**République Algérienne Démocratique et Populaire**

**Ministère de l’Enseignement Supérieur et la Recherche Scientifique**

**Université des Sciences et de la Technologie Houari Boumediene**

**Faculté d’Electronique et d’Informatique**

**Département d’Informatique**

Rapport de projet de GL2

- Système de gestion des dons -

**Binôme :**

**1 - Nom :** SAMAH **Prénom :** Aimad **Matricule :** 161733054628

**2 - Nom :** YAICI **Prénom :** Abdelhafid Nassim **Matricule :** 181832021079

**Section** **:** ISIL B

**Groupe** **:** 01

**Année universitaire :** 2020-2021

Contents

[1. INTRODUCTION : 3](#_Toc63446293)

[2. BESOINS ET OBJECTIFS DU PROJET : 4](#_Toc63446294)

[1. CONTEXTE : 4](#_Toc63446295)

[2. OBJECTIFS DU PROJET : 4](#_Toc63446296)

[3. ANALYSE & CONCEPTION DU PROJET : 5](#_Toc63446297)

[1. ARCHITECTURE GENERALE : 5](#_Toc63446298)

[2. ARCHITACTURE DETAILLE : 6](#_Toc63446299)

[3. DIAGRAMME DE CAS D’UTILISATION : 6](#_Toc63446300)

[- FICHES DE CAS D’UTILISATION : 8](#_Toc63446301)

[4. DIAGRAMME DE SEQUENCE : 10](#_Toc63446302)

[1. Cas d’authentification : 10](#_Toc63446303)

[2. Cas de création d’un utilisateur : 11](#_Toc63446304)

[5. DIAGRAMME DE CLASSES : 12](#_Toc63446305)

[1. Cas d’authentification : 13](#_Toc63446306)

[2. Cas de création d’un utilisateur : 13](#_Toc63446307)

[3. Cas d’ajout d’une demande de don : 15](#_Toc63446308)

[6. DIAGRAMME D’ACTIVITE : 15](#_Toc63446309)

[1. Cas d’authentification : 16](#_Toc63446310)

[2. Cas d’acceptation d’une demande : 17](#_Toc63446311)

[7. DIAGRAMME DE DEMPLOIEMENT : 18](#_Toc63446312)

# 1. INTRODUCTION :

Dans le cadre de la 3eme année du cycle [ingénierie des systèmes d’information et des logiciels](http://deptinfo.usthb.dz/?q=node/12) à l’université de l’USTHB, on est demandé d’élaborer un programme qui traite les impacts psychologiques, sociaux ou bien économiques de la pandémie qui a touché le monde en 2020 nommée « **Corona virus** ». Ce document est le rapport qui décris tous les processus de développement de ce logiciel.

Ce document va contenir les étapes qu’on a suivi, ainsi que la partie conception de programme : les use cases, la description de ces cas d’utilisation, les diagrammes de séquences, Le diagramme de classe …… Ce projet va être réaliser avec le langage Java, aussi on est besoin d’utiliser une base de données de celle d’Oracle.

# 2. BESOINS ET OBJECTIFS DU PROJET :

## 1. CONTEXTE :

En 2020, l’humanité a vécu une pandémie nommée «**Corona virus**» ou bien l’abréviation «**Covid-19**». Ce virus a touché presque tous les pays dont le nombre de cas touchés par le virus a dépassé 80 millions de la population mondiale, **2.5%** des cas sont des décès. Malheureusement ces statistiques augmentent jour par jour et avec des pourcentages énormes. Les informaticiens n’ont pas resté les bras croisés, donc plusieurs systèmes et plateformes ont été créer pendant cette épidémie comme les sites qui suivent le nombre des cas par jours, les décès …. Mêmes en Algérie plusieurs plateformes ont été établis dans ce sens.

Comme la propagation du virus a obligé les gouvernements a imposé un confinement total, ce dernier a produit des impacts phycologiques, sociaux, économiques…. Qu’ils ont affecté tous les pays du monde. Ces aspects n’ont pas été traiter bien de la part des informaticiens ou bien les développeurs.

Parlant de l’Algérie, les programmes qui traitent ces aspects n’existent pas pratiquement et leurs utilisations dans les différentes administrations est peu fréquentes.

Dans le but de traiter les impacts sociaux de la pandémie, on propose le thème de gestion des dons et d’aides dans le territoire national. Comme on sait, à cause de la propagation du virus dans le pays, le gouvernement a décidé de limiter les mouvements des personnes dans tous les secteurs, ce qui a causé un chômage inattendu d’une grande tranche de la population comme les artisans, les taxieurs entre les wilayas …. Et comme la durée du confinement a dépassé 9 mois, ces gens n’ont pas trouvé les moyens pour assurer les choses nécessaires pour leurs familles (nourritures, médicaments, vêtements …).

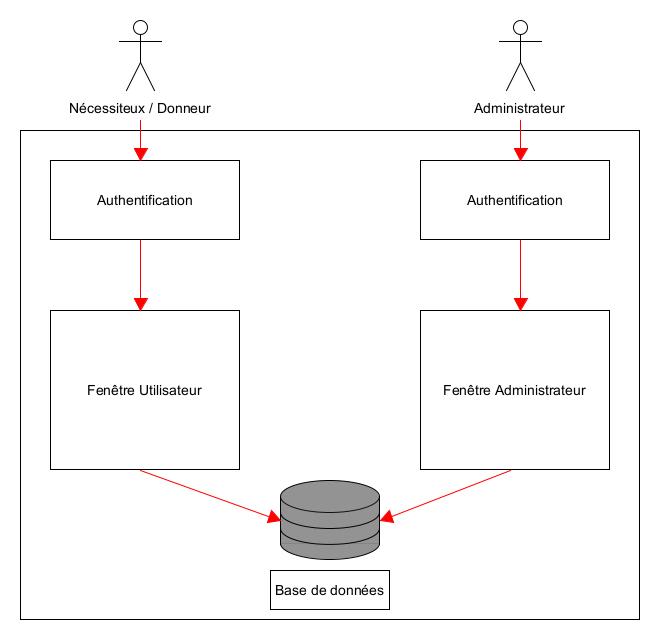
## 2. OBJECTIFS DU PROJET :

Le but le plus important de ce logiciel est d’aider les gens pour trouver ce qu’ils ont besoin et donner l’opportunité pour une autre partie pour faire du bien et faciliter le partage de leurs dons. Donc ce programme fait la liaison entre le nécessiteux et le donneur.

Un autre objectif de ce programme est de permet aux utilisateurs de poster des mini jobs aux personnes qui ont besoins d’un aide d’un côté financier, se la permet à l’utilisateur de choisi un travail selon ces compétences et ces capacités techniques au niveau professionnel.

# 3. ANALYSE & CONCEPTION DU PROJET :

## 1. ARCHITECTURE GENERALE :

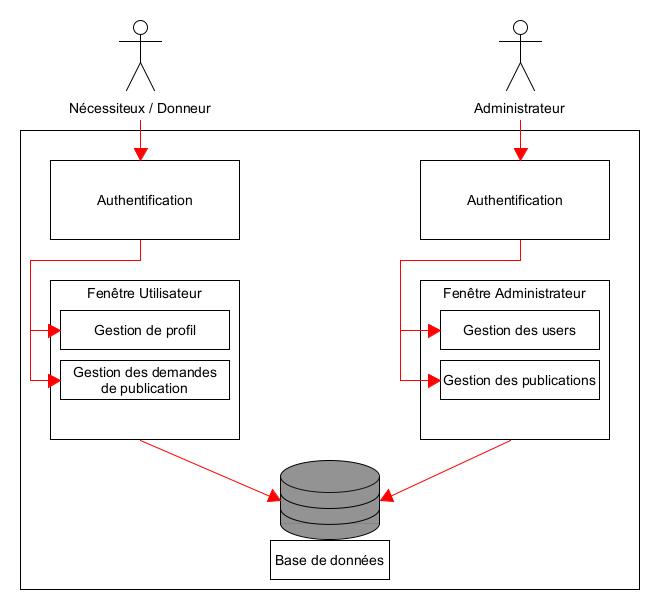
Dans l’architecture générale du logiciel on spécifie les grandes lignes du programme c’est-à-dire les différentes fenêtres qu’il va exister. La figure ce dessus représente ce qu’on doit avoir.

**Figure 1 : Architecture générale du logiciel**

Donc globalement, on a deux fenêtres, une pour l’administrateur et l’autre pour les utilisateurs normaux dans notre cas les nécessiteux et les donneurs.

## 2. ARCHITACTURE DETAILLE :

Dans cette phase, on montre quelques détails sur les fenêtres de notre système, donc on va ajouter les taches qu’ils peuvent être faites par les différents utilisateurs.

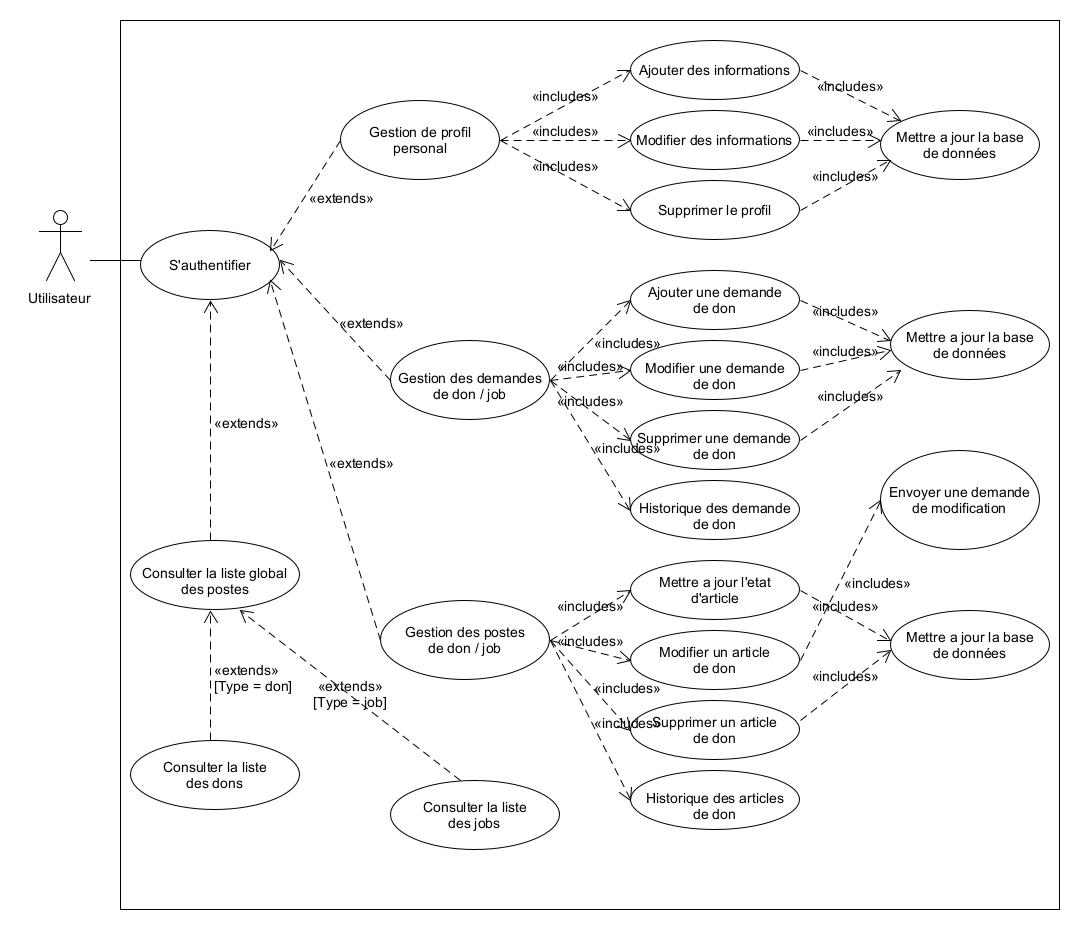


**Figure 2 : Architecture détaillé du logiciel**

Dans cette figure on a mis les grandes taches de chaque fenêtre, cela va nous permet d’élaborer le diagramme de cas d’utilisation (use case diagram).

## 3. DIAGRAMME DE CAS D’UTILISATION :

C’est un diagramme d’UML (Langage de Modélisation Unifié) qui représente une séquence d’actions qui sont réaliser par le système (dans notre cas c’est le logiciel). En fait, chaque cas d’utilisation représente une interaction entre l’utilisateur (humain ou machine) avec le système, donc avant de représente le diagramme on doit citer les utilisateurs qui vont utiliser notre logiciel. On trouve qu’on a 2 principaux utilisateur :

**1 - Utilisateur normal :** c’est user qui a un accès un peu limite au logiciel, i-e : il fait des taches normales.

**Figure 3 : Diagramme de cas d'utilisation - Utilisateur -**

Donc d ce diagramme on peut comprendre à peu près les taches que l’utilisateur peut les exécuter avec notre logiciel.

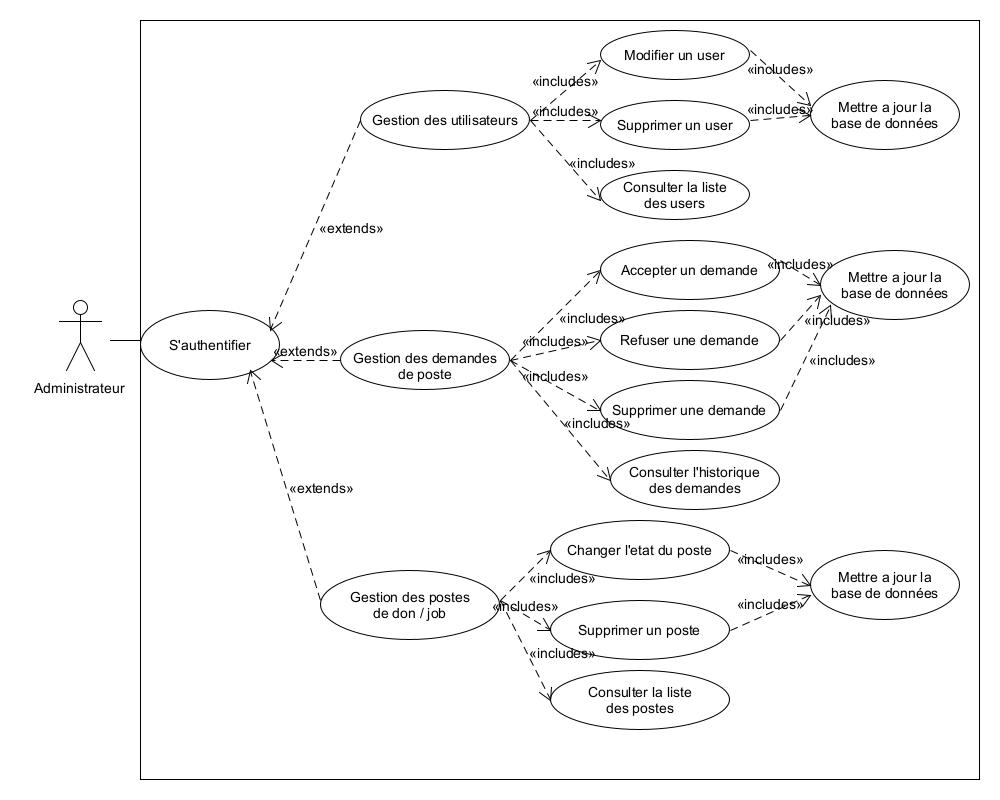
## 

### - FICHES DE CAS D’UTILISATION :

Les fiches de cas d’utilisation décrispent bien les cas qui ne sont pas clair, ils décrivent l’acteur qui fait le cas et un petit scenario de déroulement de ce cas avec les conditions nécessaires pour l’exécuter.

|  |  |
| --- | --- |
| **Numéro et nom du cas** | N°01 : Ajouter des information au profil personnel. |
| **Acteur** | Un utilisateur normal. |
| **Préconditions** | L’utilisateur doit être authentifier comme un utilisateur normal. |
| **Déclencheur** | L’utilisateur demande la fenêtre de profil personnel. |
| **Scenario nominal** | 1- Le système affiche la fenêtre de profil.  2- L’utilisateur remplis les informations personnelles après il clique le bouton d’enregistrement.  3- Le système vérifie si les informations sont acceptables.  4- Si tous les champs sont acceptables il va mettre à jour la base de données et il affiche un message de succès.  5- Sinon il affiche un message d’erreur. |
| **Poste conditions** | Fin normal : les informations personnelles vont être mise à jours.  Annulation : l’utilisateur annule les modification. |

|  |  |
| --- | --- |
| **Numéro et nom du cas** | N°02 : Mettre à jour l’état d’article. |
| **Acteur** | Un utilisateur normal. |
| **Préconditions** | L’utilisateur doit être authentifier comme un utilisateur normal. |
| **Déclencheur** | L’utilisateur demande la fenêtre de gestion des dons. |
| **Scenario nominal** | 1- Le système affiche la liste des dons celle de l’utilisateur.  2- L’utilisateur sélectionne le poste qu’il veut lui changer l’état.  3- Apres changer l’état (active, réservé, délivré), l’utilisateur doit enregistrer ces données dans la base de données.  4- Le système va mettre à jour l’état de ce poste dans la BD. |
| **Poste conditions** | Fin normal : l’état de poste va être changer.  Annulation : l’état de poste reste la même. |

**2 - Administrateur :** c’est un user qui des privilèges un peu plus que l’utilisateur normal. Il exécute des taches supérieures à celle l’user normal.

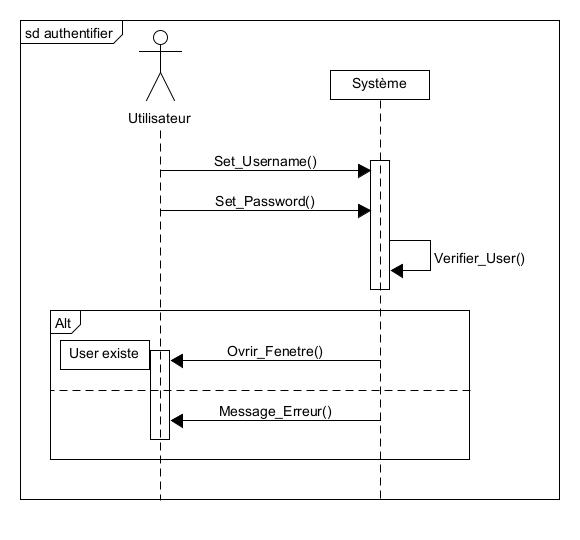
**Figure 4 : Diagramme de cas d'utilisation - Administrateur -**

Comme on a dit, l’administrateur a un accès un peu spécial de celle de l’utilisateur normal, comme le diagramme montre il peut accéder au profil des utilisateurs et les supprimer s’il y a quelque chose d’interdiction, aussi il a la possibilité d’accepter et de refuse les demandes des articles de dons poster sur le réseau du logiciel.

## 4. DIAGRAMME DE SEQUENCE :

Le diagramme de séquence est une représentation des interactions entre les entités et le système selon un ordre chronologique, i.e. il permet de montrer les actions entre les objets dans le cadre d’un cas de diagramme de cas d’utilisation.

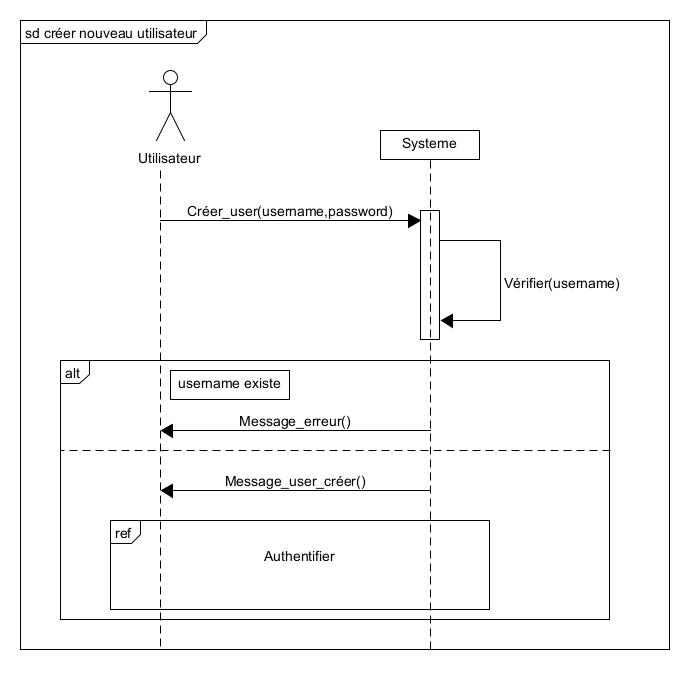
### 1. Cas d’authentification :



**Figure 5 : Diagramme de séquence - Authentification -**

### 2. Cas de création d’un utilisateur :

Maintenant, on va voir le diagramme de séquence concernant le cas où un nouvel utilisateur veut créer un compte dans le logiciel.

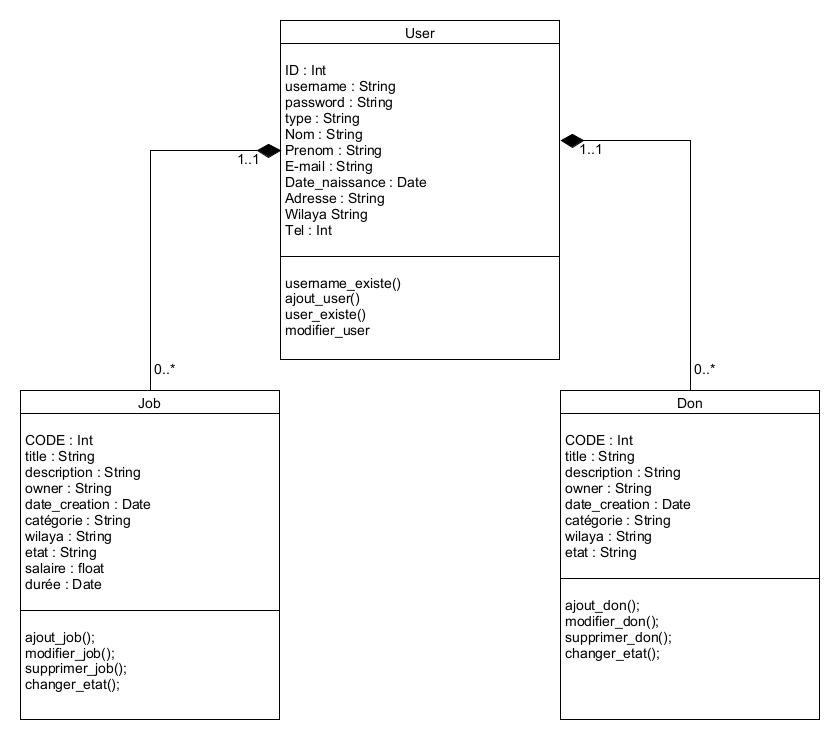


**Figure 6 : Diagramme de séquence - Création d'un compte -**

## 5. DIAGRAMME DE CLASSES :

La partie précèdent c’est la phase d’analyse du système (on a définir les cas d’utilisation, les acteurs qui vont utiliser notre logiciel, les déférents taches qu’on peut exécuter …), maintenant on passe à la partie conception, c’est-à-dire on va définir bien le système et les parties qui construisent le programme, les interactions entre ces objets mais cette fois bien détailles.

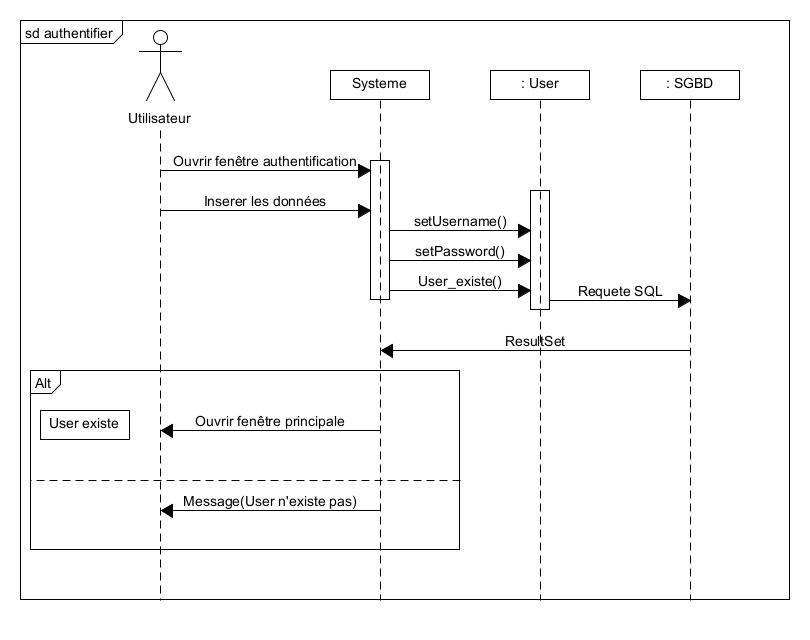
Commençant par le diagramme de classes qui schématise la structure générale du logiciel, il contient les différents objets (classes) qu’ils vont être présent dans le système.



**Figure 7 : Diagramme de classes**

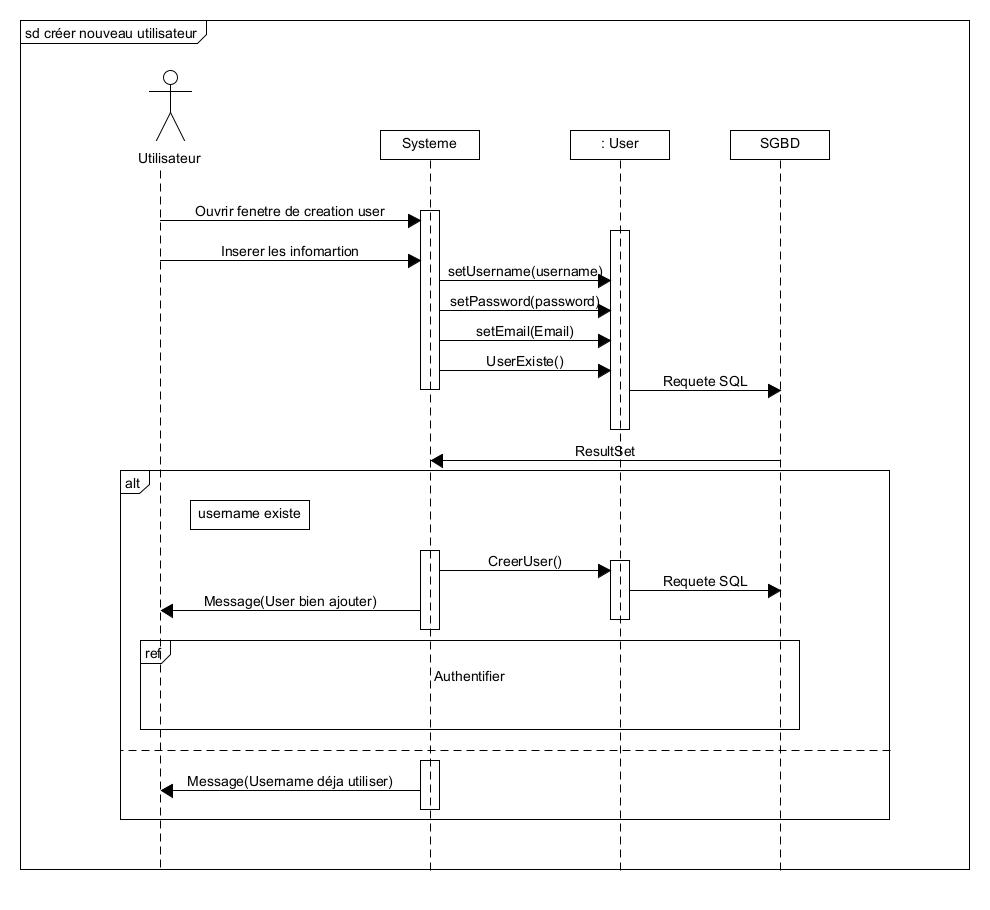
Comme on a maintenant défini les classes de notre projet, on va refaire le diagramme de séquence en remplaçant l’objet système avec des objets de ces classes.

### 1. Cas d’authentification :



**Figure 8 : Diagramme de séquence - Authentification 2 -**

### 2. Cas de création d’un utilisateur :



**Figure 9 : Diagramme de séquence - Créer utilisateur 2 -**

### 3. Cas d’ajout d’une demande de don :

**Figure 10 : Diagramme de séquence - Ajout d'un article de don -**

## 6. DIAGRAMME D’ACTIVITE :

Le diagramme d’activité afficher le séquencement d’activités d’une telle tâche, il représente le flot de travail d’un point de début a un point final contenant des situations normal ou bien des traitements en parallèle, aussi en trouve des décisions et des chemins à prendre pour chaque cas arrivant au nœud final.

### 1. Cas d’authentification :

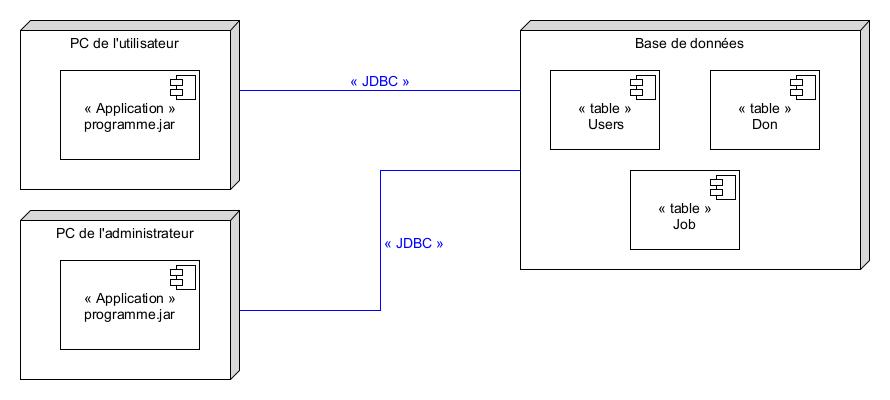
**Figure 11 : Diagramme d'activité - Authentification -**

Donc, en utilisant le diagramme d’activité on représente bien le flot d’activité et on peut voir clairement le séquencement des différentes activités exécuter par le système, en plus on constate l’état finale ou bien l’ensemble d’états finaux pour une tache donnée.

### 2. Cas d’acceptation d’une demande :

**Figure 12 : Diagramme d'activité - Accepter une demande de d'article -**

## 7. DIAGRAMME DE DEMPLOIEMENT :

 Ce diagramme est une représentation statique qui décrit les composant matériels est physiques qui composent le système ainsi que les relations entre ces composants, chaque ressource est représenté par un nœud, ces nœuds peuvent contenir aussi des composants internes. Les relations entre les nœuds sont méthodes de communications pour la transformation et le reçoit de l’information.

**Figure 13 : Diagramme de déploiement**

[**Figure 1 : Architecture générale du logiciel** 5](file:///C:\Users\iiMox\Desktop\L3%202020-2021\1er%20Semestre\GL2\Projet\rapport%20projet.docx#_Toc63446280)

[**Figure 2 : Architecture détaillé du logiciel** 6](file:///C:\Users\iiMox\Desktop\L3%202020-2021\1er%20Semestre\GL2\Projet\rapport%20projet.docx#_Toc63446281)

[**Figure 3 : Diagramme de cas d'utilisation - Utilisateur -** 7](file:///C:\Users\iiMox\Desktop\L3%202020-2021\1er%20Semestre\GL2\Projet\rapport%20projet.docx#_Toc63446282)

[**Figure 4 : Diagramme de cas d'utilisation - Administrateur -** 9](file:///C:\Users\iiMox\Desktop\L3%202020-2021\1er%20Semestre\GL2\Projet\rapport%20projet.docx#_Toc63446283)

[**Figure 5 : Diagramme de séquence - Authentification -** 10](file:///C:\Users\iiMox\Desktop\L3%202020-2021\1er%20Semestre\GL2\Projet\rapport%20projet.docx#_Toc63446284)

[**Figure 6 : Diagramme de séquence - Création d'un compte -** 11](#_Toc63446285)

[**Figure 7 : Diagramme de classes** 12](#_Toc63446286)

[**Figure 8 : Diagramme de séquence - Authentification 2 -** 13](#_Toc63446287)

[**Figure 9 : Diagramme de séquence - Créer utilisateur 2 -** 14](file:///C:\Users\iiMox\Desktop\L3%202020-2021\1er%20Semestre\GL2\Projet\rapport%20projet.docx#_Toc63446288)

[**Figure 10 : Diagramme de séquence - Ajout d'un article de don -** 15](file:///C:\Users\iiMox\Desktop\L3%202020-2021\1er%20Semestre\GL2\Projet\rapport%20projet.docx#_Toc63446289)

[**Figure 11 : Diagramme d'activité - Authentification -** 16](file:///C:\Users\iiMox\Desktop\L3%202020-2021\1er%20Semestre\GL2\Projet\rapport%20projet.docx#_Toc63446290)

[**Figure 12 : Diagramme d'activité - Accepter une demande de d'article -** 17](file:///C:\Users\iiMox\Desktop\L3%202020-2021\1er%20Semestre\GL2\Projet\rapport%20projet.docx#_Toc63446291)

[**Figure 13 : Diagramme de déploiement** 18](file:///C:\Users\iiMox\Desktop\L3%202020-2021\1er%20Semestre\GL2\Projet\rapport%20projet.docx#_Toc63446292)