



atsuhikoMochizuki

**NOM PROJET**

Intitulé



Brève description



**Projet individuel**

Sous la direction de xxxxxxxxxxxx

02/05/23

git clone <https://github.com/atsuhikoMochizuki/XXXXXX.git>



# Cahier des charges

## Table des matières

1. ANALYSE.....	4
1.1. Diagramme des cas d'utilisation.....	4
1.2. Diagramme de séquence système.....	4
1.3. Découpage fonctionnel.....	4
2. MODELISATION DE L'APPLICATION.....	4
2.1. FPA-1 :.....	4
2.1.1. Premier Jet.....	4
2.1.1.1. Diagramme de séquence.....	4
2.1.1.2. Diagramme des classes participantes.....	4
2.1.2. Second jet.....	4
2.1.2.1. Diagramme de séquence corrigé et approfondi.....	5
2.1.2.2. Dédution d'un diagramme des classes participantes beaucoup plus réaliste.....	5
2.2. FPA -2 : Générer une page WEB.....	5
3. MODELISATION DE L'APPLICATION.....	5
4. CHOIX DES OUTILS TECHNOLOGIQUES.....	5
4.1. Choix de l'infrastructure.....	5
4.1.1. Génération des pages côté serveur.....	5
4.1.2. Choix du framework l'implémentation du serveur.....	5
4.1.2.1. Surcouche applicative Express.....	5
4.1.2.2. Génération des pages : moteur de vue.....	5
4.1.3. Mise page du front.....	5
4.1.3.1. Choix de la librairie Bootstrap pour optimiser le temps de développement et le responsive du front.....	5
4.1.3.2. Système de gestion de base de données relationnelles : MySQL.....	5
4.1.3.3. Outils de scripting : BASH.....	5
4.1.4. Design.....	6
4.1.5. Charte graphique, logos : app.logo.com.....	6
4.1.6. Outils de gestion Projets : GitHub.....	6
4.1.7. Outils de modélisation : méthode UML.....	6
5. ORGANISATION ET PLANIFICATION DU PROJET.....	7
5.1. Découpage des tâches sous la forme KANBAN.....	7
6. MISE EN PLACE DU DÉVELOPPEMENT.....	7
6.1. Mise en place de environnement de travail.....	7
6.1.1. Structuration de l'arborescence du projet.....	7
6.1.2. Création du dépôt github et clonage du projet vierge.....	7
6.1.3. Création du projet.....	7
6.1.3.1. Installation des dépendances.....	7
6.1.3.2. Configuration du projet.....	7
6.1.4. Consignation de la procédure de génération dans un script BASH.....	7
7. CODAGE DE L'APPLICATION.....	7
7.1. Pf1 .....	7
8. Notes.....	7
9. Annexes.....	7

# 1. ANALYSE

## 1.1. Diagramme des cas d'utilisation

## 1.2. Diagramme de séquence système

## 1.3. Découpage fonctionnel

La visualisation d'un diagramme de cas d'utilisation nous donne l'avantage d'avoir le recul maximal sur l'application. Cette hauteur de vue nous donne l'avantage incontestable de pouvoir appréhender l'application dans sa globalité, ce qui nous met toutes les chances de côté pour implémenter une solution robuste, modulaire et maintenable dans le temps.

Nous allons à partir du diagramme des cas d'utilisation descendre de façon granulaire dans les fonctionnalités à développer pour atteindre les objectifs métiers de l'application.

Une fois ce découpage effectué, le développement se fera dans le sens inverse.

Nous implémenterons les briques de base pour petit construire les fonctionnalités exprimées dans le cahier des charges.

# 2. MODELISATION DE L'APPLICATION

## 2.1. FPA-1 :

### 2.1.1. Premier Jet

#### 2.1.1.1. *Diagramme de séquence*

#### 2.1.1.2. *Diagramme des classes participantes*

### 2.1.2. Second jet

Nous allons affecter les méthodes des classes aux différentes interactions entre les objets de l'application

**2.1.2.1.     *Diagramme de séquence corrigé et approfondi***

**2.1.2.2.     *Déduction d'un diagramme des classes participantes beaucoup plus réaliste***

## **2.2. FPA -2 : Générer une page WEB**

# **3.   MODELISATION DE L'APPLICATION**

# **4.   CHOIX DES OUTILS TECHNOLOGIQUES**

## **4.1. Choix de l'infrastructure**

**4.1.1.       Génération des pages côté serveur**

**4.1.2.       Choix du framework l'implémentation du serveur**

**4.1.2.1.     *Surcouche applicative Express***

**4.1.2.2.     *Génération des pages : moteur de vue***

**4.1.3.       Mise page du front**

**4.1.3.1.     *Choix de la librairie Bootstrap pour optimiser le temps de développement et le responsive du front***

Bootstrap est une collection d'outils utiles à la création du design (graphisme, animation et interactions avec la page dans le navigateur, etc.) de sites et d'applications web. C'est un ensemble qui contient des codes HTML et CSS, des formulaires, boutons, outils de navigation et autres éléments interactifs, ainsi que des extensions JavaScript en option. C'est l'un des projets les plus populaires sur la plateforme de gestion de développement GitHub.

**4.1.3.2.     *Système de gestion de base de données relationnelles : MySQL***

**4.1.3.3.     *Outils de scripting : BASH***

Nous consignerons en particulier certaines procédures dans des scripts BASH dans un but de implémentation et d'automatisation.

#### **4.1.4. Design**

#### **4.1.5. Charte graphique, logos : [app.logo.com](https://app.logo.com)**

#### **4.1.6. Outils de gestion Projets : GitHub**

Le projet sera administré sous une approche SCRUM à l'aide des outils de Github, qui sera également notre hébergeur de dépôt.

#### **4.1.7. Outils de modélisation : méthode UML**

Nous utiliserons pour cela le logiciel multi-plateforme StarUML, très performant.

## **5. ORGANISATION ET PLANIFICATION DU PROJET**

### **5.1. Découpage des tâches sous la forme KANBAN**

## **6. MISE EN PLACE DU DÉVELOPPEMENT**

### **6.1. Mise en place de environnement de travail**

#### **6.1.1. Structuration de l'arborescence du projet**

#### **6.1.2. Création du dépôt github et clonage du projet vierge**

#### **6.1.3. Création du projet**

##### ***6.1.3.1. Installation des dépendances***

##### ***6.1.3.2. Configuration du projet***

#### **6.1.4. Consignation de la procédure de génération dans un script BASH.**

## **7. CODAGE DE L'APPLICATION**

### **7.1. Pf1**

## **8. Notes**

## **9. Annexes**