

Programmation événementielle DM n° 1

L3 Informatique Semestre 6

Cours donné par Rédigé par Antoine de ROQUEMAUREL

Avant-propos

Ce rapport contient les choix d'implémentation et de conception pour un projet dans le cadre de la L3 Informatique parcours Ingénierie des Systèmes Informatiques de l'université Toulouse III – Paul Sabatier.

Il s'agit d'un logiciel permettant la gestion des bulletins d'un établissement scolaire.

Celui-ci doit être développé en Java en utilisant la bibliothèque graphique Swing, ceci à l'aide de l'éditeur WYSIWYG Matisse présent dans *Netbeans*. Avec ce rapport est donc présent les sources sous forme de projet Netbeans du logiciel.

Table des matières

1 Conception			n	4
	1.1	Les do	onnées métiers	4
	1.2	L'inter	rface Homme Machine	4
		1.2.1	Les formulaires	4
		1.2.2	Les modèles	4
		1.2.3	Les rendus	4
2	Choix d'interface			5
3	Dor	nées d	le tests	6

- 1.1 Les données métiers
- 1.2 L'interface Homme Machine
 - 1.2.1 Les formulaires
 - 1.2.2 Les modèles
 - 1.2.3 Les rendus

Afin de pouvoir tester le logiciel dans de bonnes conditions, des données de tests sont insérés au lancement du logiciel. Pour cela, il faut exécuter la méthode main présent dans le package managementStudent. Celle-ci va insérer automatiquement un proviseur, des professeurs, des classes avec leurs élèves associés ainsi que des notes : Toutes les données de lectures peuvent être essayés, il est ensuite possible d'ajouter et d'éditer des données depuis le logiciel.



Il n'était demandé aucune sérialisation ou stockage des données dans une base de donées, ainsi une fois le logiciel fermée, toutes les données sont définitivement perdues. Le lancement du logiciel réinsèrera le jeu d'essais.

Il aurait été possible de stocker les données à l'aide d'une base Sqlite afin d'avoir la puissance et la souplesse des bases de données, ou une simple sérialisation de nos objets aurait pu faire l'affaire.