

Rapport ACOL/WEB

Hossam ELOUATI - Mouad SADKI

Imad RAFAI - Youness HAMOUMI

Avril 2021



Contents

1	Analyse	3
1.1	Acteurs	3
1.2	Cas d'utilisation	3
1.3	Diagramme de classe d'analyse	5
1.4	Diagramme de séquence	5
2	Conception	7
2.1	Architecture MVC	7
2.2	Conception détaillée	8
2.3	Conception de la base de donnée	10
3	Manuel d'utilisateur	10
3.1	Page principale	10
3.2	Connexion	11
3.3	Création d'un compte	11
3.4	Mode Lecture	12
3.4.1	Bibliothèque des histoires	12
3.4.2	Lecture d'une histoire	12
3.4.3	Historique de lecture	12
3.5	Compte : Page d'accueil	13
3.5.1	Historique de lecture pour un utilisateur enregistré	13
3.6	Mode Écriture	13
3.6.1	Créer sa propre histoire	13
3.6.2	Inviter des auteurs	14
3.6.3	Modifier une histoire	14
4	Bilan : Outils de modélisation & de développement	14
4.1	Outils de modélisation UML	14
4.2	Outils de développement WEB	14
4.2.1	Serveur WEB	14
4.2.2	Connexion à la base Oracle	14
4.2.3	IDE de développement	15

1 Analyse

1.1 Acteurs

- **Utilisateur** : Une personne qui consulte le site WEB;
- **Utilisateur enregistré** : Un utilisateur qui a un compte dans l'application;
- **Auteur invité** : Si l'histoire est ouverte, c'est tout utilisateur enregistré. Sinon, c'est un utilisateur invité par un autre utilisateur;
- **Auteur effectif** : Un utilisateur qui a contribué à une histoire en y écrivant un paragraphe;
- **Auteur créateur** : Un utilisateur qui a créé une histoire en écrivant le premier paragraphe.

1.2 Cas d'utilisation

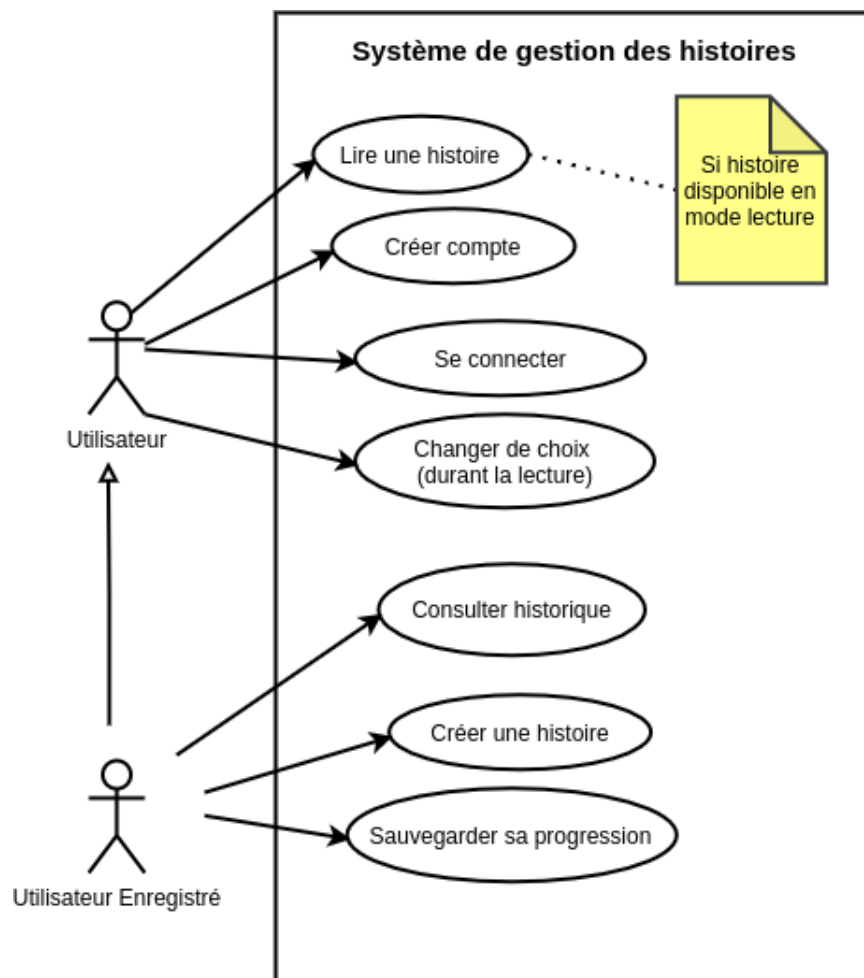


Figure 1 : Cas d'utilisation de l'utilisateur et de l'utilisateur enregistré

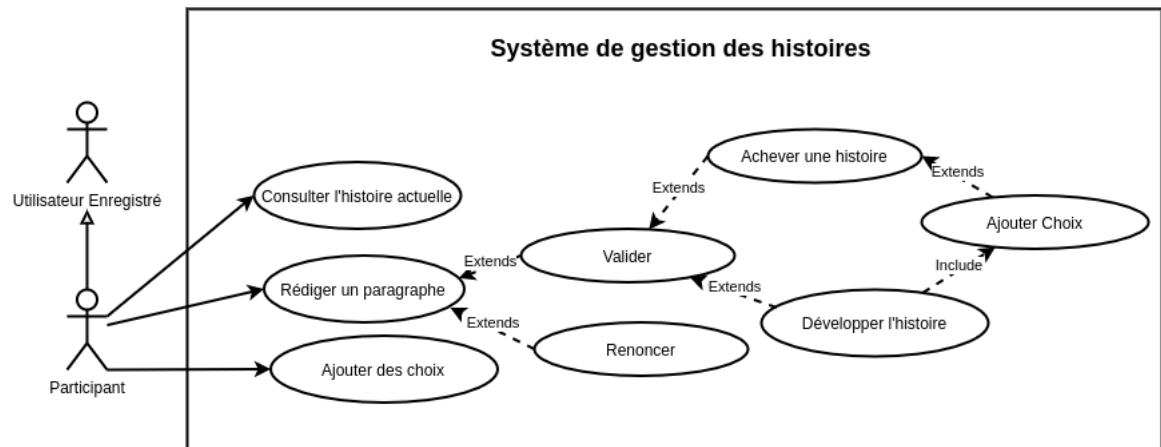


Figure 2 : Cas d'utilisation du participant

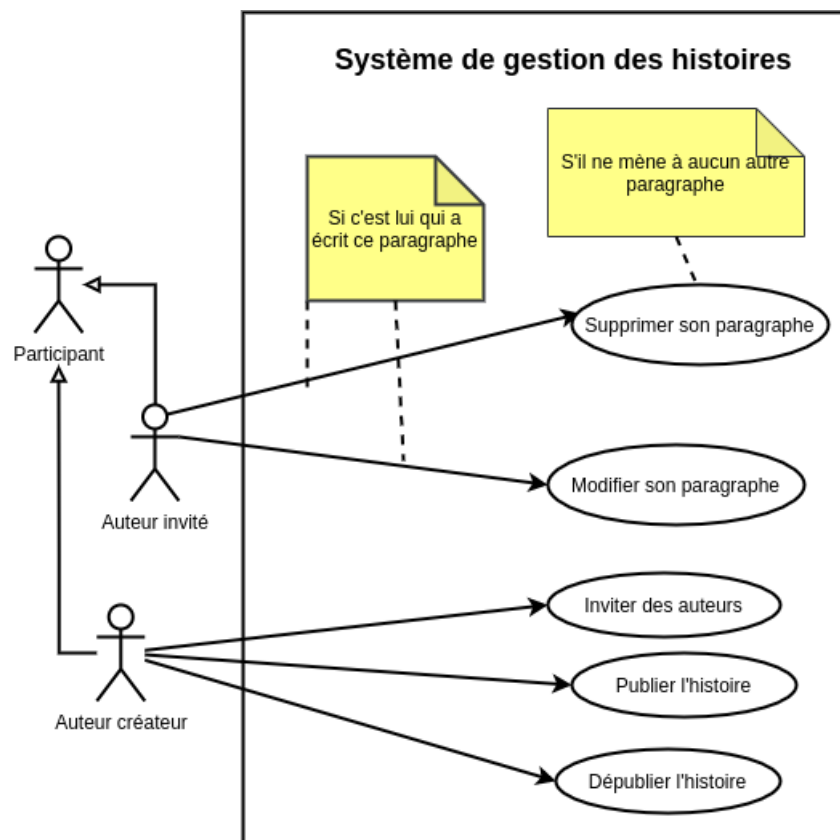


Figure 3 : Cas d'utilisation de l'auteur invité et de l'auteur créateur

1.3 Diagramme de classe d'analyse

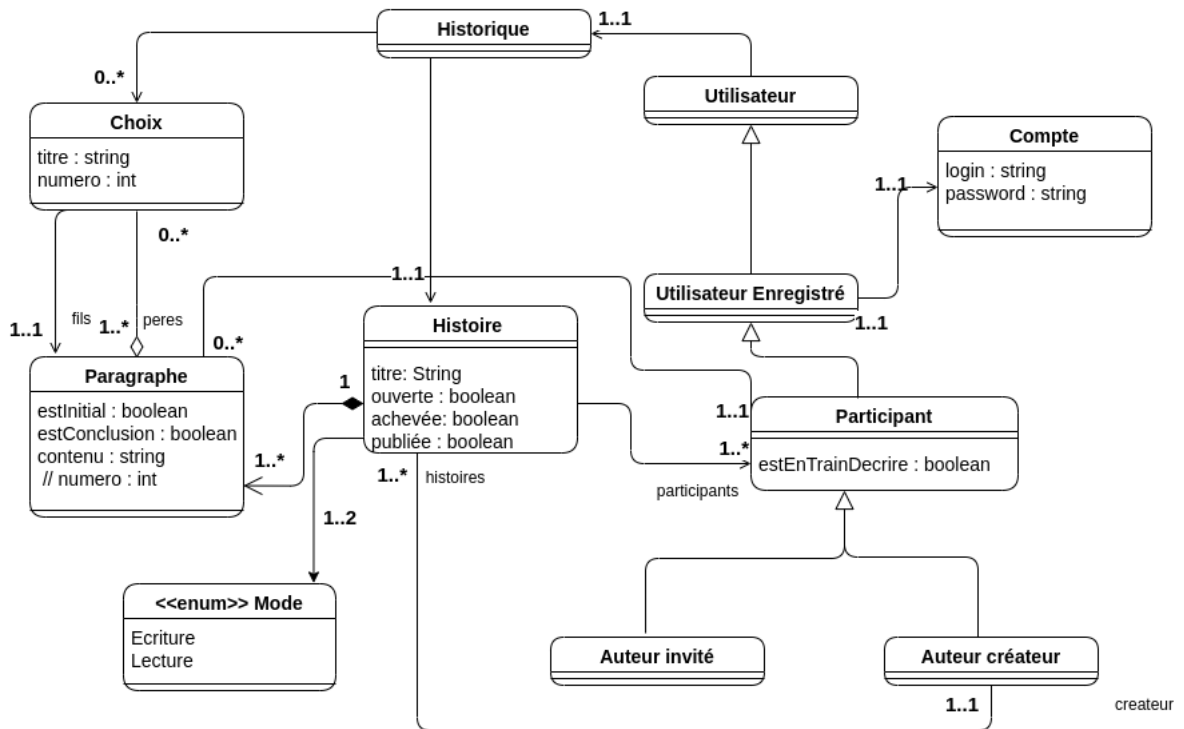


Figure 4 : Diagramme de classe d'analyse

1.4 Diagramme de séquence

Afin de mieux comprendre le processus de création et de développement d'histoires, nous avons présenté un scénario d'écriture d'une histoire ouverte montrant les possibilités de participation de quatre utilisateurs. Alice est un utilisateur non enregistré et ne peut donc en aucun cas participer à une histoire. C'est Bob, un utilisateur enregistré, qui crée l'histoire (en écrivant le premier paragraphe et en ajoutant 3 choix). César demande de développer le choix 2 et le verrouille. En même temps, Dali demande de développer le choix 2 mais le système n'autorise pas cette action (le choix 2 est verrouillé). César finit d'écrire le paragraphe correspondant au choix 2 et décide de le définir comme paragraphe de conclusion. Bob, l'auteur créateur, demande de publier l'histoire. Le système valide la publication de l'histoire car elle contient un paragraphe de conclusion. L'histoire est donc disponible en mode lecture.

Diagramme de séquence Scénario : Écrire une histoire

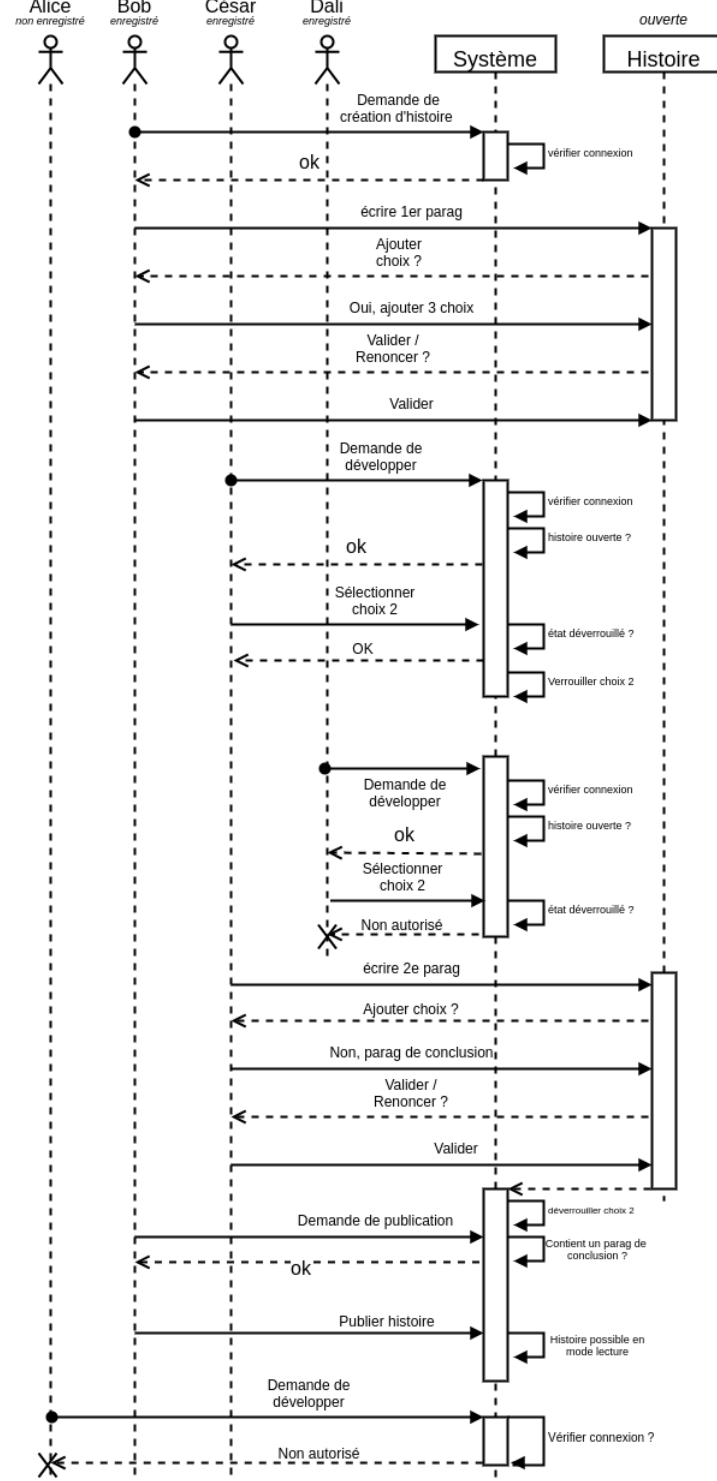


Figure 5 : Diagramme de séquence d'un scénario d'écriture d'une histoire

2 Conception

2.1 Architecture MVC

Nous avons adopté une architecture MVC pour la conception de notre application de gestion d'histoires. Étant très grande, le diagramme suivant présente l'architecture MVC pour la création d'une histoire:

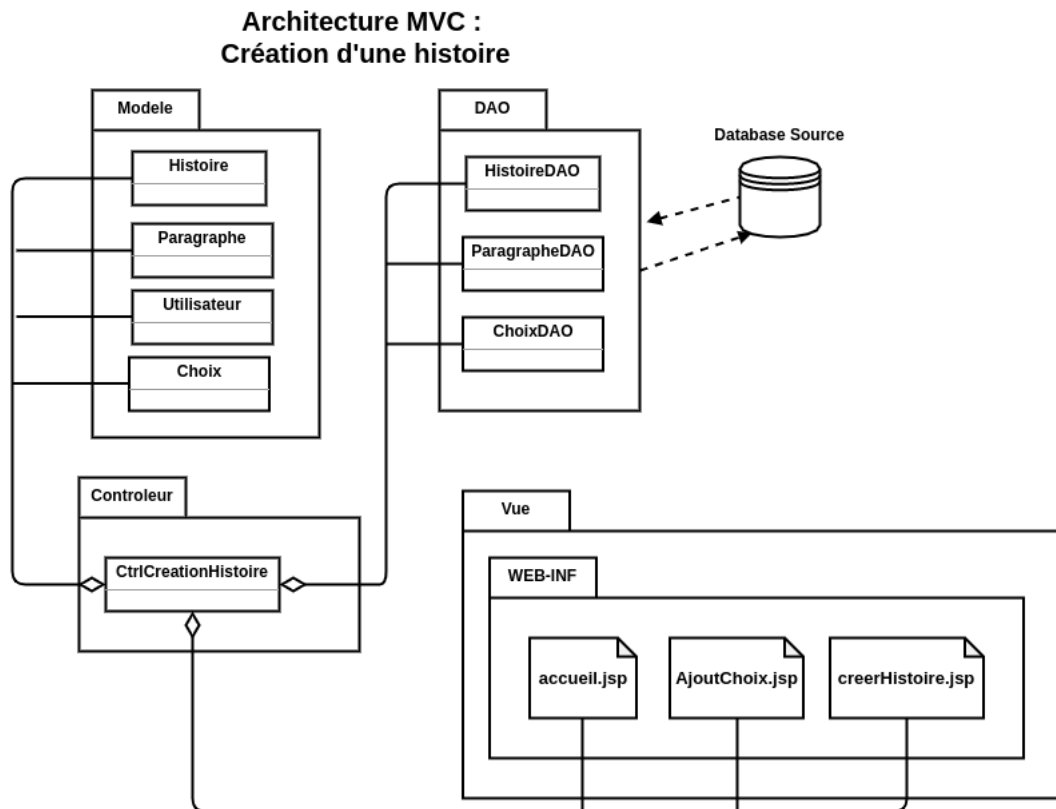


Figure 6 : Architecture MVC : Création d'une histoire

Le contrôleur reçoit les requêtes de l'utilisateur via les pages jsp de la vue. Une instance modele d'histoire et de paragraphe sont créés puis passés en paramètres à deux instances d'HistoireDAO et de ParagrapheDAO permettant l'insertion de la nouvelle histoire et de son paragraphe initial dans la base de données. L'utilisateur reçoit des notifications du changement effectué dans la base de données via les pages jsp de la vue.

2.2 Conception détaillée

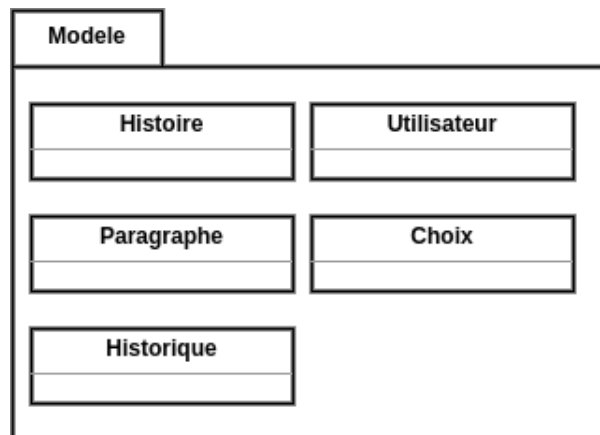


Figure 7 : Diagramme de classe logiciel : Modele

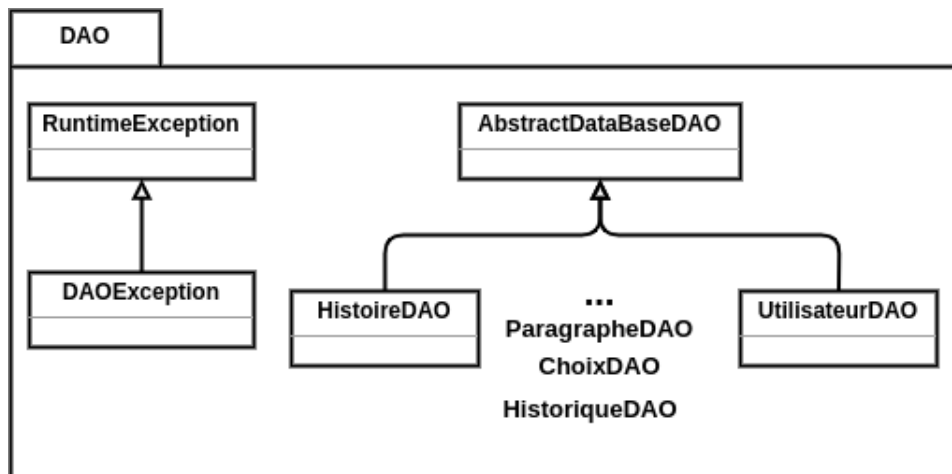


Figure 8 : Diagramme de classe logiciel : DAO

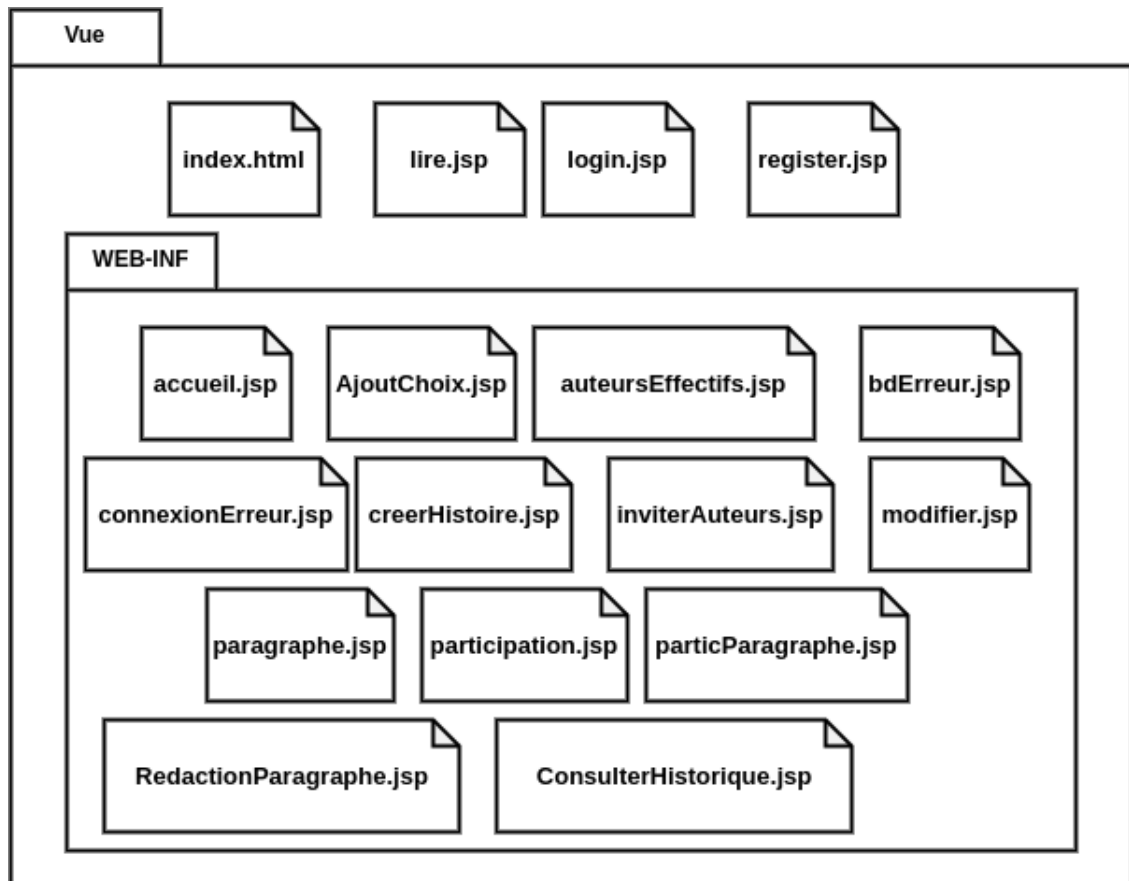


Figure 9 : Diagramme de classe logiciel : Vue

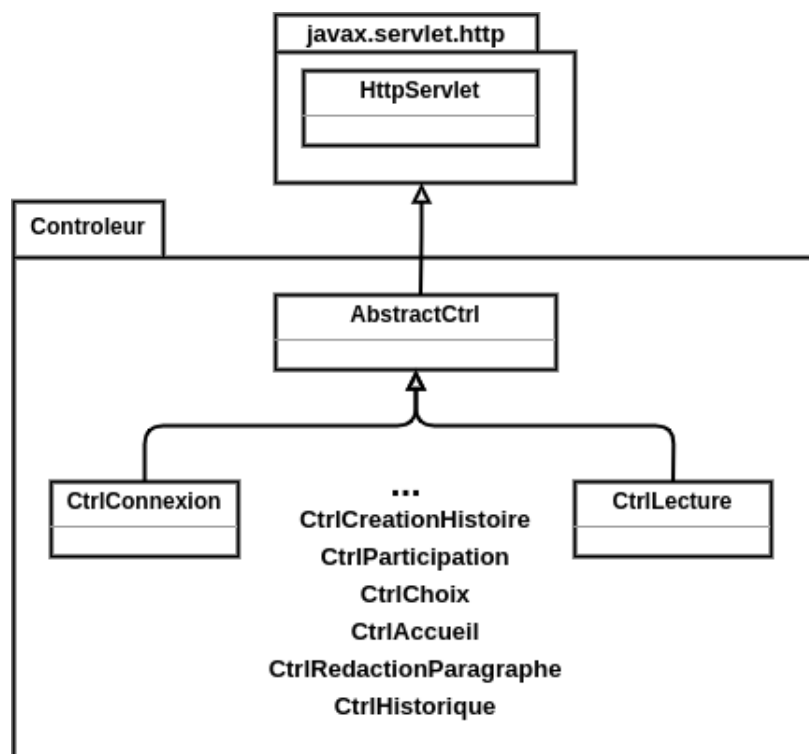


Figure 10 : Diagramme de classe logiciel : Contrôleur

2.3 Conception de la base de donnée

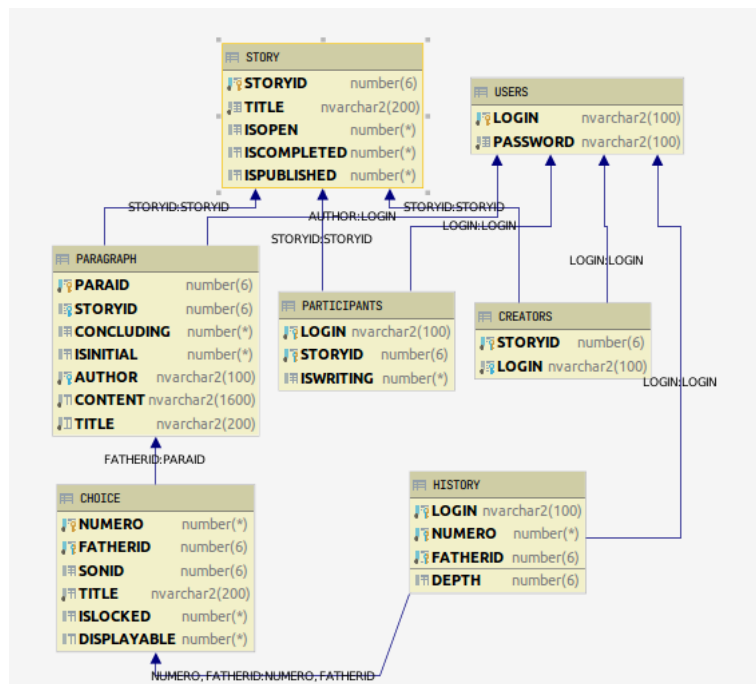


Figure 11 : Diagramme de conception de la base de données

3 Manuel d'utilisateur

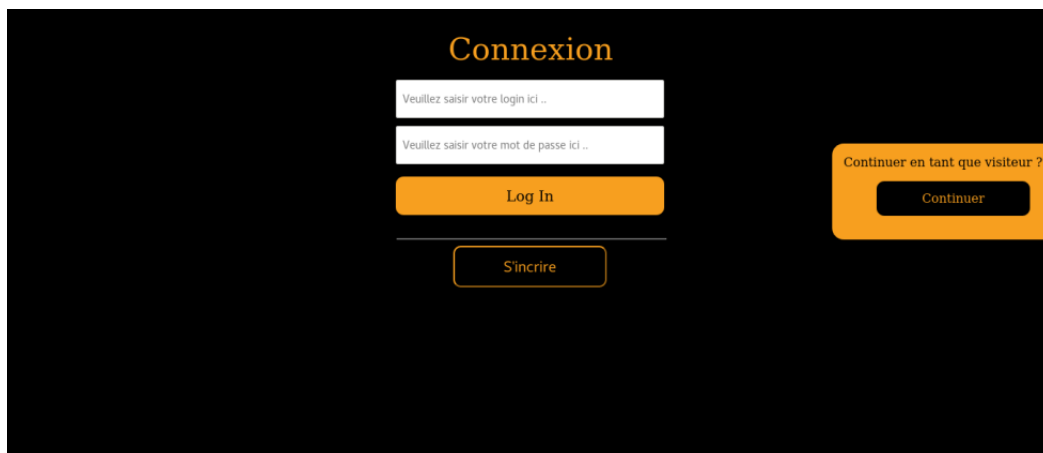
3.1 Page principale



La page comprend trois boutons. Le premier permet à l'utilisateur de créer un compte. Le deuxième permet à un utilisateur enregistré de se connecter à son compte. Le troisième bouton lui permet de poursuivre sa visite du site en tant qu'invité. Dans ce cas, il ne peut que lire. La lecture des histoires publiées est

également possible en cliquant sur le mot **lire** dans le paragraphe d'introduction.

3.2 Connexion



The image shows a login form titled "Connexion" in orange text. It features two input fields: "Veillez saisir votre login ici .." and "Veillez saisir votre mot de passe ici ..". Below the first field is an orange "Log In" button. Below the second field is a light blue "S'inscrire" button. To the right, there is a light blue box with the text "Continuer en tant que visiteur ?" and an orange "Continuer" button.

3.3 Création d'un compte



The image shows a registration form titled "Création d'un nouveau compte" in orange text. It features two input fields: "Veillez saisir votre login ici .." and "Veillez saisir votre mot de passe ici ..". Below the first field is an orange "Sign Up" button. Below the second field is a light blue "Vous avez déjà un compte ?" button. To the right, there is a light blue box with the text "Continuer en tant que visiteur ?" and an orange "Continuer" button.

3.4 Mode Lecture

3.4.1 Bibliothèque des histoires

Liste des histoires que vous pouvez lire	
Titre	Auteurs
L'Aède et la Sorcière	Consulter la liste des auteurs
Mon Odyssée	Consulter la liste des auteurs

En appuyant sur **LIRE** de la page principale, l'utilisateur se rend à la bibliothèque des histoires qui présentent les histoires publiées et la liste des auteurs y ayant participé.

3.4.2 Lecture d'une histoire

En choisissant un titre d'histoire dans la bibliothèque, l'utilisateur peut alors lire le paragraphe initial de l'histoire qu'il a choisie ainsi que les choix de ce paragraphe. En sélectionnant un choix, il peut lire le paragraphe lui est associé et ainsi de suite jusqu'à arriver à un paragraphe de conclusion (un paragraphe sans choix).

3.4.3 Historique de lecture

L'utilisateur a la possibilité de consulter l'historique des choix qu'il a sélectionné durant sa lecture d'une histoire en cliquant sur Une fois fermer le site, l'historique est écrasé.

3.5 Compte : Page d'accueil



En se connectant à son compte, l'utilisateur est dirigé vers une page d'accueil où il peut lire les histoires publiées (comme un utilisateur non enregistré sauf une petite différence dans l'historique de lecture). Il peut également modifier une histoire parmi les histoires disponibles non publiées ou créer sa propre histoire.

3.5.1 Historique de lecture pour un utilisateur enregistré

Comme pour un utilisateur non enregistré, l'utilisateur enregistré peut consulter l'historique de lecture. Cet historique comprend la liste de tous les choix qu'il a sélectionnés depuis la lecture de sa toute première histoire. La consultation de l'historique est également disponible.

3.6 Mode Écriture

3.6.1 Créer sa propre histoire

The image displays a form titled 'Créer ma propre histoire' in a yellow, serif font. Below the title, there is a text input field for 'Titre de l'histoire :'. Underneath this, a label 'Histoire Ouverte :' is followed by two radio buttons; the first is labeled 'Oui' and is selected, while the second is labeled 'Non'. Below these elements, the text 'Paragraphe Initial :' is shown, followed by a label 'Rédiger le paragraphe initial :'. This is followed by a large, empty rectangular text area for writing. At the bottom of the form, there is a yellow button with the text 'Valider'.

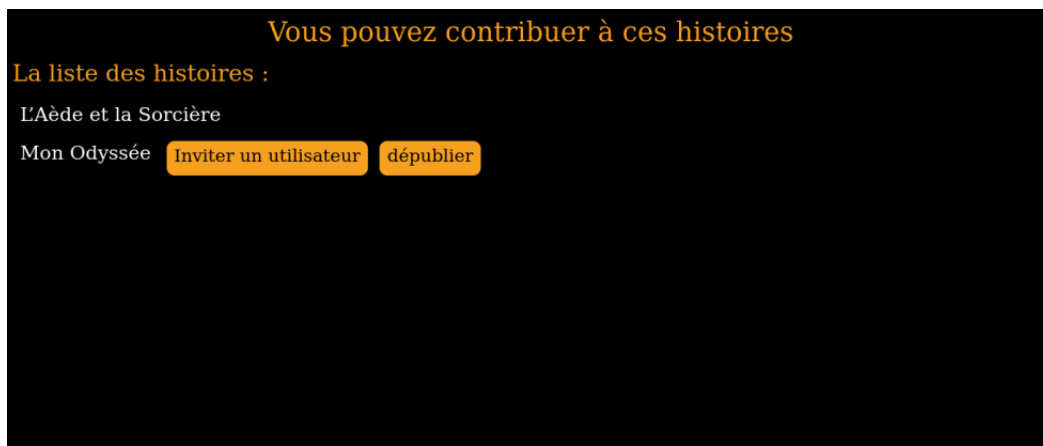
En choisissant de créer une nouvelle histoire, l'utilisateur est demandé de lui donner un titre, de déterminer s'il s'agit d'une histoire ouverte ou non ouverte

(par invitation). Il détermine également le titre du paragraphe initial et rédige son contenu. En validant, il est amené à ajouter les choix du paragraphe initial.

3.6.2 Inviter des auteurs

Si l'utilisateur choisit une histoire non ouverte (par invitation), il est dirigé vers une page où il peut inviter d'autres auteurs en entrant uniquement ses logins. L'auteur est invité si son login correspond à un utilisateur enregistré. Dans ce cas, seuls ces auteurs invités peuvent modifier cette histoire.

3.6.3 Modifier une histoire



4 Bilan : Outils de modélisation & de développement

4.1 Outils de modélisation UML

Nous avons utilisé comme outil de modélisation UML le modéliseur en ligne **app.diagrams.net** pour tous nos diagrammes de classe d'analyse et logicielle, diagrammes de séquence, diagrammes de cas d'utilisations. Pour le diagramme de conception de la base de données, nous avons utilisé le modéliseur UML de l'éditeur DataGrip.

4.2 Outils de développement WEB

4.2.1 Serveur WEB

Le serveur Web est le même que celui utilisé en séances de TP à savoir **Tomcat8**.

4.2.2 Connexion à la base Oracle

Nous avons utilisé JDBC comme librairie pour se connecter à la base Oracle.

4.2.3 IDE de développement

Deux membres de l'équipe ont utilisé Netbeans comme IDE de développement. Les deux autres membres ont utilisé IntelliJ IDEA Ultimate Edition.