

## PROJET DEVELOPPEMENT MOBILE

### « STUDENTGUIDE »



Equipe n°18:

Dammak Zied

Hamrouni Eymen

Nahali Bechir

Encadrants :

Borchani Mansour

Bouhari Slah

## **1. Introduction**

La vie étudiante est tellement chargée que l'étudiant se trouve incapable de bien gérer ses activités, ses devoirs et ses interactions avec le milieu universitaire. D'ici vient l'idée de créer un espace englobant toutes ces fonctionnalités.

## **2. Objet du projet**

Mettre en place une solution qui va fournir un espace spécifique à l'étudiant offrant plusieurs fonctionnalités (accès aux Evénements, Actualité, Vie associative, Bibliothèque...) ainsi que l'accès instantané à de différents services (demande d'attestation, Réservation matériels ou salles ..).

La recherche classique (via web ou bien à travers l'administration) va être remplacée par un système facile à manipuler et riche en services.

## **3. Les acteurs par canaux**

Un acteur représente un rôle joué par un utilisateur humain ou un autre système qui interagit directement avec le système étudié.

Un acteur participe à au moins un cas d'utilisation.

Un acteur peut consulter et/ou modifier directement l'état du système

Dans notre cas, nous avons un acteur qui est :

Etudiant : a un accès au système via un contrôle d'accès (login et mot de passe). Les opérations qu'il peut effectuer sont :

## **4. Description des besoins fonctionnels :**

### **4.1. Besoins fonctionnels « front office »**

#### **Fonctionnalités utilisateurs ou autres**

Les besoins fonctionnels ou besoins métiers représentent les actions que le système doit exécuter, il ne devient opérationnel que s'il les satisfait. Cette application doit couvrir principalement les besoins fonctionnels suivants :

- Afficher la liste des événements à venir .
- Publier un événement à un groupe spécifique d'étudiants et ouvrir un espace d'interaction via les multiples commentaires.
- Suite à la publication d'un événement à un groupe d'étudiants. Ils vont être notifié instantanément.
- commenter un événement.
- Suivre l'actualité de l'université.
- Réserver les salles et les équipements, voir et modifier l'historique des demandes.
- Accéder à l'espace des clubs.

#### **4.2. Besoins fonctionnels « back office »**

##### **Fonctionnalités Administrateur ou autres :**

- Mettre à jour la base de donnée au début de chaque année afin de donner accès à un groupe spécifique d'étudiants selon le critère « appartenance à l'université » (CIN)

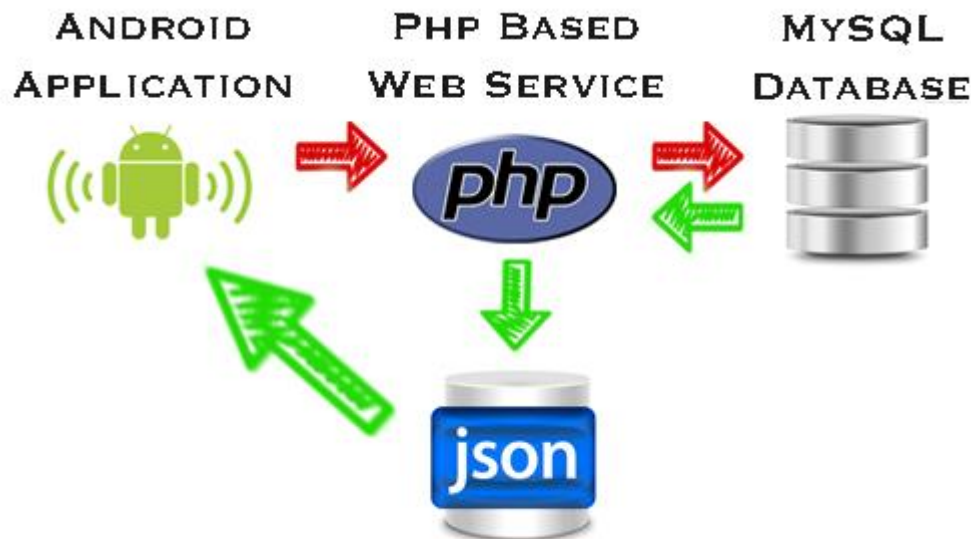
### **5. Description des besoins non-fonctionnels**

#### **5.1. Besoins non-fonctionnels**

Ce sont des exigences qui ne concernent pas spécifiquement le comportement du système mais plutôt identifient des contraintes internes et externes du système. Les principaux besoins non fonctionnels de notre application se résument comme suit :

- Le code doit être clair pour permettre des futures évolutions ou améliorations.
- L'ergonomie : l'application offre une interface conviviale et facile à utiliser.
- La sécurité : l'application doit respecter la confidentialité des données.
- Garantir l'intégrité et la cohérence des données à chaque mise à jour et à chaque insertion

### **6. Architecture**



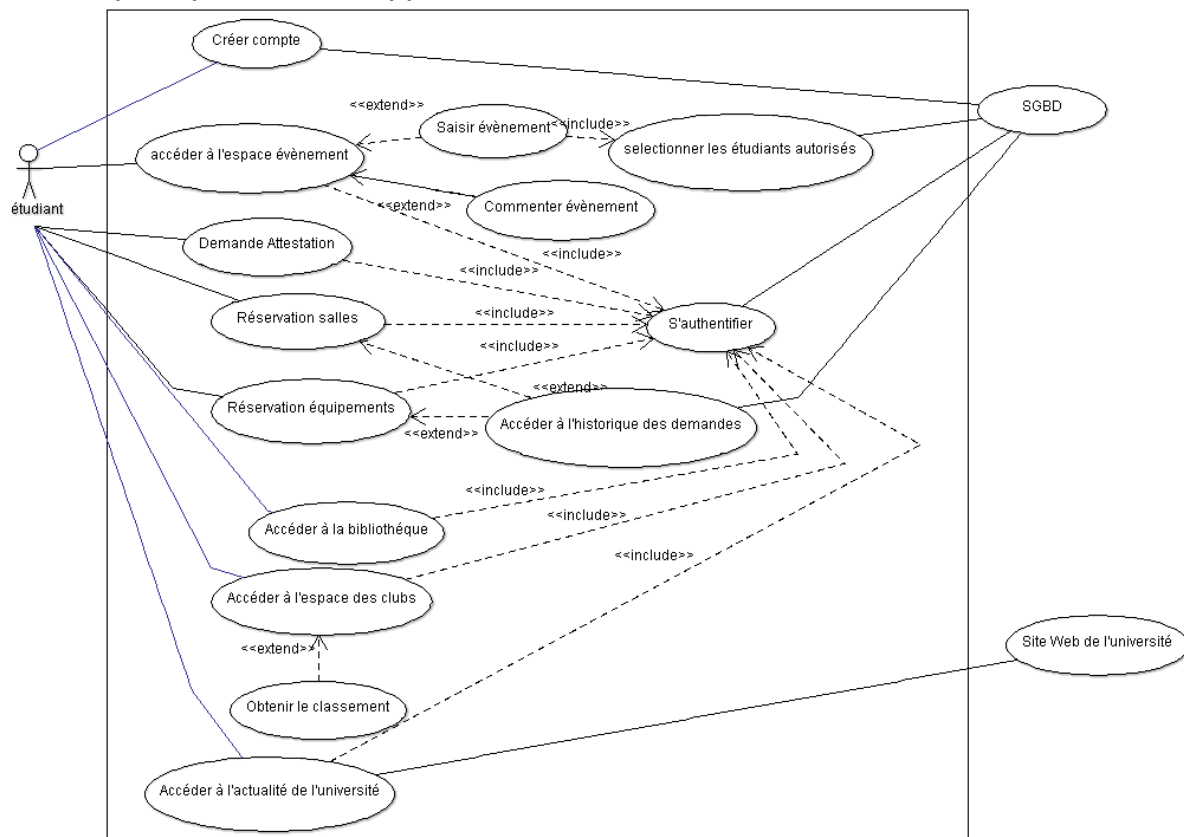
## Introduction

Le Modèle conceptuel de données est une représentation statique du système d'information. Il a comme objectif de constituer une représentation claire et cohérente des données manipulées dans le système d'information.

## 1. Diagramme des cas d'utilisation

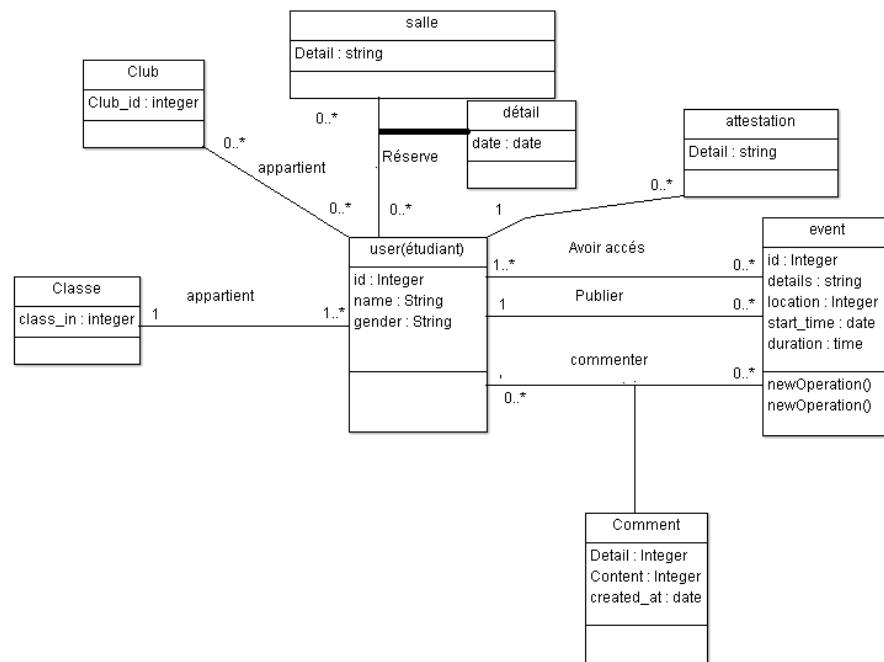
Les cas d'utilisation décrivent un ensemble d'actions réalisées par le système, en réponse à une action d'un acteur.

L'acteur principal de notre application est l'étudiant .



## 2. Diagramme de classes

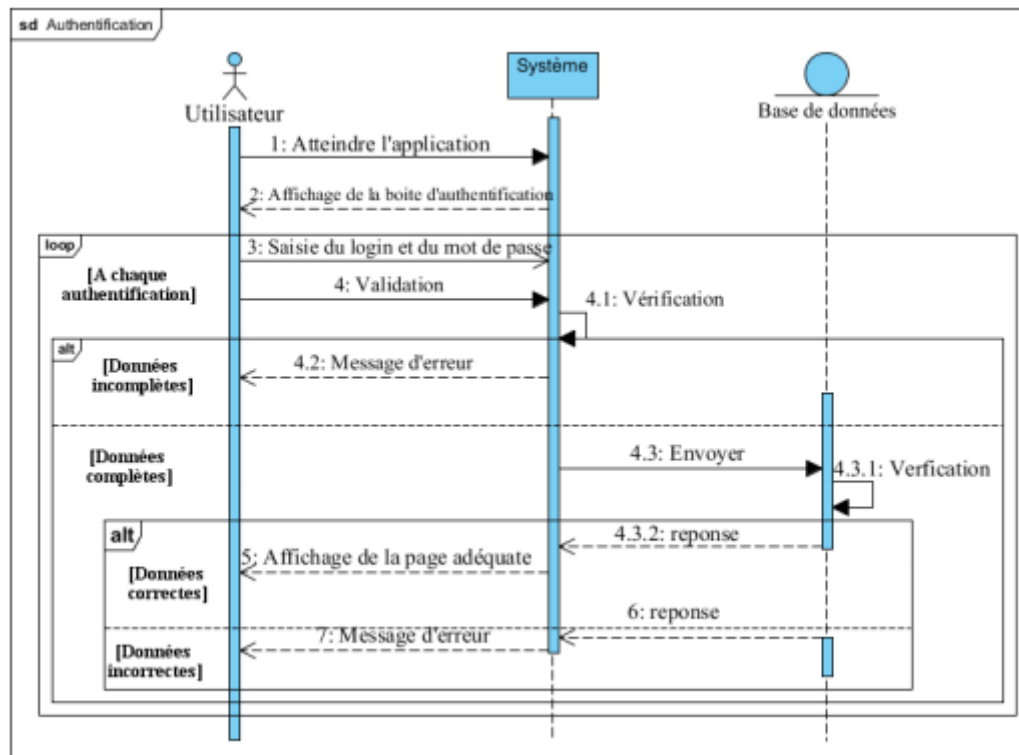
Les principaux éléments de cette vue statique sont les classes et leurs relations :



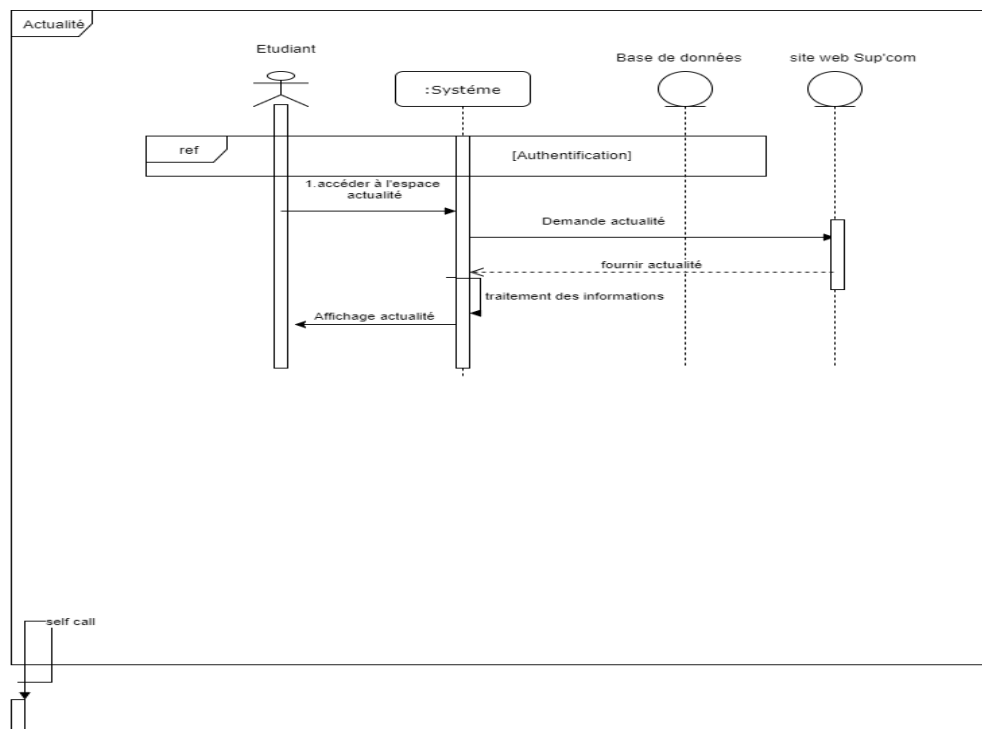
### **3.Diagrammes de sequence**

Un diagramme de séquences est un diagramme d'interaction qui expose en détail la façon dont les opérations sont effectuées : quels messages sont envoyés et quand ils le sont. Les diagrammes de séquences sont organisés en fonction du temps qui s'écoule au fur et à mesure que nous parcourons la page.

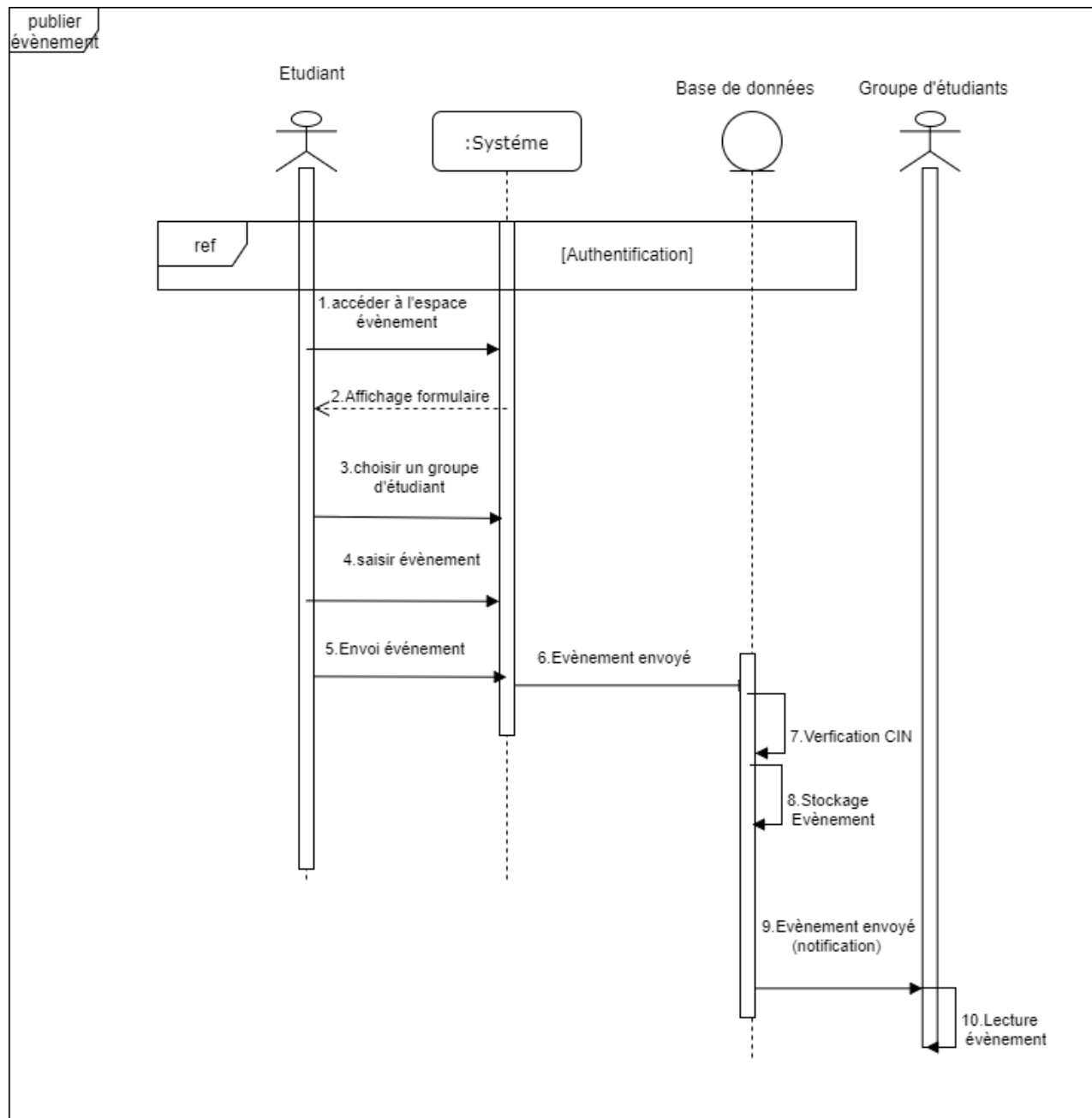
## Diagramme de séquence du cas d'utilisation :Authentification



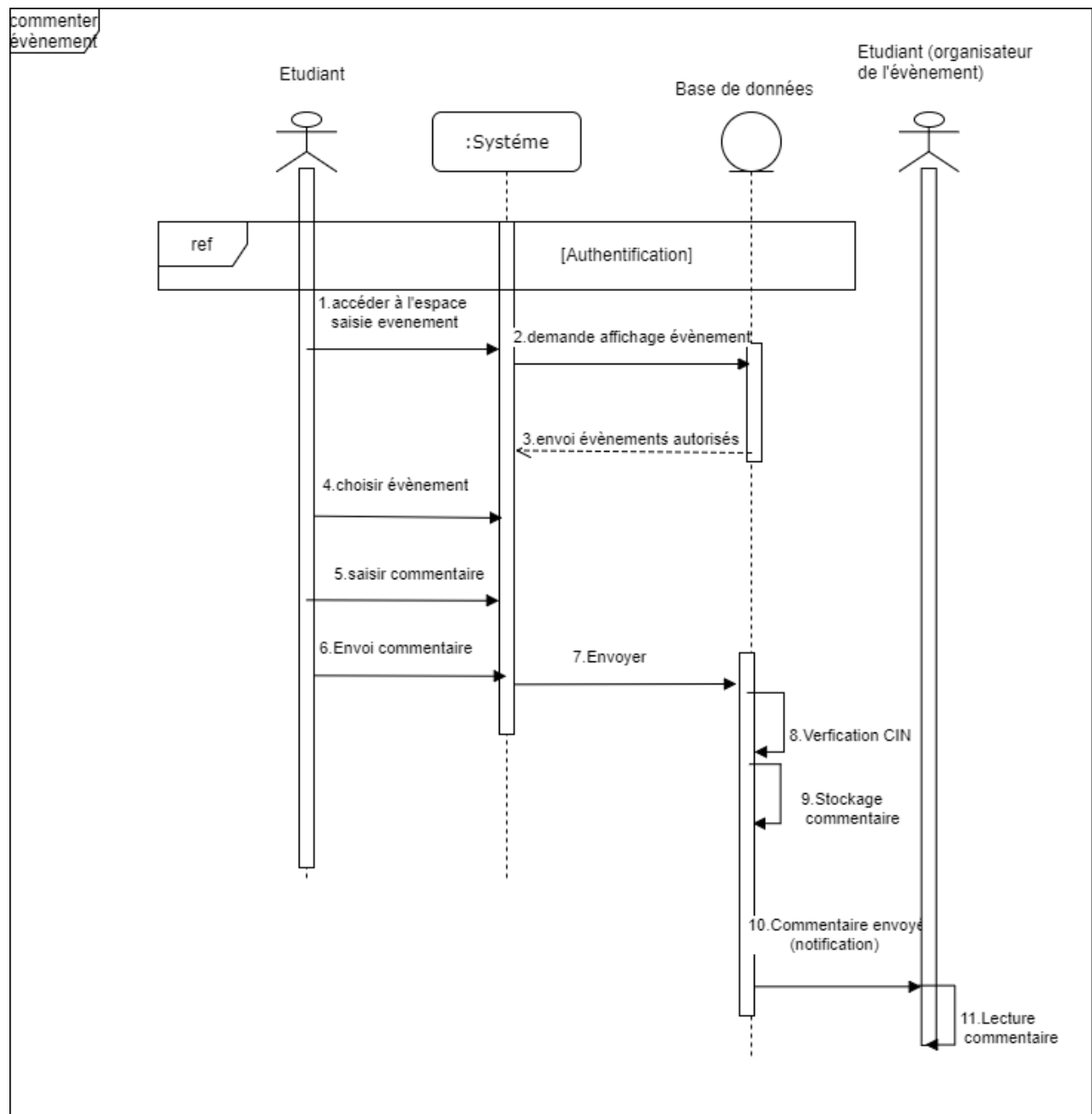
## DIAGRAMME DE SEQUENCE DU CAS D'UTILISATION :ACCEDER A L'ACTUALITE



# DIAGRAMME DE SEQUENCE DU CAS D'UTILISATION : PUBLIER EVENEMENT

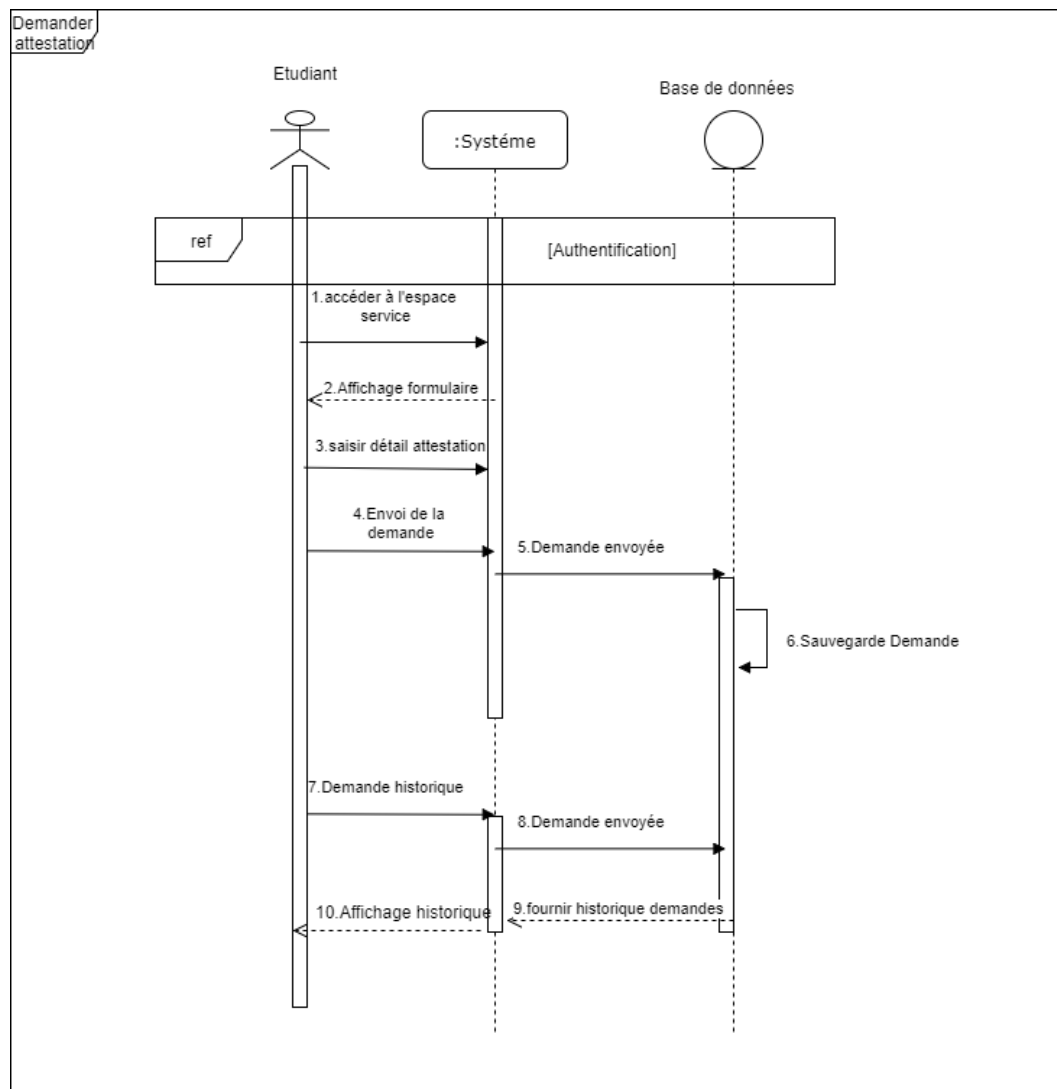


# DIAGRAMME DE SEQUENCE DU CAS D'UTILISATION : COMMENTER EVENEMENT



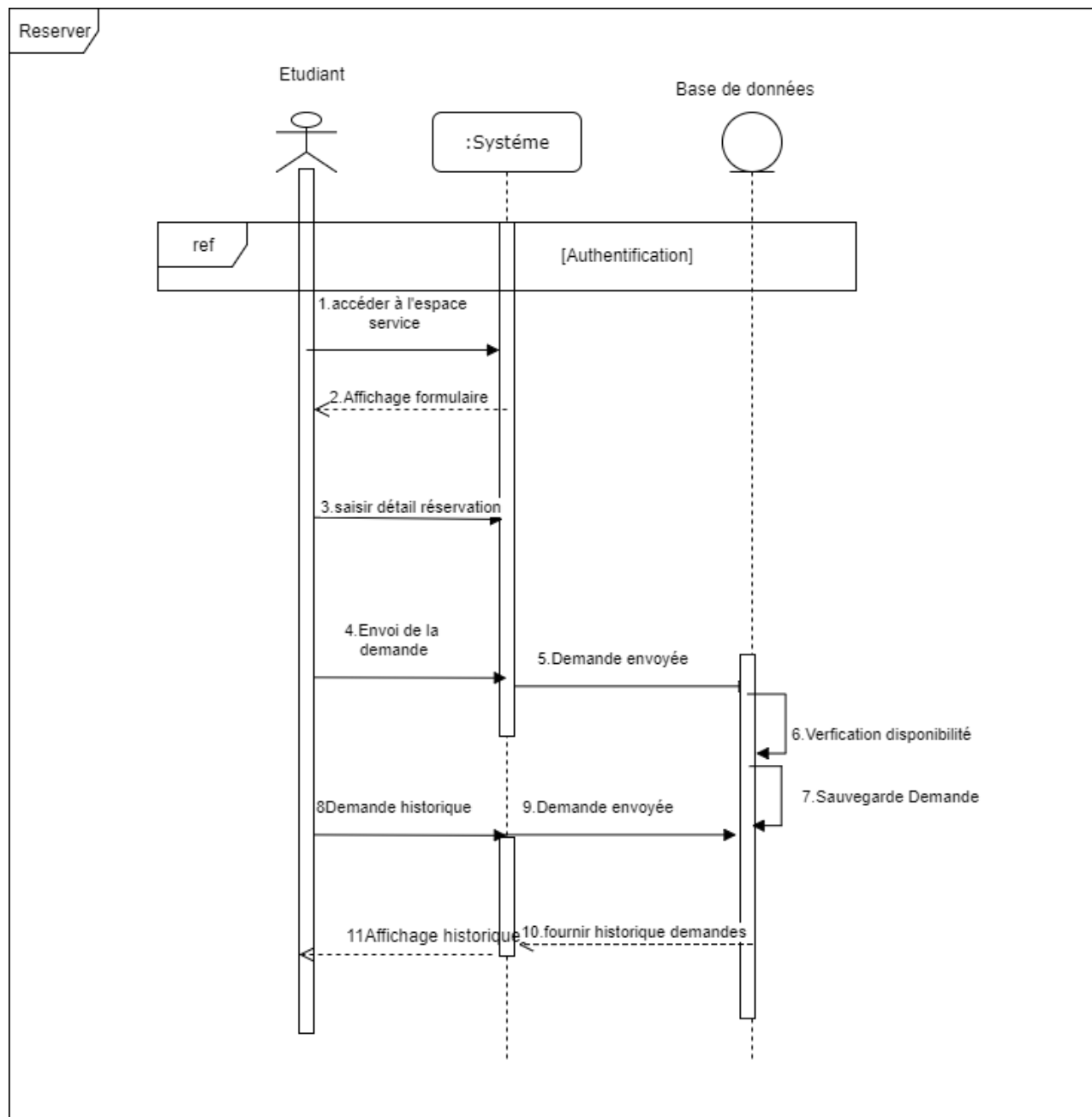


## DIAGRAMME DE SEQUENCE DU CAS D'UTILISATION : DEMANDER ATTESTATION



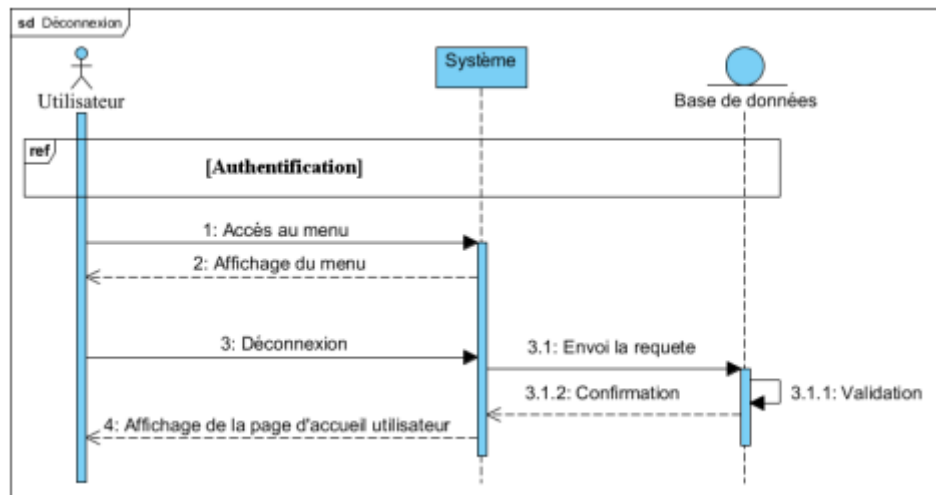
2. Affichage formulaire

## DIAGRAMME DE SEQUENCE DU CAS D'UTILISATION : RESERVER EQUIPEMENTS



2. Affichage formulaire

## DIAGRAMME DE SEQUENCE DU CAS D'UTILISATION : DECONNEXION



## **1.Java :**

Le principal langage utilisé pour écrire des programmes Android est le Java, un langage orienté objet, utilisé pour développer de nombreux logiciels.

## **2.XML :**

Le second langage nécessaire à connaître pour développer une application Android est le XML qui signifie eXtensible Markup Language (en français : langage extensible de balisage). XML n'est pas un langage de programmation( il n'y a pas de boucle for, de if, de while) . Il est presque exclusivement utilisé pour stocker (ou transférer d'un programme à un autre) des données (du texte) de façon structurée.

## **3. PHP ET MYSQL :**

3.1.PHP : PHP est un open source langage de script rapide et riche en fonctionnalités pour développer des applications Web ou Internet / Intranet Applications.

3.2.MYSQL : MySQL est un serveur puissant de base de données open source intégré basé sur un système de gestion de base de données relationnelle (SGBDR) et est capable de gérer une grande base de données de connexion simultanée

## **4. JSON (JavaScript Object Notation) :**

Format de données textuel, générique, dérivé de la notation des objets du langage ECMAScript .

## **5.Jsoup**

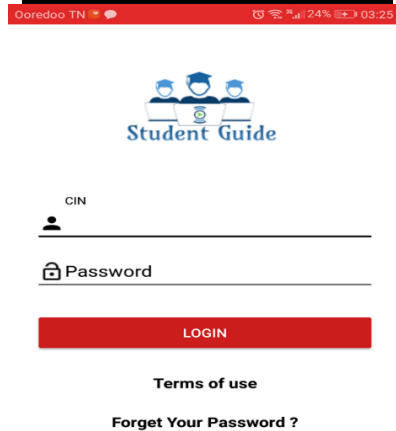
est une librairie de Java qui traite le code HTML. C'est une API très pratique pour l'extraction et la manipulation des données en utilisant les meilleurs méthodes de DOM, CSS et jqup

---


## INTERFACES


---


### 1.Interface Login



Ooredoo TN 24% 03:25



CIN  


Password  


LOGIN

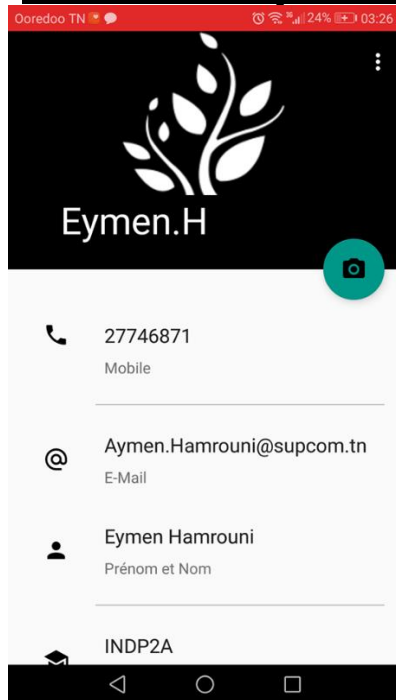
[Terms of use](#)

[Forget Your Password ?](#)

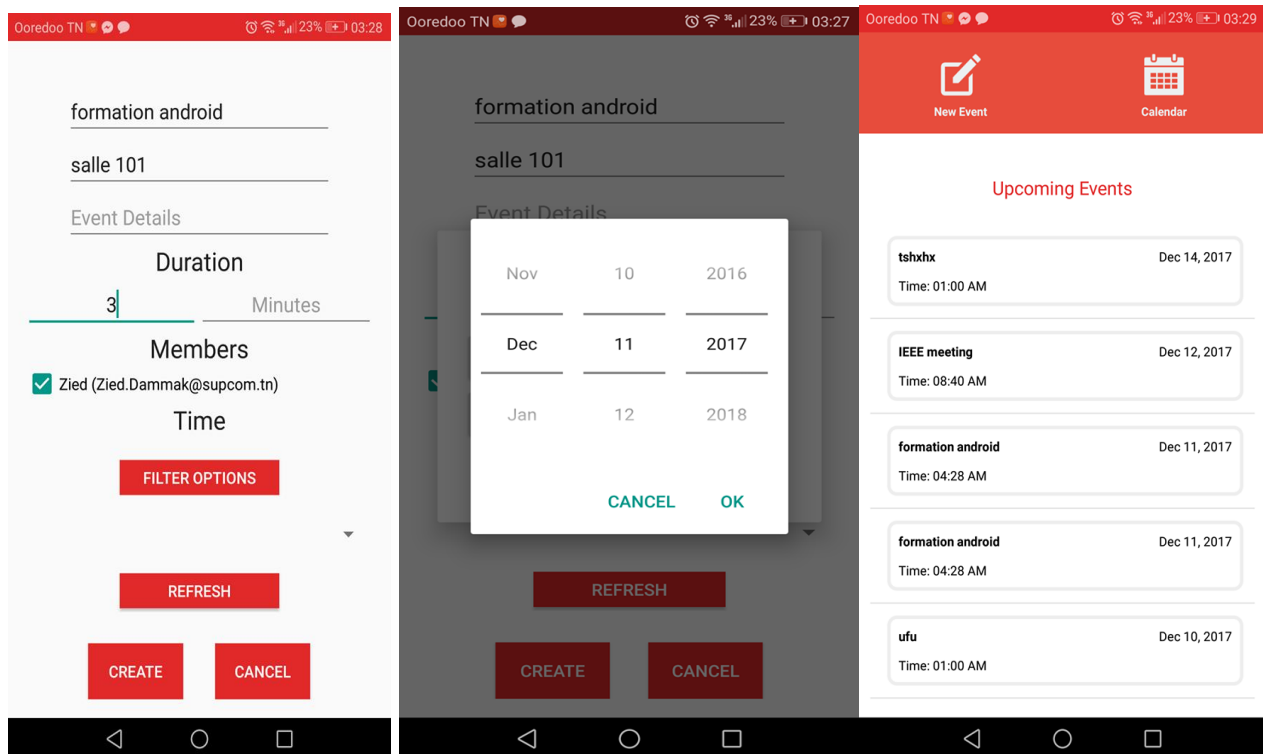
### 2.Interface d'accueil



### 3.Interface profil



### 4.Interfaces d'évènements et commentaires



## formation android

Day: Dec 11, 2017

Time: 04:28 AM

Duration: 180 Minutes

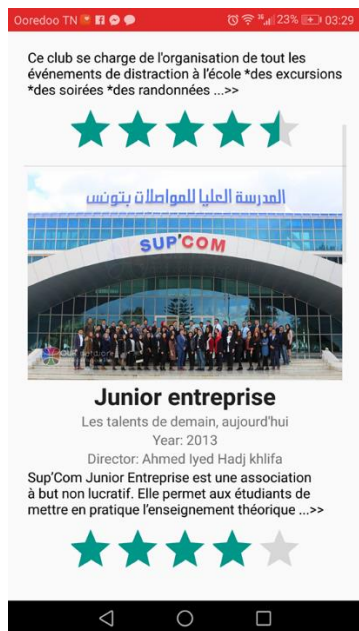
Location: salle 101

### Comments

Send



## 5.Interface de l'espace des clubs



## 6.Interface d'actualité

