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

# Objectifs du projet

## Acquérir des nouvelles connaissances techniques / scientifiques

## Travail de groupe

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

## Mettre en pratique de 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.

# Développent

## Langage

## Interface graphique

## Base de données

Afin de stocker les données et d’y avoir accès rapidement de manière effiace et simple, nous avons utilisé une base donnée. Comme recommandé, nous avons utilisé PostGreSQL.

## Système de gestion de version

# Difficultés rencontrées

## Repo Git

## Environnement stable

## Familiarisation des nouvelles technologies

## Communication

# Tests

## Tests effectues

## Bugs restants

# Améliorations

# 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