

Génie logiciel avancé

Travail pratique #1

Modélisation et programmation orientée-objet avec Java

Professeur : HO Tuong Vinh

Date énoncée: 9/6/2016

Date de remise : 22/6/2016, avant 13h30

Un petit gestionnaire de carnet d'adresse

Ce travail a pour but de vous rappeler les concepts de la modélisation avec UML et programmation **orientée-objet** avec Java. De plus, il vous fait familiariser à un environnement de développement intégré (IDE) « libre » (Open Source) ECLIPSE. Il vous est demandé aussi d'utiliser GitHub (github.com) pour la gestion de source code de votre projet.

Vous avez à réaliser un programme en **Java** et à rédiger un rapport qui décrit votre travail.

1. PROGRAMMATION

1.1 Spécification de l'application

Vous devez réaliser un petit gestionnaire de carnet d'adresse. Les entrées de ce carnet sont : le nom de la personne, ses numéros de téléphone et ses adresses (travail et domicile).

Ce gestionnaire fournit à l'utilisateur les fonctionnalités suivantes:

1. Créer une nouvelle personne;
2. Chercher et afficher tous les numéros de téléphone et l'adresse d'une personne étant donné que son nom est entré à partir du clavier;
3. Supprimer une personne de la liste étant donné que son nom est entré à partir du clavier;
4. Chercher et modifier les numéros de téléphone et l'adresse d'une personne étant donné que son nom est entré à partir du clavier;
5. Afficher la liste de toutes les personnes enregistrées dans la base de données (nom, numéros de téléphone, adresses).

1.2 Contraintes de programmation

- Il faut programmer de façon orientée objet
- Il faut assurer que la communication entre l'utilisateur et le système est conviviale.
- Les consignes de codage doivent être respectées.

2. RAPPORT

Le rapport doit aborder les points suivants :

- Une introduction de votre travail
- Les exigences fonctionnelles (utiliser le diagramme Use Case de l'UML) et non-fonctionnelles de l'application
- La conception (utiliser le diagramme de classe et de séquence)
- L'implémentation (utiliser Junit pour le test unitaire)
- Le test d'acceptation
- Conclusion (auto-évaluation de votre travail)
- Code source (en annexe).

3. EVALUATION

Le programme sera évalué sur 50% et le rapport sur 50%. Un programme qui plante à l'exécution, même dans une situation extrême respectant la spécification haute, se verra attribuer zéro sur 50%.