Module 151 : Projet Personnel

Documentation du projet

Bergmann Léon Peter

300223

[1 Introduction 2](#_Toc188947611)

[2 Analyse 2](#_Toc188947612)

[2.1 Présentation du projet 2](#_Toc188947613)

[2.2 Uses Case 2](#_Toc188947614)

[2.3 Maquettes 2](#_Toc188947615)

[2.4 Diagramme activité 2](#_Toc188947616)

[2.5 Diagramme de séquences systèmes 2](#_Toc188947617)

[2.6 Schéma ER 2](#_Toc188947618)

[3 Conception 2](#_Toc188947619)

[3.1 Diagrammes de classe 2](#_Toc188947620)

[3.1.1 Client 2](#_Toc188947621)

[3.1.2 Serveur 2](#_Toc188947622)

[3.2 Schéma relationnel 2](#_Toc188947623)

[3.3 Diagramme séquence interactions 2](#_Toc188947624)

[3.4 Conception des tests 2](#_Toc188947625)

[4 Implémentation 2](#_Toc188947626)

[4.1 Descente de code 2](#_Toc188947627)

[4.2 Problèmes rencontrés 2](#_Toc188947628)

[4.3 Tests fonctionnels 2](#_Toc188947629)

[4.4 Hébergement 2](#_Toc188947630)

[5 Synthèse 2](#_Toc188947631)

[5.1 Présentation réalisation 2](#_Toc188947632)

[5.2 Différences entre planning et réalisation 2](#_Toc188947633)

[5.3 Conclusion 2](#_Toc188947634)

# Introduction

# Analyse

## Présentation du projet

Mon projet est un planificateur du Build, ou Build Planner pour le Jeu Remnant 2. Cette application permet de choisir des différents objets et capacités passives du jeu, pour faire un concept du personnage. Un utilisateur authentifier peut créer, regarder, modifier et supprimer ces Builds.

## Uses Case

L’utilisateur non-authentifié peut seulement s’authentifier ou créer un compte. L’utilisateur authentifié peut modifier, créer, regarder et supprimer ses Builds, et se déconnecter.

Ein Bild, das Diagramm, Text, Screenshot, Reihe enthält.

Automatisch generierte Beschreibung

## Maquettes

### Login Page

Ici la maquette du page Login. Ce page est la page par défaut de l’application. L’utilisateur peut s’authentifier ou créer un compte pour accéder aux fonctionnalités de l’application.

Ein Bild, das Text, Screenshot, Schrift, Zahl enthält.

Automatisch generierte Beschreibung

### Build Planner

#### Smaller scale Version

Ici la maquette de l’application principale. C’est la version plus petite, qui est le but premier. L’utilisateur peut sélectionner une classe primaire et secondaire, des vêtements, une amulette et des anneaux. Il y a aussi l’option de sélectionner, supprimer ou sauvegarder des Builds.

Ein Bild, das Text, Screenshot, Diagramm, Zahl enthält.

Automatisch generierte Beschreibung

#### Larger scale version (if there is enough time)

Ici la maquette avec plus des fonctionnalités. C’est le but si j’ai assez du temps. Il aussi inclues des traits, le relic et des armes.

Ein Bild, das Text, Screenshot, Diagramm, parallel enthält.

Automatisch generierte Beschreibung

## Diagramme activité

Ici le diagramme d’activité pour l’activité de modifier une Build. L’application va rechercher le Build dans la base des données. S’il n’existe pas, l’application retourne une erreur. Il essaye de le mettre à jour, et retourne une erreur si un problème est rencontrée. La partie client va après recharger les Builds et mettre à jour l’interface.

Ein Bild, das Text, Screenshot, Diagramm, Reihe enthält.

Automatisch generierte Beschreibung

## Diagramme de séquences systèmes

Ici le diagramme de séquence système. Il commence avec l’utilisateur qui veut sauvegarder un Build. Le client envoyé une requête au serveur avec la nouvelle version du Build. Le serveur vérifie si l’utilisateur est bien authentifié, et exécute la mise à jour sur la Base des données si oui. Si l’utilisateur n’est pas authentifié, le serveur retourne un code 401.

Ein Bild, das Text, Diagramm, Screenshot, parallel enthält.

Automatisch generierte Beschreibung

## Schéma ER

Le Schéma ER semblait compliqué en premier, mais c’est facile. Un utilisateur peut avoir 0 ou plusieurs Builds, et un Build a toujours un seul utilisateur. Un Build peut avoir 0 ou 1 Helmet, Chestplate, greaves, Gauntles et Amulet, qui peut toujours être attribué a 0 ou plusieurs Builds. Le Build peut avoir 0 ou plusieurs Rings, et un Ring peut être attribué a 0 ou plusieurs Builds. Un Build peut avoir 0 ou 1 Archetype primaire et 0 ou 1 Archetype secondaire. Ces Archetypes peut être attribué a 0 ou plusieurs Builds.



# Conception

## Diagrammes de classe

### Client

Ein Bild, das Text, Screenshot, Diagramm, Schrift enthält.

Automatisch generierte Beschreibung

### Serveur

Ein Bild, das Text, Screenshot, Schrift, Diagramm enthält.

Automatisch generierte Beschreibung

## Schéma relationnel

Ein Bild, das Text, Screenshot, Diagramm, Schrift enthält.

Automatisch generierte Beschreibung

## Diagramme séquence interactions

Ein Bild, das Text, Diagramm, parallel, Plan enthält.

Automatisch generierte Beschreibung

## Conception des tests

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Test | Résultat attendu | Résultat obtenu | état |
| Le site peut être accéder avec le navigateur | Le site est accessible |  |  |
| Authentification/Session | | | |
| Authentifie avec un utilisateur connu et le bon mot de passe | Login succès |  |  |
| Authentifie avec un utilisateur connu et un mauvais mot de passe | Login refusée |  |  |
| Authentifie avec un utilisateur inconnu | Login refusée |  |  |
| Ouvre le site dans une nouveau fenêtre en étant authentifié | Authentifié automatiquement |  |  |
| Base des données | | | |
| Démarrer le site avec le planificateur des Builds | Les données de la base des données sont chargées et mises au bonne endroit |  |  |
| Regarder les Builds dans la liste | Les Builds affiché sont ce qui correspond à l’utilisateur authentifié |  |  |
| Créer une nouveau Build | Le Build est sauvegardé dans la base des données |  |  |
| Modifier une Build existant | Les modifications apparaissent dans la base des données |  |  |
| Supprimer une Build existante | Le Build disparait de la base des données |  |  |
| Fonctionnalités du site | | | |
| Sélectionner une Amulet | Les valeurs sont mises à jour correctement |  |  |
| Sélectionner une Ring | Les valeurs sont mises à jour correctement |  |  |
| Sélectionner une Archetype | L’image est mise à jour |  |  |
| Sélectionner une Build depuis la liste | Les Items sont mis à jour |  |  |

# Implémentation

## Descente de code

## Problèmes rencontrés

## Tests fonctionnels

## Hébergement

# Synthèse

## Présentation réalisation

## Différences entre planning et réalisation

## Conclusion