Projet module 151

Documentation de projet

Paccaud Samuel

|  |  |
| --- | --- |
| S:\EMF\CPROF\Identite_EMF\2015-Identites\Logos des sections COULEURS\Logo_EMF-Informatique_FR_RVB_25.jpg |  |

**Contenu**

[1 Analyse 3](#_Toc158370083)

[1.1 Usecase 3](#_Toc158370084)

[1.2 Les maquettes 4](#_Toc158370085)

[1.3 Diagramme d’activités 6](#_Toc158370086)

[1.4 Diagramme de séquence système 6](#_Toc158370087)

[1.5 Base de données – entité-relation 6](#_Toc158370088)

[2 Conception 6](#_Toc158370089)

[2.1 Diagramme de classes partie clientes 6](#_Toc158370090)

[2.2 Diagramme de classes partie serveur 6](#_Toc158370091)

[2.3 Diagramme de séquence interactions 6](#_Toc158370092)

[2.4 Base de données – schéma relationnel 6](#_Toc158370093)

[3 Implémentation 6](#_Toc158370094)

# Introduction

Le site web de mon projet sera une TODO-List, nous pourrons créer des projets et ajouté différentes tâches. Les taches auront une description et pourront changer d’état (TODO, In progress, Done, Validate).

Des visiteurs pourront se connecter à des comptes visiteurs ou administrateurs et pourront accéder à tous les projets qu’ils font partie. Chaque personne du projet peut créer ou, changer l’état des tâches, sauf pour l’état valider qui pourra être affecté par un administrateur.

# Analyse

## Usecase

Voici le usecase de mon projet, voici à présent les actions de chaque acteur.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Acteur** | **Activité** | **Action** |
| Visiteur | Un visiteur est une personne qui n’est pas connecter. | Se connecter à un compte utilisateur. |
| Crée un compte utilisateur. |
| Utilisateur | Un visiteur qui se connecte à un compte deviens un utilisateur. | Se déconnecter de son compte, et donc revenir à la page d’accueil. |
| Visualiser les différents projets dont il fait partie. |
| Ajouter une tâche au projet. |
| Gérer l’état des tâches mais aussi leur description ou leur nom. |
| Administrateur | Un administrateur est un visiteur qui c’est connecter sur un compte admin. | Il possède les mêmes droits que l’utilisateur, sauf un, qui est le pouvoir de mettre une tâche dans l’état valider. |

Une image contenant texte, diagramme, capture d’écran, ligne

Description générée automatiquement

## Les maquettes

### Login

Cette page est une page de connexion, le visiteur doit spécifier son nom d’utilisateur et son mot de passe pour se connecter. Si le visiteur ne possède pas de compte utilisateur, il à la possibilité d’en crée un en cliquant sur « create an account ».

Pour se connecter à un utilisateur admin, il faut se connecter à un utilisateur possédant les permissions administrateur.

Une image contenant texte, capture d’écran, Police, conception

Description générée automatiquement

### Create account

Cette page permet à un visiteur de crée un compte utilisateur, il doit simplement spécifier le nom de l’utilisateur qu’il veut créer, ainsi que son mot de passe. Une fois les informations indiquées, il suffit de cliquer sur le bouton « Create an account ». Il est impossible de crée un utilisateur qui existe déjà.

Une image contenant texte, capture d’écran, Police, nombre

Description générée automatiquement

### Gestion de projet

C’est ici que les utilisateurs peuvent accéder au gestionnaire de projets. En cliquant sur le menu déroulant, l’utilisateur peut voir tous les projets sur lesquelles ils travails. Il peut changer l’état d’une tâche en « drag and drop » vers un autre état. L’utilisateur peut aussi ajouter de des tâches en cliquant sur « add new task ». La nouvelle tâche apparaitra dans l’état « TODO ».

Le nom ou la description des tâches peut aussi être modifier.

Une image contenant texte, capture d’écran, nombre

Description générée automatiquement

## Diagramme d’activités

Voici le diagramme d’activité pour se connecter à un compte pour notre application. Nous vérifions d’abord si le login n’est pas vide (Null), puis nous envoyons au serveur PHP le nom d’utilisateur et le mot de passe. Celui-ci va être hacher et l’utilisateur va être ajouter dans la DB.

Une image contenant texte, capture d’écran, diagramme, Plan

Description générée automatiquement

Pour récupérer les projets de l’utilisateur, nous allons d’abord envoyer au serveur PHP le nom de l’utilisateur connecter. Ensuite nous allons nous connecter à la DB, puis rechercher tous les projets sur lesquels l’utilisateur participe. La liste va être formater en JSON, envoyé au client et afficher sur l’interface web.

Une image contenant texte, diagramme, capture d’écran, Plan

Description générée automatiquement

Un autre diagramme pour changer l’état d’une tâche, nous devons d’abord regarder dans qu’elle était nous allons déplacer notre tâche, si la tâche est déplacée dans l’état « DONE », il faut vérifier si notre utilisateur est admin. Ensuite nous allons envoyer au serveur dans qu’elle projet nous faisons les modifications, ainsi que dans qu’elle tâche nous déplaçons. Il faut aussi envoyer dans qu’elle était-elle se trouvait, et dans qu’elle état elle va se retrouver.

Une image contenant texte, diagramme, capture d’écran, Plan

Description générée automatiquement

## Diagramme de séquence système

Voici le diagramme séquence système pour la connexion à un utilisateur.

Une image contenant texte, capture d’écran, diagramme, Parallèle

Description générée automatiquement

Voici le diagramme pour récupérer les projets d’un utilisateur.

Une image contenant texte, capture d’écran, affichage, diagramme

Description générée automatiquement

## Base de données – entité-relation

Voici le schéma entité relation de ma base de données.

Une image contenant ligne, capture d’écran, Bleu électrique, diagramme

Description générée automatiquement

# Conception

## Diagramme de classes partie clientes

## Diagramme de classes partie serveur

## Diagramme de séquence interactions

## Base de données – schéma relationnel

Une image contenant texte, capture d’écran, Police, ligne

Description générée automatiquement

# Implémentation

Texte-Gras

T\_Souligner

T\_Italique

T\_Justifier

P\_Aligner\_Gauche

P\_Aligner\_Droite

P\_Aligner-Millieux

Java

1. Liste\_Numerotee

* Liste\_a\_puce\_2
* Liste\_a\_puce