

Projet CSC4102 : Gestion des clefs dans un hôtel

Nom Prénom Étudiant1 et Nom Prénom Étudiants2

Année 2019–2020 — 17 janvier 2020

Table of Contents

1 Spécification.....	3
1.1 Diagrammes de cas d'utilisation.....	3
1.2 Priorités, préconditions et postconditions des cas d'utilisation.....	5
2 Préparation des tests de validation.....	6
2.1 Tables de décision des tests de validation.....	6
3 Conception.....	7
3.1 Liste des classes.....	7
3.2 Diagramme de classes.....	8
3.4 Diagrammes de séquence.....	9
4 Fiche des classes.....	10
4.1 Classe GestionClefsHotel.....	10
5 Diagrammes de machine à états et invariants.....	11
6 Préparation des tests unitaires.....	12
6.1 Classe Chambre.....	12

1 Spécification

1.1 Diagrammes de cas d'utilisation

Le diagramme suivant est à compléter.

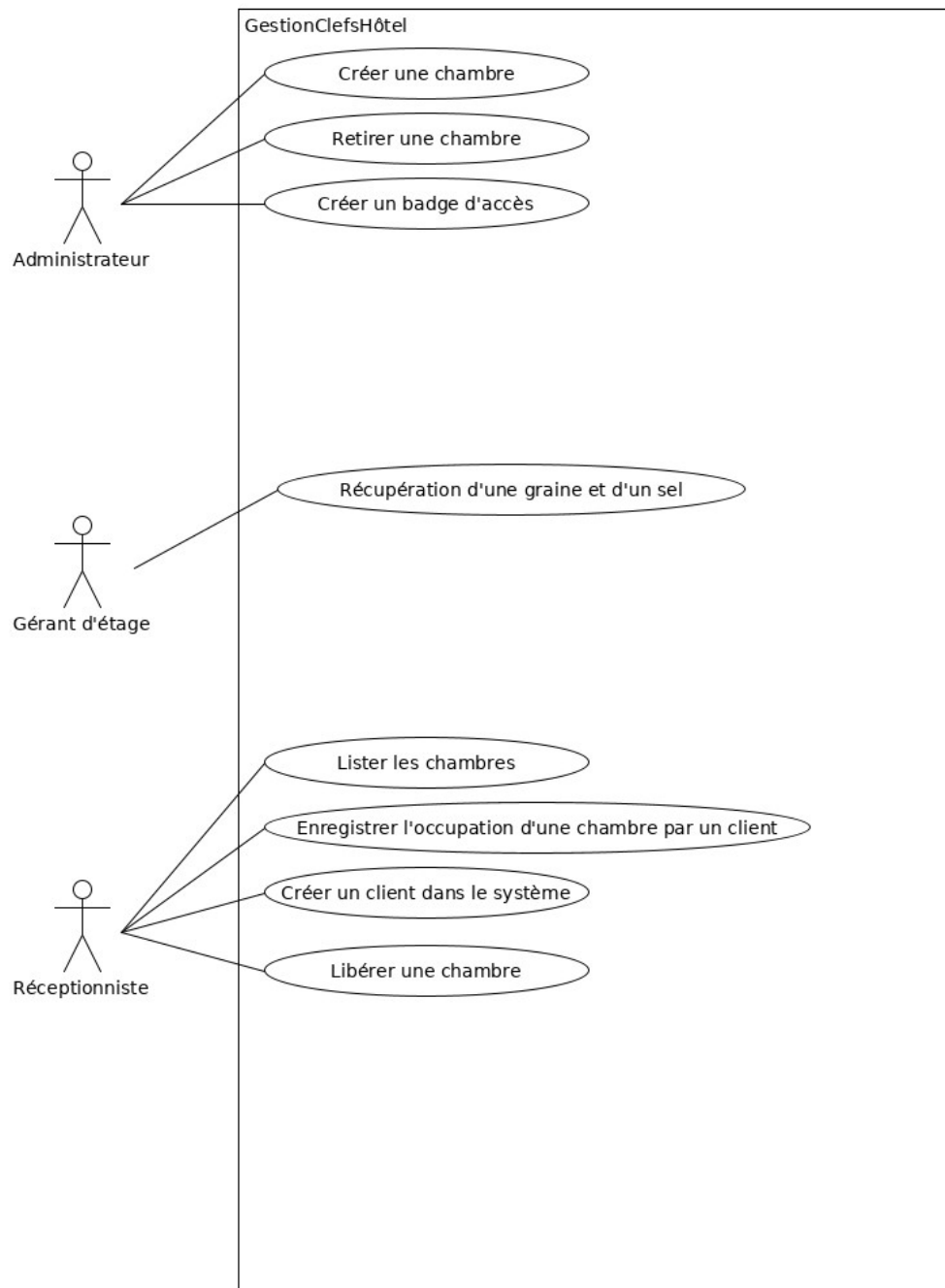


FIG. 1: Diagramme de cas d'utilisation

1.2 Priorités, préconditions et postconditions des cas d'utilisation

Les priorités des cas d'utilisation pour le sprint 1 sont choisies avec les règles de bon sens suivantes :

- pour retirer une entité du système, elle doit y être. La priorité de l'ajout est donc supérieure ou égale à la priorité du retrait ;
- pour lister les entités d'un type donné, elles doivent y être. La priorité de l'ajout est donc supérieure ou égale à la priorité du listage ;
- il est *a priori* possible, c.-à-d. sans raison contraire, de démontrer la mise en œuvre d'un sous-ensemble des fonctionnalités du système, et plus particulièrement la prise en compte des principales règles de gestion, sans les retraits ou les listages.
- la possibilité de lister aide au déverminage de l'application pendant les activités d'exécution des tests de validation.

Par conséquent, les cas d'utilisation d'ajout sont *a priori* de priorité « haute », ceux de listage de priorité « moyenne », et ceux de retrait de priorité « basse ».

Dans la suite, nous donnons les préconditions et postconditions pour les cas d'utilisation de priorité « Haute ». Pour les autres, nous indiquons uniquement leur niveau de priorité.

- Créer une chambre : **priorité haute**
 - précondition : identifiant/code de la chambre bien formé (non null et non vide) \wedge chambre avec ce code inexistante \wedge graine pour la génération des clefs bien formée (non null et non vide)
 - postcondition : chambre avec ce code existant
- Libérer une chambre : **priorité haute**
 - précondition : chambre avec ce code existante \wedge chambre précédemment non libre \wedge badge rendu au réceptionniste
 - postcondition : clé sur le badge associé effacée \wedge badge à la réception \wedge client n'occupe plus de chambre \wedge chambre libre
- Enregistrer l'occupation d'une chambre par un client : **priorité haute**
 - précondition : identifiant du client dans le système \wedge chambre avec ce code existante \wedge chambre avec ce code libre \wedge client n'occupe pas de chambre \wedge badge à la réception
 - postcondition: chambre avec ce code occupée \wedge badge prêté au client \wedge client occupe une chambre
- Créer un badge d'accès : **priorité haute**
 - précondition : identifiant/code du badge bien formé (non null et non vide) \wedge identifiant de ce badge unique
 - postcondition: badge avec cet identifiant existant
- Créer un client dans le système : **priorité haute**

- Récupération d'une graine et d'un sel : **priorité haute**
- Retirer une chambre : **priorité basse**
- Lister les chambres : **priorité moyenne**

2 Préparation des tests de validation

2.1 Tables de décision des tests de validation

La fiche programme du module CSC4102 ne permettant pas de développer des tests de validation couvrant l'ensemble des cas d'utilisation de l'application, les cas d'utilisation choisis sont de priorité HAUTE.

La table de décision suivante est à compléter.

Numéro de test	1	2	3	4
Identifiant/code de la chambre bien formé (\neq null \wedge \neq vide)	F	T	T	T
Graine pour la génération des clefs bien formée (\neq null \wedge \neq vide)		F	T	T
Chambre inexistante avec ce code			F	T
Création acceptée	F	F	F	T
Nombre de jeux de test	2	2	1	1

TAB. 1: Cas d'utilisation « créer une chambre »

3 Conception

3.1 Liste des classes

La liste des classes suivante est à compléter.

À la suite d'un parcours des diagrammes de cas d'utilisation et d'une relecture de l'étude de cas, voici une première liste de classes avec quelques attributs :

- GestionClefsHotel (la façade),
- Chambre — identifiant, graine,
- Util (classe déjà programmée) — attribut de classe TAILLE_CLEF, et méthodes de classes `genererUneNouvelleClef` et `clefToString`.

3.2 Diagramme de classes

Le diagramme de classes suivant est à compléter.

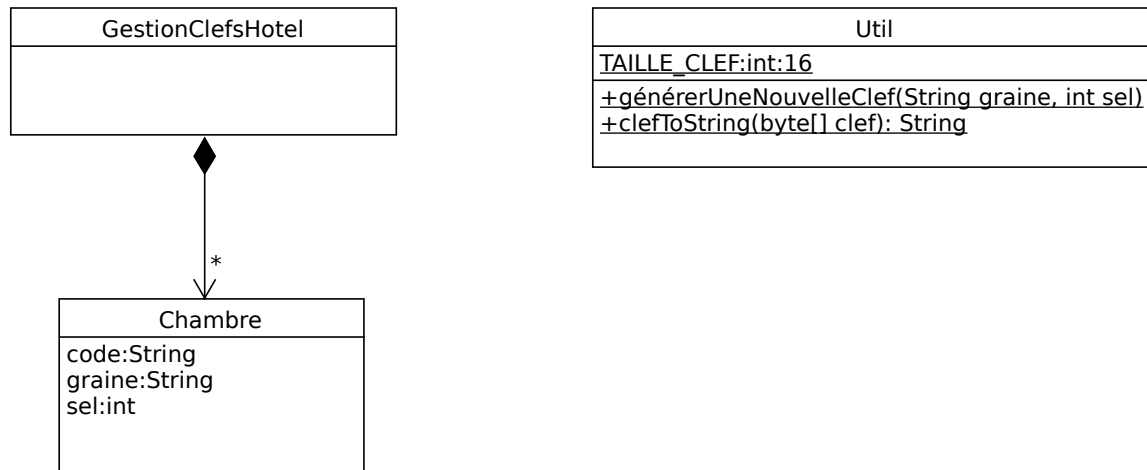


FIG. 2: Diagramme de classes

3.4 Diagrammes de séquence

La section est à compléter avec les diagrammes de séquence de vos cas d'utilisation les plus importants.

4 Fiche des classes

Les fiches des classes suivantes sont à compléter.

4.1 Classe GestionClefsHotel

GestionClefsHotel
<- attributs « association » -> - chambres : collection de @Chambre
<- constructeur -> + GestionClefsHotel() <- operations « cas d'utilisation » -> + créerChambre(String code, String graine)

5 Diagrammes de machine à états et invariants

Les invariants suivants sont à compléter avec les diagrammes de machine à états et les invariants de vos classes les plus importantes.

6 Préparation des tests unitaires

6.1 Classe Chambre