20/05/2019

Basile Botebol, Arzur Catel Torres, Tommy Gerardi, Simon Mirkovitch, Pierrick Müller, Isaïa Spinelli

HEIG-VD2019

Gestionnaire de Budget Personnel

Rapport de projet PRO 2019

Table des matières

[1 Introduction 2](#_Toc8386785)

[2 Objectifs du projet 2](#_Toc8386786)

[2.1 Acquérir des nouvelles connaissances techniques / scientifiques 2](#_Toc8386787)

[2.2 Travail de groupe 2](#_Toc8386788)

[2.3 Mettre en pratique de notions acquises dans les cours précède 2](#_Toc8386789)

[2.4 Livrer un projet 2](#_Toc8386790)

[3 Concepts du projets 2](#_Toc8386791)

[4 Développent 2](#_Toc8386792)

[4.1 Langage 3](#_Toc8386793)

[4.2 Interface graphique 3](#_Toc8386794)

[4.3 Base de données 3](#_Toc8386795)

[4.4 Système de gestion de version 3](#_Toc8386796)

[5 Difficultés rencontrées 3](#_Toc8386797)

[5.1 Repo Git 3](#_Toc8386798)

[5.2 Environnement stable 3](#_Toc8386799)

[5.3 Familiarisation des nouvelles technologies 3](#_Toc8386800)

[5.4 Communication 3](#_Toc8386801)

[6 Tests 3](#_Toc8386802)

[6.1 Tests effectues 3](#_Toc8386803)

[6.2 Bugs restants 3](#_Toc8386804)

[7 Améliorations 3](#_Toc8386805)

[8 Remerciements 3](#_Toc8386806)

[9 Conclusion 3](#_Toc8386807)

[9.1 Situation finale du projet 3](#_Toc8386808)

[9.2 Fonctionnement du groupe 3](#_Toc8386809)

[9.3 Avis personnels 3](#_Toc8386810)

[10 Bibliographie 3](#_Toc8386811)

[11 Tables d’illustrations 3](#_Toc8386812)

[12 Annexes 4](#_Toc8386813)

# Introduction

Dans le cadre du cours PRO du 4eme semestres à la HEIG-VD, un projet nous a été confié afin d’apprendre différentes choses, dont le mise en pratique du travail en groupe.

Le projet que nous avons choisi, parmi ceux proposé, consiste à mettre en œuvre une application Web permettant de gérer un budget personnel.

# Objectifs du projet

Le cours PRO permet d’atteindre plusieurs objectifs :

## Acquérir des nouvelles connaissances techniques / scientifiques

## Travail de groupe

Prendre conscience des difficultés liées au travail en groupe (organisation, planification, communication)

## Mettre en pratique des notions acquises dans les cours précède

## Livrer un projet

# Concepts du projets

Une application qui permet de gérer un budget personnel. L'application permet de saisir les dépenses ainsi que de planifier le budget. Avec la saisie des dépenses l'application permet de saisir dépenses quotidiennes (supermarché, essence, ...) et de les catégoriser. L'application offre des catégories prédéfinies, mais l'utilisateur peut aussi définir ses propres catégories. L'utilisateur peut aussi saisir les revenus et l'application lui montre à tout instant son cash flow. À la fin du mois l'application montre à l'utilisateur les dépenses dans chaque catégorie et s'il est dans le rouge ou s'il reste quelque chose qu'il peut mettre de côté.

L'application permet aussi de planifier le budget. En utilisant les dépenses des mois passés l'application fait une projection des dépenses. L'utilisateur peut définir des quotas maximaux pour certaines catégories. Quand l'utilisateur saisit une dépense, l'application lui montre combien il reste de quota ou donne un avertissement si le quota est dépassé.

# Développement

## Langage

## Interface graphique

## Base de données

Afin de stocker les données et d’y avoir accès rapidement de manière simple et efficace, nous avons utilisé une base de données. Comme recommandé, nous avons utilisé PostGreSQL. PostGreSQL possède une interface graphique (pgAdmin) qui permet (après avoir appris à l’utiliser) de facilement modifier/faire des ajouts dans une base de données.

## Système de gestion de version

# Difficultés rencontrées

## Repo Git

## Environnement stable

## Familiarisation des nouvelles technologies

## Communication

# Tests

## Tests effectues

Pour les tests unitaires, notre projet n’était pas adapté car tout repose sur une base de données. Un système de test unitaire a tout de même été mis en place *(sbt shell : test).*

## Bugs restants

# Améliorations

Il est possible de faire des tests unitaires avec des bases de données (BDUnit, DbFit, Mock, ... ). Nous devrions apprendre ceci en GEN plus tard.

# Remerciements

# Conclusion

## Situation finale du projet

## Fonctionnement du groupe

## Apprentissage et mise en pratique

Mise en pratique : BDR (Base de donnée), POO(Java), RES(Docker, Protocol), SER (Ecriture d’un document PDF), ADS/SOS (Gestion d’un serveur en ligne de commande), GEN (Cahier des charges, diagrammes UML, Planification du développement et GIT), TIB (Compréhension des adresse IP et ports), SLO (Utilisation d’une fonction de hashage non cassé «BCrypt» ).

Apprentissage : HTML, Javascript, CSS, SBT, Play, Organisation et communication avec un groupe, Livraison d’un grand projet, Rédaction d’un rapport/présentation d’un grand projet en groupe.

## Avis personnels

# Bibliographie

**Aucune source spécifiée dans le document actif.**

**(Remarque : ajouté les référence via Références -> Gérer les sources -> Nouveau)**

# Tables d’illustrations

**(Remarque : ajouté les référence via Références -> Insérer une légende)**

**(Insérer la table à la fin : Références -> Insérer une table…)**

# Annexes