2024

Franck Barland

[Nom de la société]

15/01/2024



JYST

Table des matières

[1/ Introduction 2](#_Toc156394780)

[*1/ Contexte du projet* 3](#_Toc156394781)

[*2/ Choix des outils du projet* 4](#_Toc156394782)

[*2.1 Choix des outils de développement* 4](#_Toc156394783)

[2.1.1 Domain-Driven Design 4](#_Toc156394784)

[2.1.2 MVC et SOLID 4](#_Toc156394785)

[2.1.3 UML 4](#_Toc156394786)

[2.1.4 SCRUM 4](#_Toc156394787)

[*2.2 Choix de l’Interface graphique utilisateur (GUI)* 4](#_Toc156394788)

[*2.2.1 Spring* 4](#_Toc156394789)

[*2.2.2 Swing* 4](#_Toc156394790)

[*2.2.3 AWT* 4](#_Toc156394791)

[*2.3 Choix du langage de programmation* 4](#_Toc156394792)

[*4/ Spécifications fonctionnelles et techniques* 5](#_Toc156394793)

[*5/ Gestion du projet* 6](#_Toc156394794)

[*6/ Développement de l’application* 7](#_Toc156394795)

[*6.1 Java* 7](#_Toc156394796)

[*7/ Tests* 7](#_Toc156394797)

[*8/ Conclusion* 8](#_Toc156394798)

[*8.1 Problèmes rencontrés et contournements* 8](#_Toc156394799)

[*9/ Lexique, références extérieures et table des illustrations* 9](#_Toc156394800)

[9.1/ Lexique 9](#_Toc156394801)

[9.2/ Références extérieures 10](#_Toc156394802)

[DDD 10](#_Toc156394803)

[9.3/ Table des illustrations 11](#_Toc156394804)

# 1/ Introduction

# *1/ Contexte du projet et limitation du remapping*

# *2/ Choix des outils du projet*

## *2.1 Choix des outils de projets*

*Jira Trello Gantt*

## *2.2 Choix des outils de développement*

* Justification des choix de concepts d’approche pour la conception (justification des choix requis => DDD, UML… ) …Essai

### 2.1.1 Domain-Driven Design

L’approche Domain-Driven Design (DDD\*), conception pilotée parle domaine, sera donc choisie. En effet, dans un premier temps, il s’agira de s’adresser à une population de personnes néophytes, hermétiques aux concepts purs du développement informatique.

*Pour qui suis-je entrain de concevoir la solution ?*

*Que veulent-ils en faire ?*

* *Représentation conceptuelle des éléments clés*
* *Compris par tous, parties prenantes (clients) et développeurs*
* *Eléments clés : lément important*

### 2.1.2 MVC et SOLID

*A developer….*

### 2.1.3 UML

*Unified Modeling Language (UML)*

### 2.1.4 SCRUM

*SCRUM et non en « V » (waterfall) «  en cascade »*

## *2.2 Choix de l’Interface graphique utilisateur (GUI)*

### *2.2.1 Spring*

### *2.2.2 Swing*

### *2.2.3 AWT*

## *2.3 Choix du langage de programmation*

* *Java*
* *C++*

# *4/ Gestion du projet*

# 

# *5/ Spécifications fonctionnelles et techniques*

*Ordre de priorisation des tâches de développement à faire*

## *5.1 Modèle de Domaine (D.D.D.)*

# *6/ Développement de l’application*

## *6.1 Java*

# *7/ Tests*

# *8/ Conclusion*

## *8.1 Problèmes rencontrés et contournements*

# *9/ Lexique, références extérieures et table des illustrations*

## 9.1/ Lexique

## 9.2/ Références extérieures

### DDD

<https://openclassrooms.com/fr/courses/5647281-appliquez-le-principe-du-domain-driven-design-a-votre-application>

## 9.3/ Table des illustrations

*dff*