



Projet UVSP 2.0

Polytech'Montpellier

Ahardane Abdeslam
Gao Chenyang
Hadjour Rachid
Pugliese Yann

Sommaire



❖ Introduction

❖ Contexte

❖ Ergonomie

❖ Architecture

❖ Développement

❖ Conclusion

Contexte



- ❖ Contraintes
- ❖ Objectifs
- ❖ Rôles
- ❖ Outils de gestion et de communication

Les contraintes et les ressources

- ❖ Contraintes
 - ❖ Temps
 - ❖ Compétences
- ❖ Ressources
 - ❖ Humaines
 - ❖ Matériels
- ❖ Socle non commun

Objectifs

- ❖ Visualisation de l'emploi du temps
- ❖ Gestion des réservations
- ❖ Gestion de l'emploi du temps
- ❖ Gestion des enseignants
- ❖ Gestion des salles
- ❖ Mettre en place une API

Hiérarchisation des objectifs



- ❖ Différents niveaux d'importance
 - ❖ Primordiaux
 - ❖ Gestion des enseignants
 - ❖ Login
 - ❖ Visualisation de l'emploi du temps
 - ❖ Importants
 - ❖ Gestion des réservations
 - ❖ Gestion de l'emploi du temps
 - ❖ Optionnels
 - ❖ Gestion des salles
 - ❖ Gestion des UE, matières, cours

Rôles

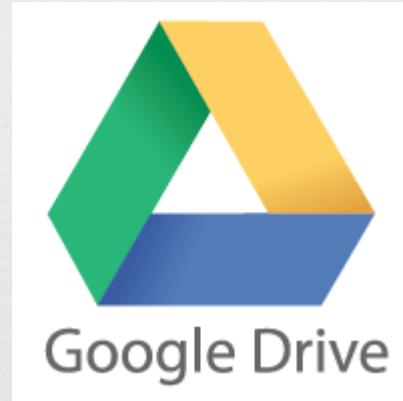


- ❖ Abdeslam : Graphisme, tests
- ❖ ChenYang : Couche métier et API
- ❖ Rachid : Couche métier et BD
- ❖ Yann : Couche métier, coordination



Outils de gestion de communication

- ❖ Google drive
- ❖ Forge : Team Foundation Server
- ❖ Mails
- ❖ Tableau de bord



Ergonomie



- ❖ Étude ergonomique
- ❖ Règles d'ergonomie
- ❖ Choix des technologies
- ❖ Maquettes

Etude ergonomique (1/2)



- ❖ Emploi du temps
- ❖ Site universitaire
- ❖ Gestion des ressources universitaires

Etude ergonomique (2/2)



- ❖ Site professionnel
 - ❖ Sobre
 - ❖ Facilité d'utilisation accrue
- ❖ Ergonomie centrée sur l'activité
 - ❖ Centrée sur la situation de travail
 - ❖ Ergonomie organisationnelle

Règles d'ergonomie (1/3)



- ❖ Tâches prescrites et activités :
 - ❖ Une navigation agencée
 - ❖ Des pages de navigations indexées
 - ❖ Fonctionnalités utiles

Règles d'ergonomie (2/3)



- ❖ Condition de travail et pénibilité :
 - ❖ Taille minimale du texte et des boutons
 - ❖ Accompagnement de l'utilisateur
 - ❖ La contrainte de temps pour l'exécution d'une tâche
 - ❖ Pas de Pop-ups

Règle d'ergonomie (3/3)



- ❖ Cognitive :
 - ❖ L'édition et les boutons sont à droite
 - ❖ Icônes et images utiles et reconnaissables
 - ❖ Mise en place d'un header (barre de navigation)

Les technologies

HTML



 **jQuery**
write less, do more.



Bootstrap, from twitter

 **JAVA
SCRIPT**



Pourquoi ? (1/2)

- ❖ Technologies novatrices
- ❖ Framework LESS



Pourquoi ? (2/2)

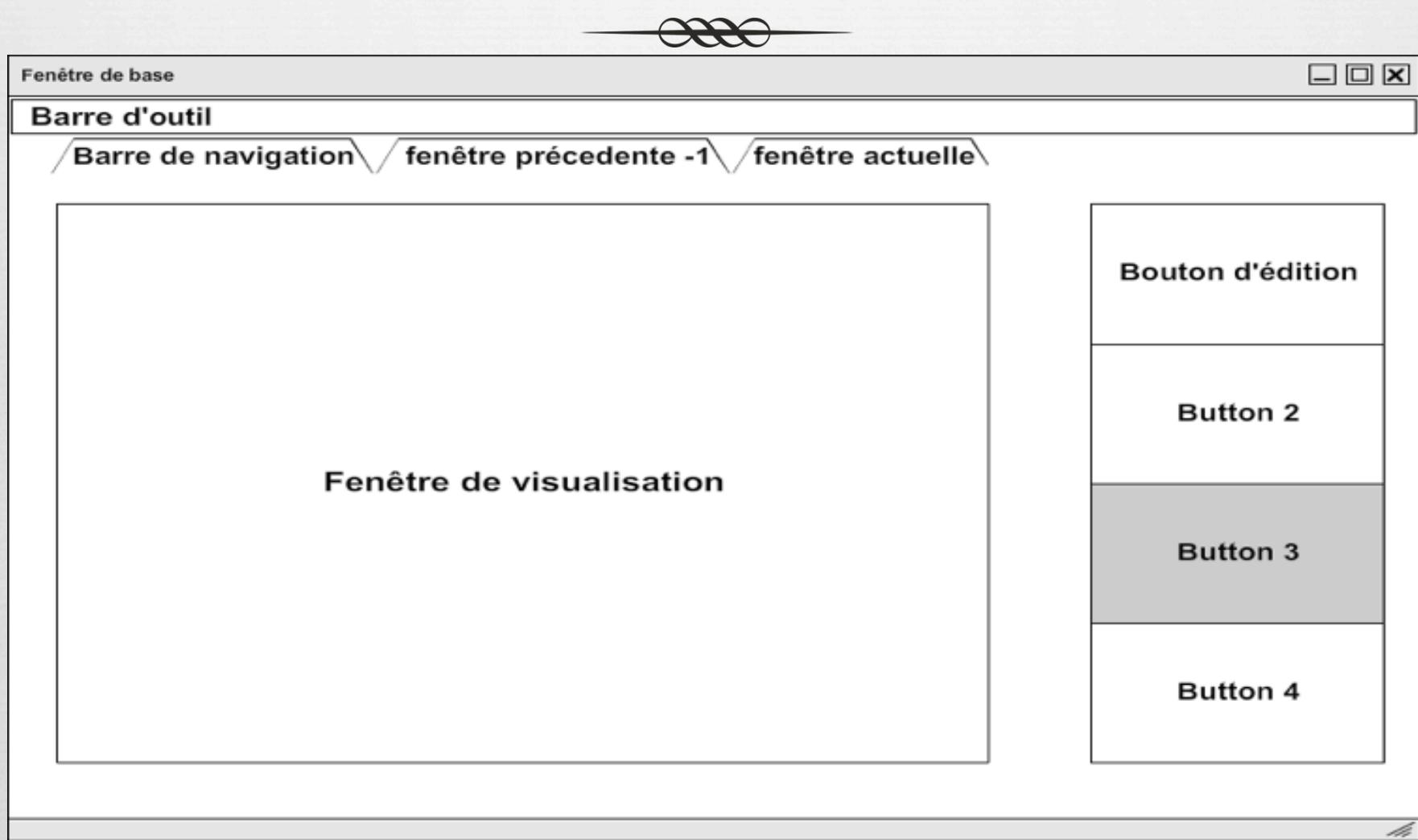


- ❖ Technologie Bootstrap
- ❖ Ergonomie Sobre
- ❖ Simple d'utilisation
- ❖ Media-Query



Bootstrap, from twitter

La maquette principal



Mise en place des pages HTML

- ❖ Les pages ont été créées et testées
- ❖ Il n'y a plus qu'à compléter

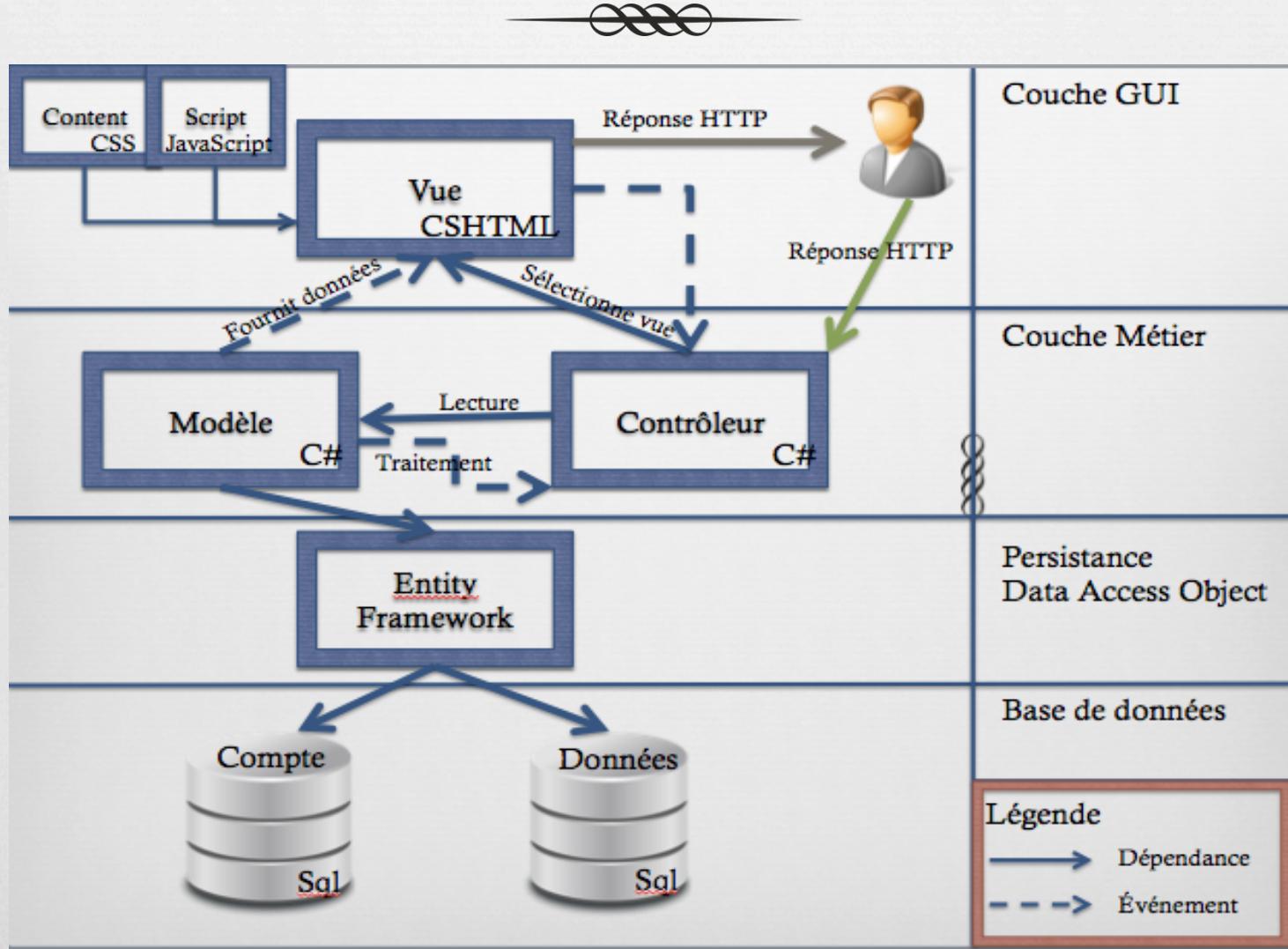


Architecture et technologie



- ❖ Diagramme d'architecture
- ❖ Technologies utilisées
- ❖ Web API

Diagramme



Technologies



- ❖ ASP .NET MVC4 framework
- ❖ C#
- ❖ Razor View Engine
- ❖ Cshtml
- ❖ ADO .NET Entity framework
- ❖ SQL Server

Web API



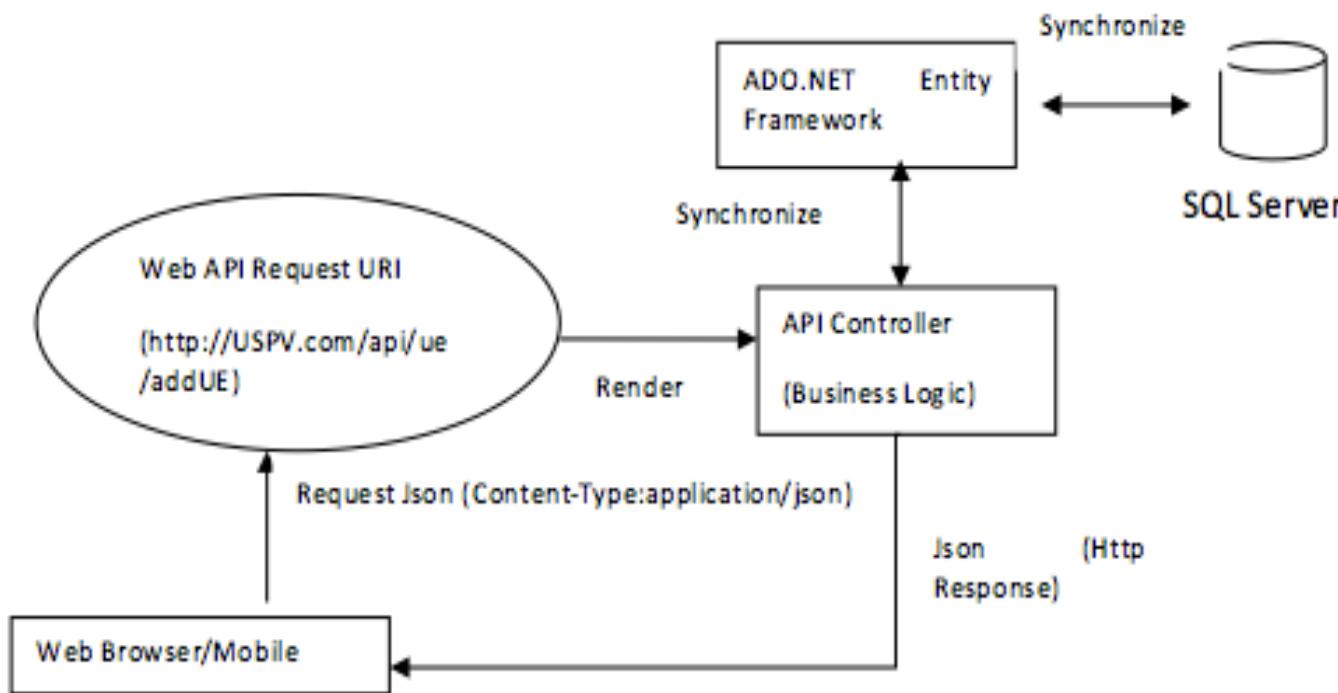
- ❖ Qu'est ce qu'une API ?
- ❖ API WEB
 - ❖ Framework pour ASP.NET
- ❖ Architecture est similaire à REST

Web API



- ❖ Comment fonctionne-t-elle ?
 - ❖ Contrôleur : la classe qui gère les requêtes
 - ❖ Format de données : JSON
 - ❖ Requête HTTP et routage
 - ❖ Méthode HTTP : GET, POST, DELETE, PUT
 - ❖ La forme comme « api/contrôleur/action »
 - ❖ [HttpPost] public HttpResponseMessage addUE(UE ue){}

Le fonctionnement d'une Web API



Déroulement



- ❖ Première phase :
- ❖ Création des maquettes
- ❖ Mise en place de la BD et des modèles

Déroulement



- ❖ Deuxième phase :
 - ❖ Mise en place de Team Server Foundation
 - ❖ Mise en place de protocoles de communication

Déroulement



- ❖ Troisième phase :
 - ❖ Développement
 - ❖ Intégration des maquettes
 - ❖ Tests
 - ❖ API

WEB API



- ❖ Classes API : API_CLASSE
- ❖ Fonctionnalités réalisées :
 - ❖ UE
 - ❖ Enseignement
 - ❖ Cours
 - ❖ D'autre
- ❖ Test
- ❖ Le logiciel Fiddler (Web Debugger)



Apports



- ❖ Travail en équipe
- ❖ Apprentissage
- ❖ Mettre en pratique choses vues en cours
 - ❖ App Web
 - ❖ Framework

Conclusion



- ❖ Objectifs
 - ❖ Objectifs principaux réalisés
 - ❖ D'autres fonctionnalités développées
- ❖ Nouvelles compétences
- ❖ Avis positif