

RAPPORT SAE1256 : **Projet Transverse –** **Partie** **Développement** **Orienté Objet**

SOMMAIRE

EXPLICATION DE L'ORGANISATION DU MVC	3
TEST DE FONCTIONNEMENT	5
TEST DU LANCEMENT DE L'APPLICATION :	5
TEST DE LA FONCTIONNALITE « SE CONNECTER » :	5
TEST DE LA FONCTIONNALITE « CREER UN COMPTE » :	5
TEST DE LA FONCTIONNALITE « CREER UN PROJET » :	6
TEST DE LA FONCTIONNALITE « CREER PLUSIEURS PROJETS » :	6
TEST DE LA FONCTIONNALITE « MODIFIER UN PROJET » :	6
TEST DE LA FONCTIONNALITE « SUPPRIMER UN PROJET » :	7
TEST DE LA FONCTIONNALITE « OUVRIR UN PROJET » :	7
TEST DE LA FONCTIONNALITE « CREER UN TABLEAU » :	7
TEST DE LA FONCTIONNALITE « CREER PLUSIEURS CARTES » :	10
TEST DE LA FONCTIONNALITE « AFFICHER LE PROFIL DU MEMBRE » :	11
TEST DE LA FONCTIONNALITE « MODIFIER LE PROFIL » ET « RAFRAICHIR LE PROFIL » :	11
TEST DE LA FONCTIONNALITE « MODIFIER LA PHOTO DE PROFIL » :	11

EXPLICATION DE L'ORGANISATION DU MVC

Lors de la première séance dédiée au développement orienté objet du projet, nous nous sommes réparties les classes modèles. Nous avons neuf classes modèles :

1. La classe modèle *Projet* pour les projets créer.
2. La classe modèle *Tableau* situé dans un tableau et regroupant un ensemble de liste.
3. La classe modèle *Liste* contenu dans un tableau et contenant elle-même des cartes.
4. La classe modèle *Carte* qui représente des tâches à effectuer.
5. La classe modèle *Membre* désignant les utilisateurs de l'application.
6. La classe modèle *Commentaire* permettant aux utilisateurs d'échanger entre eux sur une carte.
7. La classe modèle *Prend_par* fait le lien entre un projet et un membre.
8. La classe modèle *Participe* fait le lien entre une carte et un membre
9. La classe modèle *Necesite* fait le lien entre deux cartes dépendantes l'une de l'autre. Exemple : *carte A ne peut pas être finit avant carte B.*

En effet grâce au diagramme de classe réalisé précédemment, nous connaissions nos classes modèles. Nous sommes réparties de la façon suivante :

- Antonin GUILLOT : La classe modèle *Projet*.
- Corentin DAROWNY : La classe modèle *Tableau* et la classe modèle *Liste*.
- Cathy MARTIN : La classe modèle *Carte*.
- Estelle BOISSERIE : La classe modèle *Membre* et la classe modèle *Commentaire*.
- Les classe modèles d'association était répartie selon les classes reliées :
 - La classe modèle *Prend_par* : Antonin GUILLOT et Estelle BOISSERIE.
 - La classe modèle *Participe* : Estelle BOISSERIE et Cathy MARTIN.
 - La classe modèle *Necessite* : Cathy MARTIN.

Durant la programmation des classes modèles la répartition a été modifié car certains avait finit en avance ou avaient besoin d'aide.

- Antonin GUILLOT : La classe modèle *Projet*.
- Corentin DAROWNY : La classe modèle *Tableau* et la classe modèle *Liste*.
- Cathy MARTIN : La classe modèle *Carte*.
- Estelle BOISSERIE : La classe modèle *Membre* et la classe modèle *Commentaire*.
- Les classe modèles d'association était répartie selon les classes reliées :
 - La classe modèle *Prend_par* : Estelle BOISSERIE.
 - La classe modèle *Participe* : Estelle BOISSERIE et Corentin DAROWNY.

La classe modèle *Necessite* a été supprimé car Cathy MARTIN a utilisé un tableau pour gérer les jointures de carte.

Ensuite, nous avons décider que chacun effectuait les MVC de ses modèles. Suites à des difficultés, nous nous sommes entr aidés, c'est la raison pour laquelle il y a deux auteurs pour certain.

❖ **Vues :**

➤ **Accueil**

- *VueAccueil* est la vue graphique du lancement de l'application. Elle permet à l'utilisateur de se connecter à son compte ou de créer un compte. Auteur : Estelle BOISSERIE.

➤ **Carte**

- *VueCarte* est la vue graphique d'une carte. Auteur : Cathy MARTIN.
- *VueCreeCarte* est la vue graphique de la création d'une carte. Auteur : Cathy MARTIN.
- *VueModifierCarte* est la vue graphique de lorsqu'on modifie une carte. Auteur : Cathy MARTIN.

➤ **Commentaire**

- *VueCommentaire* est la vue graphique d'un commentaire. Auteur : Estelle BOISSERIE.

➤ **Liste**

- *VueListe* est la vue graphique des listes. Auteur : Corentin DAROWNY.
- *VueCreeListe* est la vue graphique de la création d'une liste. Auteur : Cathy MARTIN.

- *VueModifierListe* est la vue graphique de lorsque l'utilisateur souhaite modifier la liste. Auteur : Corentin DAROWNY et Cathy MARTIN.
- **Membre**
 - *VueMembre* est la vue graphique du profil du membre. Auteur : Estelle BOISSERIE.
 - *VueCreerMembre* est la vue graphique lorsqu'un membre créer un compte. Auteur : Estelle BOISSERIE.
 - *VueMembreModifie* est la vue graphique lorsque le membre souhaite modifier son profil. Auteur : Estelle BOISSERIE.
- **Projet**
 - *VueCreerProjet* est la vue graphique de la création d'un projet. Auteur : Antonin GUILLOT.
 - *VueGlobale* est la vue graphique de l'ensemble du contenu d'un projet. Auteur : Estelle BOISSERIE.
 - *VueModifierProjet* est la vue graphique lorsqu'on souhaite modifier un projet. Auteur : Antonin GUILLOT.
 - *VueProjet* est la vue graphique de tous les projets de l'utilisateurs. Auteur : Antonin GUILLOT.
- **Tableau**
 - *VueModifierTableau* est la vue graphique des modifications d'un tableau. Auteur : Cathy MARTIN.
 - *VueTableau* est la vue graphique d'un tableau. Auteur : Cathy MARTIN.
- ❖ **Contrôleurs :**
 - **Accueil**
 - *ControleurAccueil* est le contrôleur de la vue de lancement de l'application. Elle permet de réaliser les évènements. Auteur : Estelle BOISSERIE.
 - **Carte**
 - *ControleurCarte* est le contrôleur de la vue des cartes. Elle permet de réaliser les évènements de celle-ci. Auteur : Cathy MARTIN.
 - **Commentaire**
 - *ContoleurCommentaire* est le contrôleur de la vue des commentaires. Elle permet de réaliser les évènements de celle-ci. Auteur : Estelle BOISSERIE.
 - **Projet**
 - *ControleurGlobale* est le contrôleur de la vue globale d'un projet. Elle permet de réaliser les évènements de celle-ci. Auteur : Estelle BOISSERIE.
 - *ControleurProjet* est le contrôleur de la vues des projets. Elle permet de réaliser les évènements de celle-ci. Auteur : Antonin GUILLOT.
 - *ControleurModifierProjet* est le contrôleur de la vue de modification d'un projet. Elle permet de réaliser les évènements de celle-ci. Auteur : Antonin GUILLOT.
 - *ControleurSupprimerProjet* est le contrôleur dédié à la suppression d'un projet. Auteur : Antonin GUILLOT.
 - *ControleurVoirProjet* est le contrôleur dédié à la visualisation d'un projet dans une vue globale. Auteur : Estelle BOISSERIE.
 - **Liste**
 - *ControleurListe* est le contrôleur de la vue d'une liste. Elle permet de réaliser les évènements de celle-ci. Auteur : Cathy MARTIN et Corentin DAROWNY.
 - **Membre**
 - *ControleurMembre* est le contrôleur de la vue graphique du profil du membre et de ses modifications. Elle permet de réaliser les évènements de celle-ci. Auteur : Estelle BOISSERIE.
 - *ControleurMembreCree* est le contrôleur de la vue graphique de la création d'un compte utilisateur. Elle permet de réaliser les évènements de celle-ci. Auteur : Estelle BOISSERIE.
 - **Tableau**
 - *ControleurTableau* est le contrôleur d'un tableau. Elle permet de réaliser les évènements de celle-ci. Auteur : Cathy MARTIN.

TEST DE FONCTIONNEMENT

Test du lancement de l'application :



Ceci est la vue lors du lancement de l'application. Vous pouvez soit vous connectez à votre compte soit créer un compte.

✓ Lancer l'application.

Test de la fonctionnalité « Se connecter » :

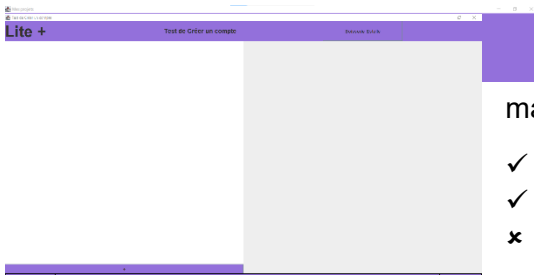


Celle-ci fonctionne car nous sommes parvenus à accéder à la vue des projets du membre. De plus, si nous avançons dans les tests nous verrons le nom de l'utilisateur s'afficher dans la vue globale.

✓ Se connecter à son compte

Test de la fonctionnalité « Créer un compte » :

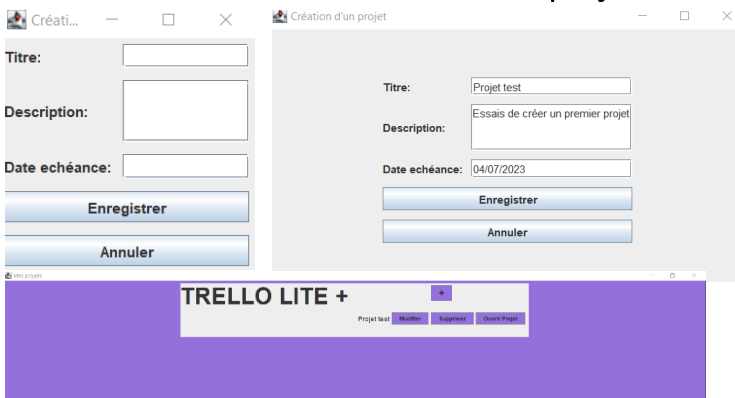
Nous pouvons créer un compte car nous parvenons à accéder à la fenêtre des projets de l'utilisateur. Ainsi que, sur la vue globale d'un



projet test nous pouvons voir le nom et prénom du nouveau utilisateurs s'afficher. Cependant, le bouton « Créer » fonctionne mais pas le bouton « Retour ».

- ✓ Créer un compte
- ✓ Se connecter avec son nouveau compte
- ✗ Revenir en arrière

Test de la fonctionnalité « Créer un projet » :



En appuyant sur le bouton « + » de la VueProjet la fenêtre de création s'affiche correctement. Nous pouvons saisir des données et celles-ci s'affiche bien dans la VueProjet. De plus, le bouton « Annuler » fonctionne aussi.

✓ Créer un projet

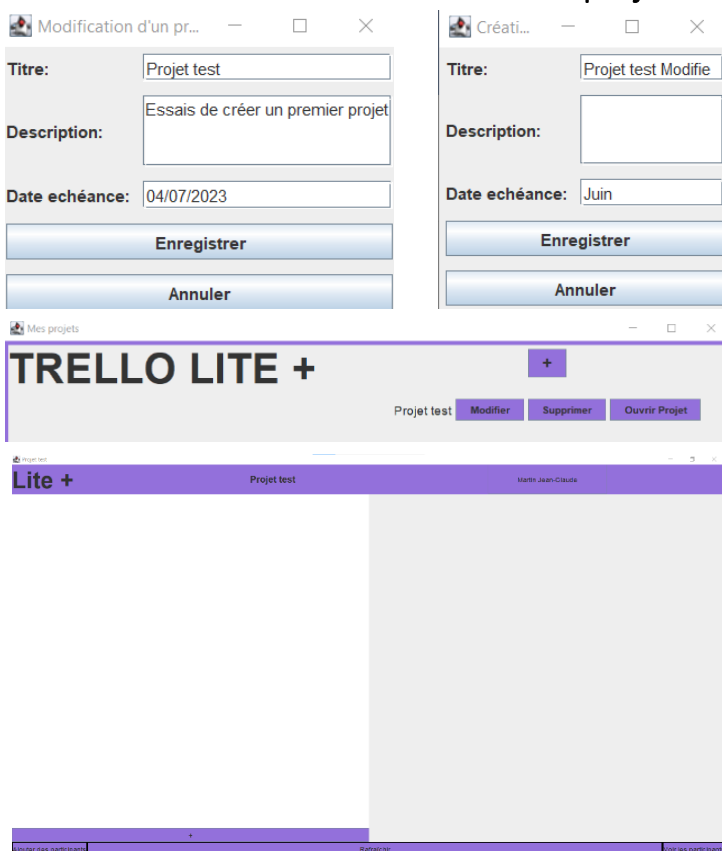
Test de la fonctionnalité « Créer plusieurs projets » :



En réalisant les mêmes étapes que pour le test précédent, nous pouvons visualiser les différents projets tous fonctionnels.

✓ Créer plusieurs projets

Test de la fonctionnalité « Modifier un projet » :



Afin de modifier un projet, il est nécessaire de cliquer sur le bouton « Modifier » de la vue projet. Une fois appuyer, la fenêtre de modification s'ouvre. Vous pouvez procéder à vos modifications puis enregistrer grâce au bouton « Enregistrer ». Malgré que le changement ne figure pas sur la vue projet, celle-ci apparait de lorsque vous ouvrez le projet afin de le visualiser dans la vue globale (appuyer sur « Ouvrir Projet »). La modification est donc bien prise en compte.

✓ Modifier un projet

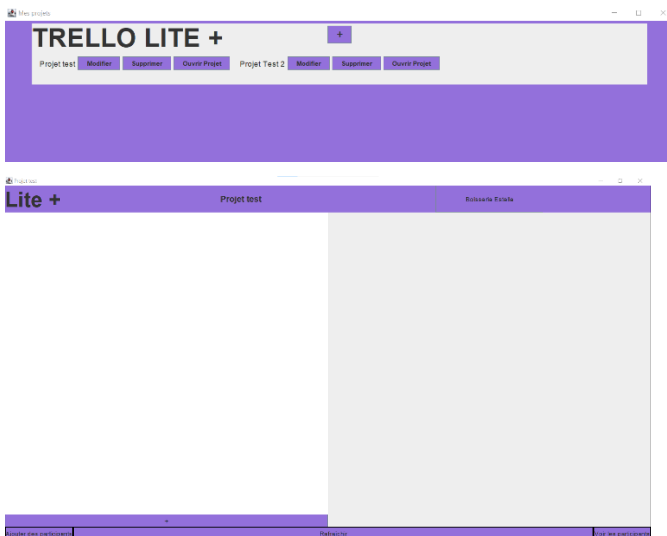
Test de la fonctionnalité « Supprimer un projet » :



En appuyant sur le bouton « Supprimer » du Projet 3, celui-ci s'est retiré.

✓ Supprimer un projet

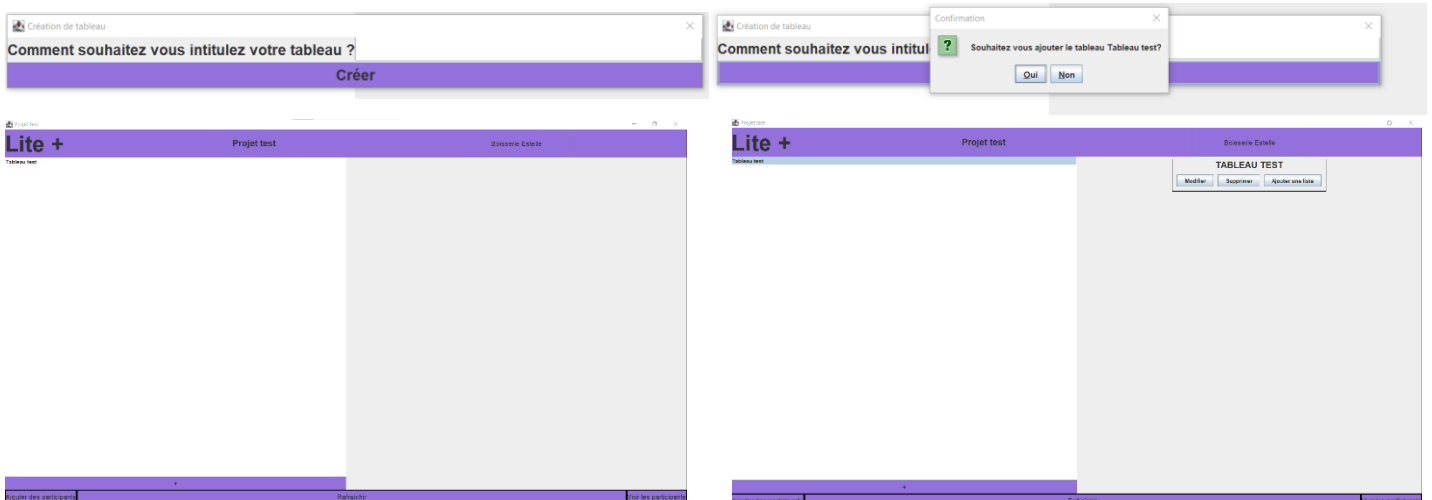
Test de la fonctionnalité « Ouvrir un projet » :



En appuyant sur le bouton « Ouvrir projet » du projet test nous parvenons à visualiser la vue globale de ce projet. En effet, nous pouvons apercevoir le titre du projet nous indiquant que nous avons ouvert le bon projet.

✓ Ouvrir un projet

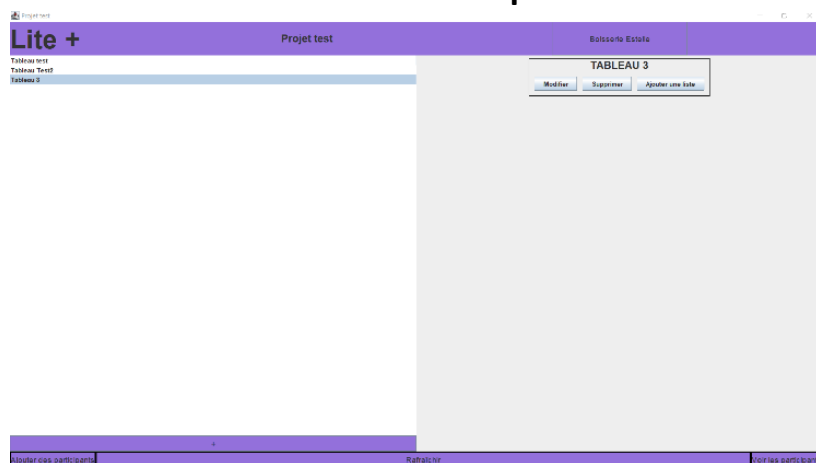
Test de la fonctionnalité « Créer un tableau » :



Une fois le bouton « + » appuyé, nous pouvons entrer le titre du tableau souhaité. Nous devons confirmer notre choix si non nous sommes renvoyés à la saisie du titre. Après confirmer notre choix, le tableau est automatiquement ajouté dans la liste et en sélectionnant la vue de celui-ci s'affiche.

- ✓ Créer un tableau
- ✓ Ne pas confirmer la création
- ✓ Afficher la vue du tablea

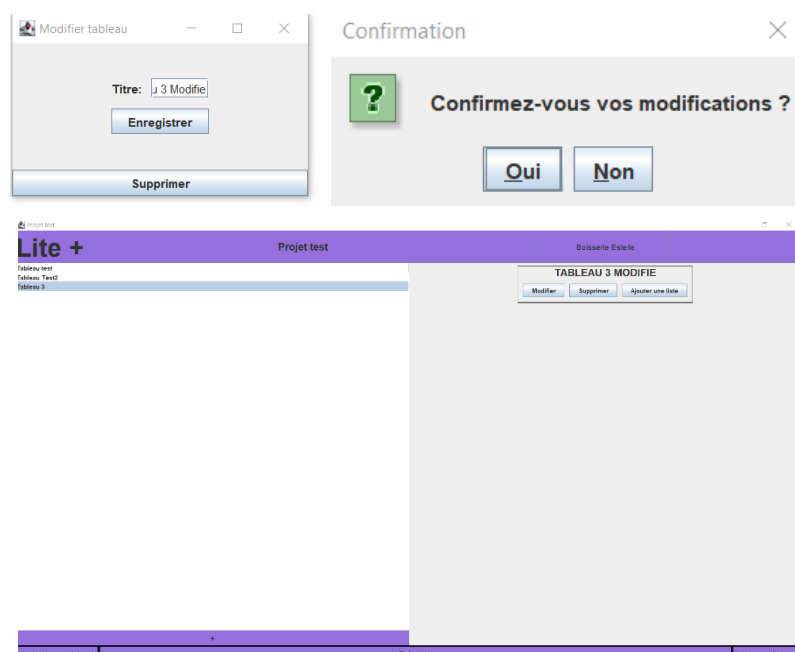
Test de la fonctionnalité « Créer plusieurs tableaux » :



En suivant les mêmes étapes que celles du test précédent nous pouvons créer plusieurs tableaux fonctionnels.

- ✓ Créer plusieurs tableaux

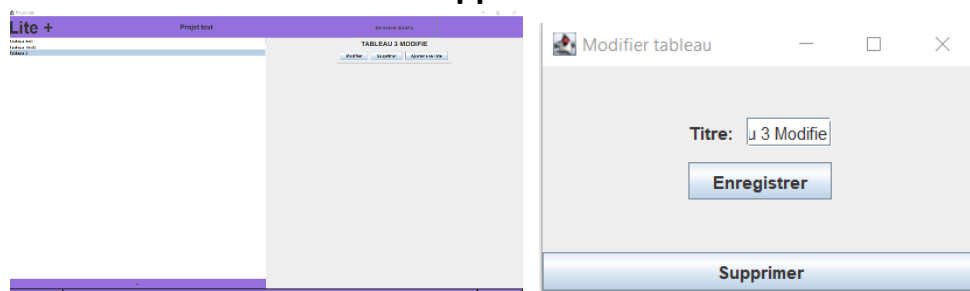
Test de la fonctionnalité « Modifier un tableau » :



Lorsqu'on clique sur le bouton « Modifier » du tableau, une fenêtre dédiée à la modification s'ouvre. Nous pouvons modifier le titre du tableau. Une fois appuyer sur « Enregistrer », et avoir confirmé la modification, le titre se modifie dans la vue du tableau.

- ✓ Modifier un tableau

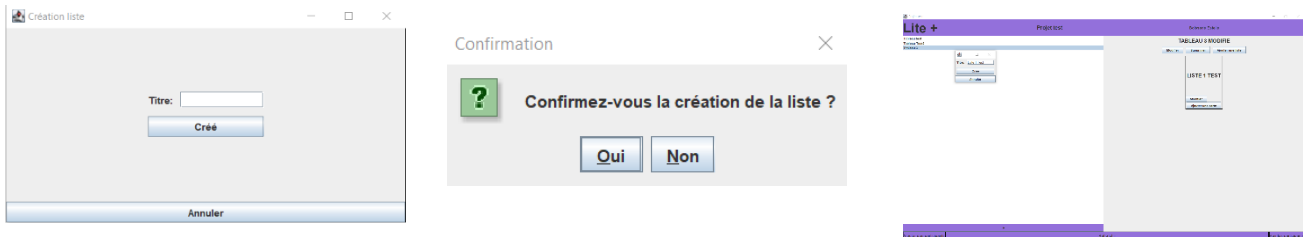
Test de la fonctionnalité « Supprimer un tableau » :



Il est normalement possible de supprimer via le bouton situé dans la vue globale du projet et dans la vue modifier le tableau. Cependant, celle-ci ne fonctionne pas correctement.

- ✗ Supprimer un projet

Test de la fonctionnalité « Ajouter une liste » :



Quand nous appuyons sur « Ajouter une liste », une fenêtre de création s'affiche. Nous saisissons le titre, confirmons notre modification et la liste apparaît sur la vue globale du projet.

- ✓ Créer une liste

Test de la fonctionnalité « Modifier une liste » :

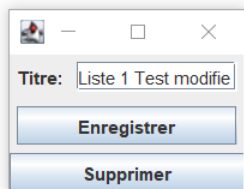


Une fois le bouton « Modifier » sélectionné une fenêtre de modification s'ouvre. Nous pouvons saisir un nouveau titre. Après avoir appuyé sur « Enregistrer et avoir

confirmer le changement », la liste s'ajoute à la vue.

- ✓ Modifier une liste

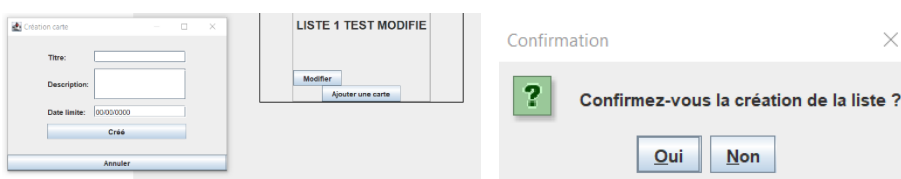
Test de la fonctionnalité « Supprimer une liste » :



Lorsque nous cliquons sur le bouton « Modifier » d'une liste, la vue modifie s'affiche. Dans celle-ci, nous pouvons supprimer la liste. Cependant, le bouton ne fonctionne pas correctement ici.

- ✗ Supprimer une liste

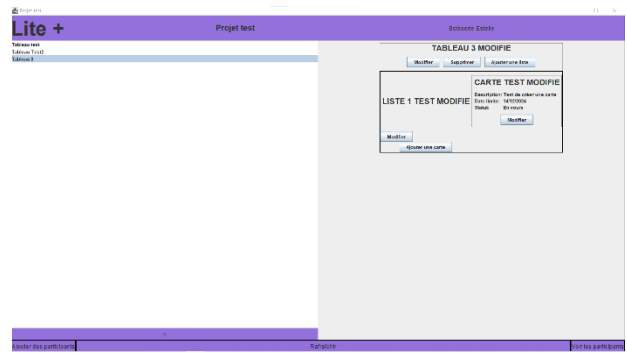
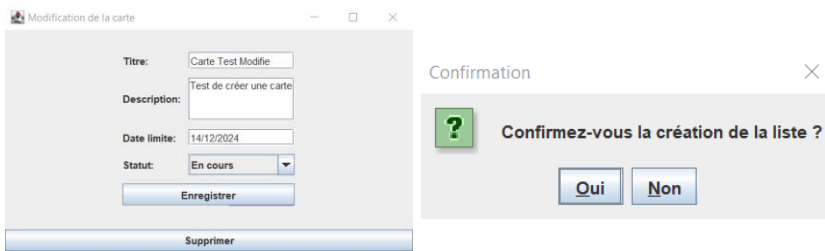
Test de la fonctionnalité « Ajouter une carte » :



Nous cliquons sur « Ajouter une carte », la fenêtre de création s'ouvre. Nous pouvons créer une carte. Ensuite, nous cliquons sur « Créé ». Après avoir confirmé notre choix, la carte s'affiche à l'écran.

- ✓ Créer une carte

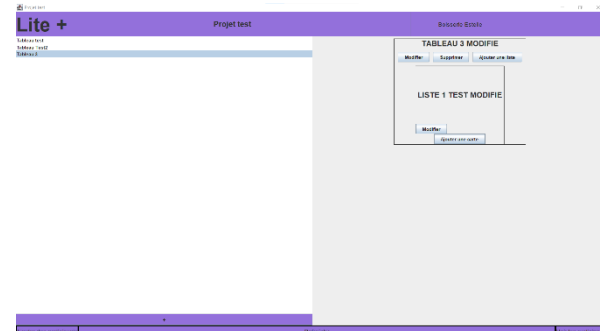
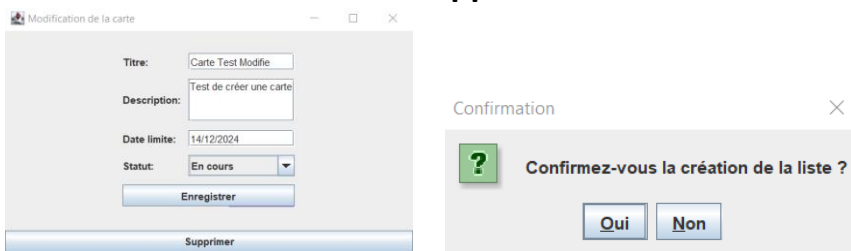
Test de la fonctionnalité « Modifier une carte » :



Pour modifier une carte, il faut appuyer sur le boutons « Modifier ». Puis saisir les modifications dans le fenêtre de modification et condirmer son choix. Une fois confirmer, la carte modifiée s'affiche.

✓ Modifier une carte

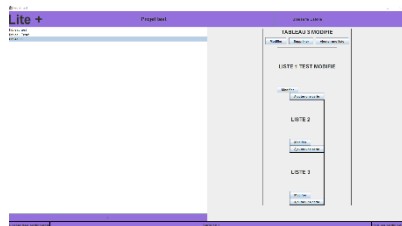
Test de la fonctionnalité « Supprimer une carte » :



Afin de supprimer une carte il faut aussi aller dans les modifications de la carte comme au test précédent. Grâce au bouton « Supprimer » et à la confirmation de votre décision, la carte est effacée.

✓ Supprimer une carte

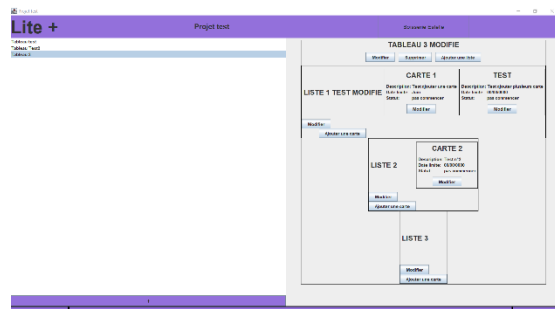
Test de la fonctionnalité « Créer plusieurs listes » :



En suivant les mêmes étapes que pour le test de création d'une liste, nous pouvons créer plusieurs listes.

✓ Créer plusieurs listes

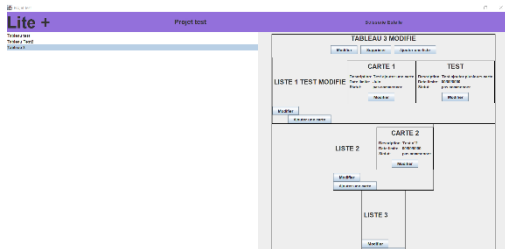
Test de la fonctionnalité « Créer plusieurs cartes » :



Grâce aux mêmes étapes que lors de la création d'une carte, nous pouvons créer plusieurs cartes.

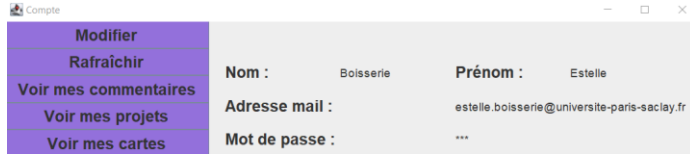
✓ Créer plusieurs cartes

Test de la fonctionnalité « Afficher le profil du membre » :

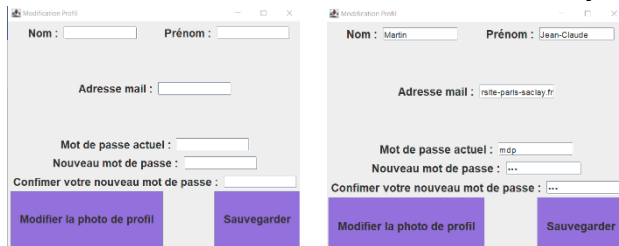


En cliquant sur le nom et prénom du membre, le profil de celui-ci s'affiche.

✓ Afficher le profil du membre



Test de la fonctionnalité « Modifier le profil » et « Rafraîchir le profil » :

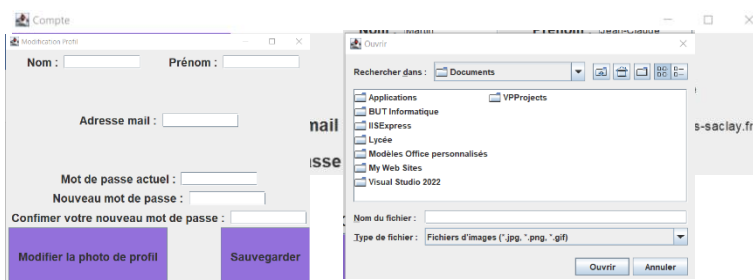


Pour modifier le profil, il faut cliquer sur « Modifier » à partir du profil du membre. La fenêtre de modification s'ouvre.

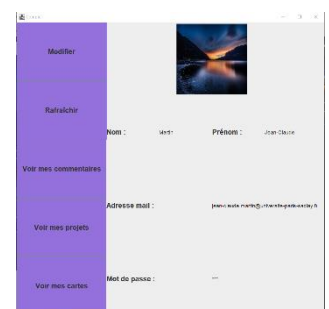
Si le mot de passe actuel et celui rentré ne correspondent pas, un message d'erreur s'affiche. Idem pour le nouveau mot de passe saisi et lors de sa confirmation. Ainsi que le format adresse mail est vérifiée. Si vous choisissez de confirmer tout de même votre choix, les données saisies où il y a des erreurs ne seront pas sauvegardées.

Une fois le bouton « Sauvegarder » appuyer et le choix confirmé, la fenêtre de modification se ferme. Afin de voir les changements, il faut appuyer sur le bouton « Rafraîchir ».

- ✓ Modifier son profil
- ✓ Rafraîchir le profil



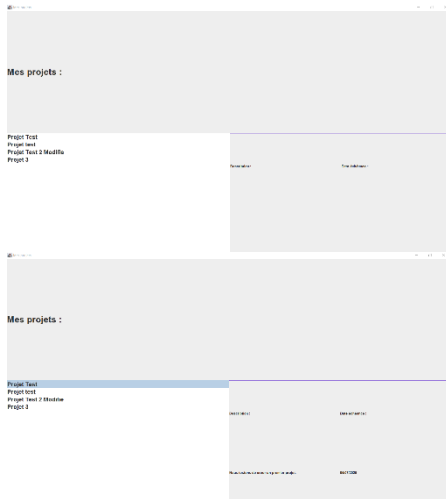
Test de la fonctionnalité « Modifier la photo de profil » :



Pour changer sa photo de profil, il faut aller dans la vue de modification du profil tel que dans le test précédent. Cliquer sur le bouton « Modifier la photo de profil ». A partir de ce bouton vous pourrez chercher des photos dans votre ordinateur afin de choisir votre nouvelle image. Une prévisualisation s'affichera. Afin de voir les changements, il faudra cliquer sur « OK », puis fermer la fenêtre de modification de profil et puis cliquer sur « Rafraîchir ».

- ✓ Modifier la photo de profil

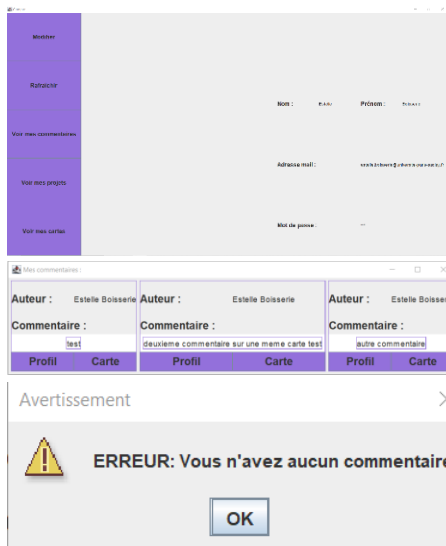
Test de la fonctionnalité « Voir mes projets » :



Pour voir le ou les projet(s) d'un membre, il faut aller sur son profil et cliquer sur bouton « Voir mes projets ». Après avoir appuyé, une fenêtre avec la vue des projets du membre apparaît. Les projets sont sous forme de liste. Pour en visualiser un, il suffit de cliquer dessus et les informations apparaît. Quand vous voulez ne plus voir cette fenêtre il suffit de la fermer à l'aide de la croix.

- ✓ Voir les projets d'un membre

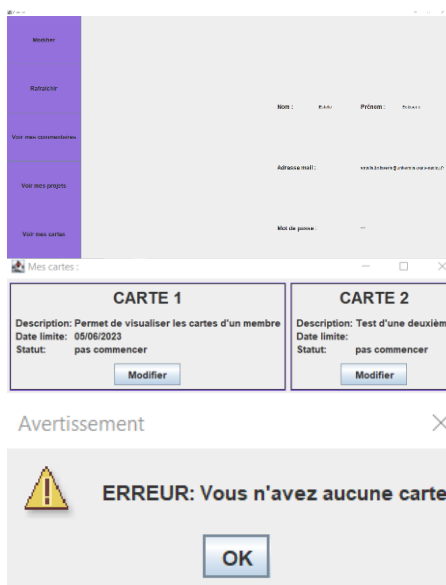
Test de la fonctionnalité « Voir mes commentaires » :



Pour voir les commentaires d'un utilisateur, il faut aller sur son profil, cliquer sur le bouton « Voir mes commentaires ». La fenêtre dédiée à cela apparaît. Cependant, la vue carte n'a pas été assez développée pour donner accès à cette vue. Etant donné qu'il n'est pas possible d'écrire de commentaire sur une carte. Alors le message signalant que l'utilisateur a écrit aucun commentaire s'affiche.

- ✗ Visualiser les commentaires d'un utilisateur
- ✗ Ecrire un commentaire

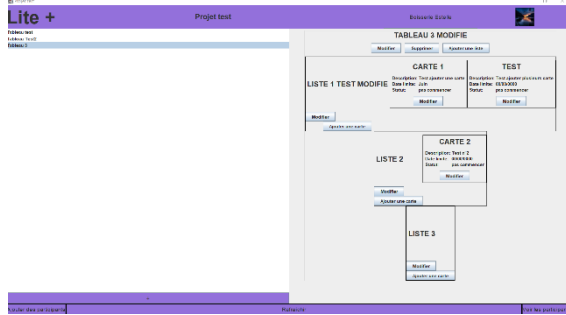
Test de la fonctionnalité « Voir mes cartes » :



Pour voir les cartes d'un utilisateur, il faut aller sur son profil, cliquer sur le bouton « Voir mes cartes ». La fenêtre dédiée à cela apparaît. Cependant, la vue carte n'a pas été assez développée pour donner accès à cette vue. Etant donné qu'il n'est pas possible d'ajouter de membre sur une carte. Alors le message signalant que l'utilisateur a écrit aucune carte s'affiche.

- ✗ Visualiser les cartes d'un utilisateur
- ✗ Un utilisateur peut participer à une carte
- ✗ Gestion des permissions et des rôles d'une participation à une carte

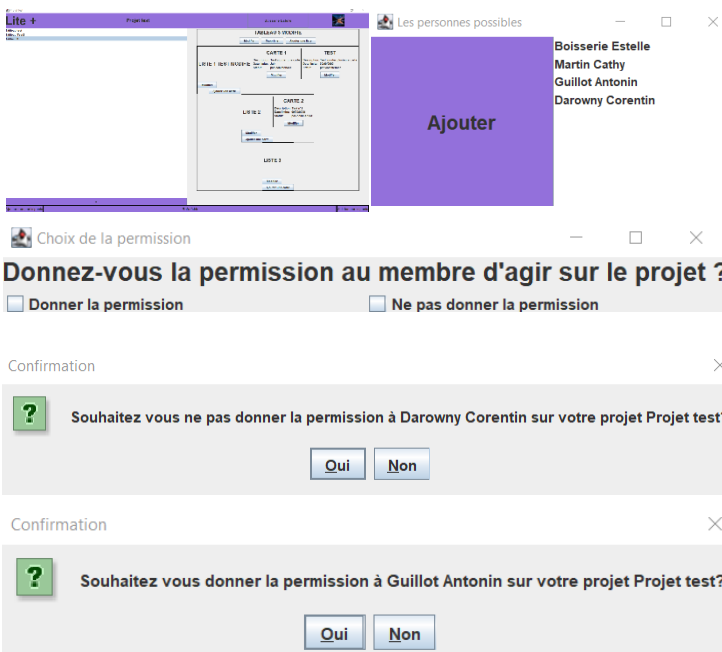
Test de la fonctionnalité « Rafraîchir la vue globale » :



Afin de voir les modifications, telles que la modification de la photo de profil de l'utilisateur, il faut appuyer sur le bouton « Rafraîchir ». Nous pouvons observer que celui-ci fonctionne car la photo de profil de l'utilisateur est apparue.

- ✓ Rafraîchir la vue globale

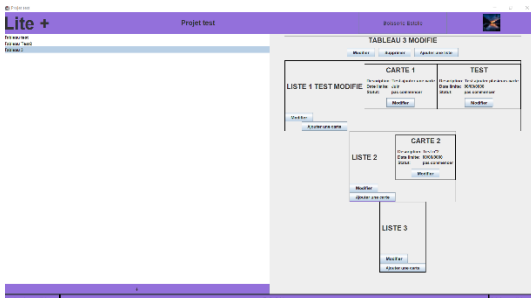
Test de la fonctionnalité « Ajouter des participants » :



En cliquant sur « Ajouter des participants », la fenêtre d'ajout s'ouvre. Vous sélectionner le membre que vous souhaitez ajouter, cliquez sur ajoutez, décider de si vous souhaitez donner ou non la permission d'apporter des modifications sur le projet à l'individu, et confirmez votre choix.

- ✓ Ajouter des participants
- ✓ Définir une permission

Test de la fonctionnalité « Voir les participants » :



Pour voir les participants vous devriez appuyer sur le bouton « Voir les participants », mais celui-ci ne fonctionne pas. L'erreur se trouve dans la boucle for de la méthode voirParticipant() de la classe ControleurGlobale.

- ✗ Voir les participants