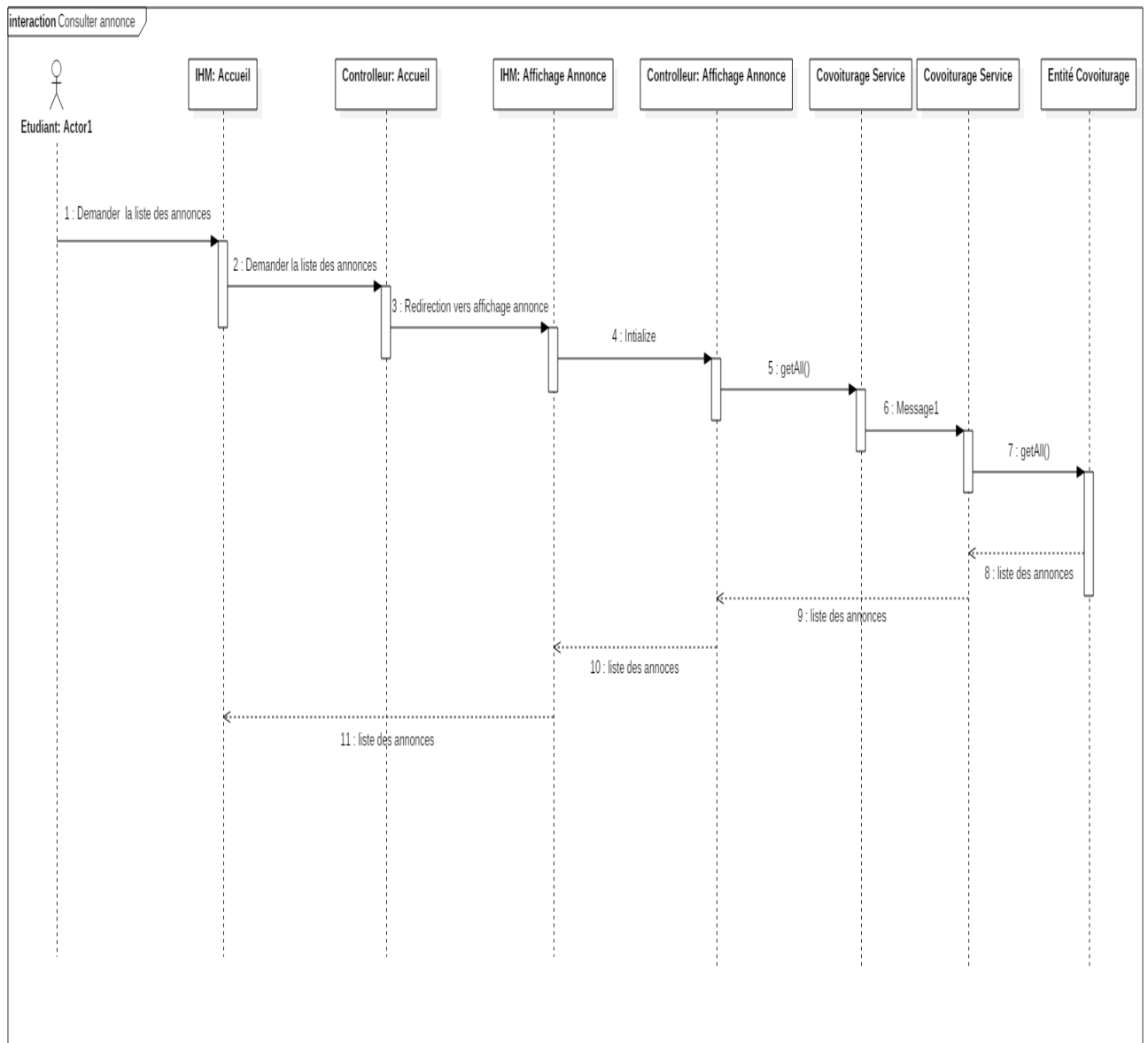


Figure 2:Diagramme de séquence objet

VI. Diagramme de classe de conception

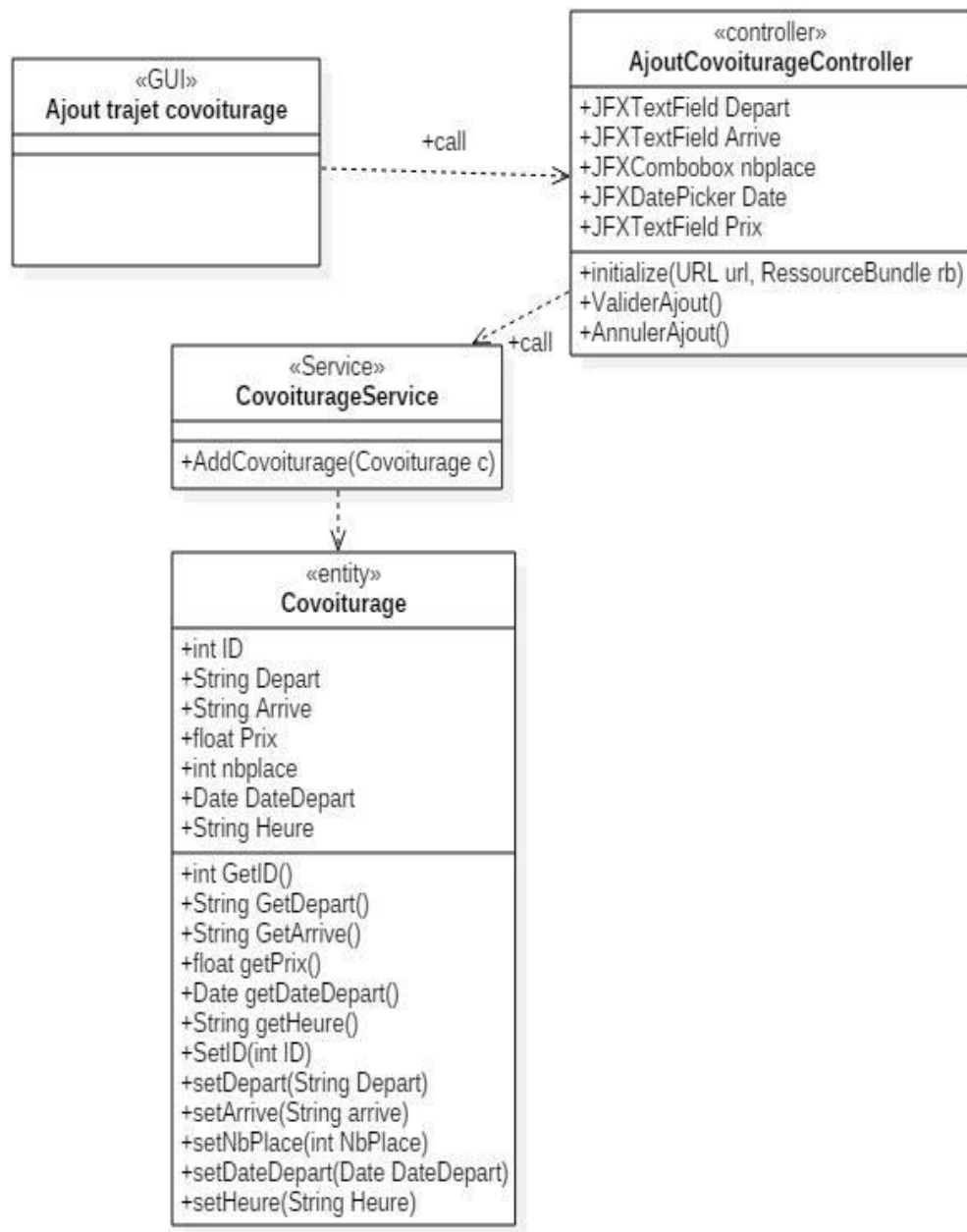


Figure 3:Diagramme de classe de conception

VII. Burndown chart

Burndown chart : Dans le graphique ci-dessous, est présenté notre Burndown Chart. Cet élément permet de voir l'évolution du nombre de taches de notre groupe ZeroBug pour le projet EspritEntr'aide durant tous les sprints du projet.

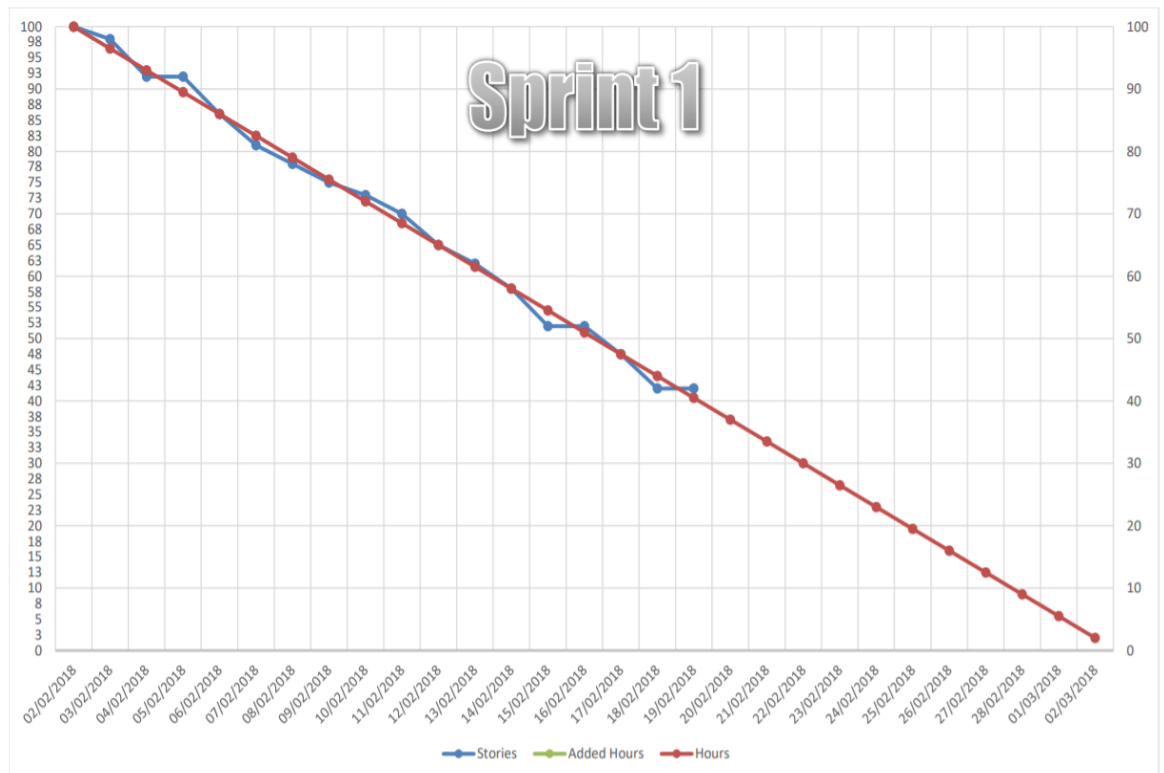


Figure 4:Burndown Chart

VIII. Conclusion

En guise de conclusion, On a dévoilé dans ce présent compte rendu les fonctionnalités de notre application Desktop à partir du diagramme de cas d'utilisation raffiné et le diagramme de classe de conception et l'avancement de notre travail à partir du Burndown Chart