

Projet ACVL - Rapport

DANTIGNY Raynald, DE GEA Jordan, DUCLOT William, RABOURG Simon

11 avril 2016

Table des matières

1	Analyse	2
1.1	Diagramme de classes d'analyse	2
1.2	Cas d'utilisation	3
1.3	Diagrammes de séquence système	4
2	Conception	6
2.1	Diagramme d'architecture MVC	6
2.2	Diagramme de classe logiciel	6
2.3	Diagramme d'Etats-transitions	6
3	Manuel Utilisateur	7
3.1	Top Menu	7
3.2	Membre	7
3.2.1	Connexion	7
3.2.2	Inscription	7
3.2.3	Profil	8
3.3	Parties	9
3.3.1	Créer une Partie	9
3.3.2	Mes Parties	9
3.3.3	Les Parties Disponibles	9
3.3.4	Voir la Partie	9
3.4	Personnages	11
3.4.1	Créer un Personnage	11
3.4.2	Modifier un Personnage	12
3.4.3	Mes Personnages	12
3.4.4	Les Personnages Disponibles	12
3.4.5	Voir le Personnage	12
3.5	MJ	13
3.5.1	MJ : Les Demandes	13
3.5.2	MJ : Les Joueurs	13
4	Bilan	14
4.1	Recherche de modeleurs UML	14
4.2	Outil : LucidChart	14
4.3	IDE : Netbeans	14
4.4	Tomcat8 / JDBC	14
4.5	Latex : TexMaker	14
4.6	Versionning : GIT	14

1 Analyse

1.1 Diagramme de classes d'analyse

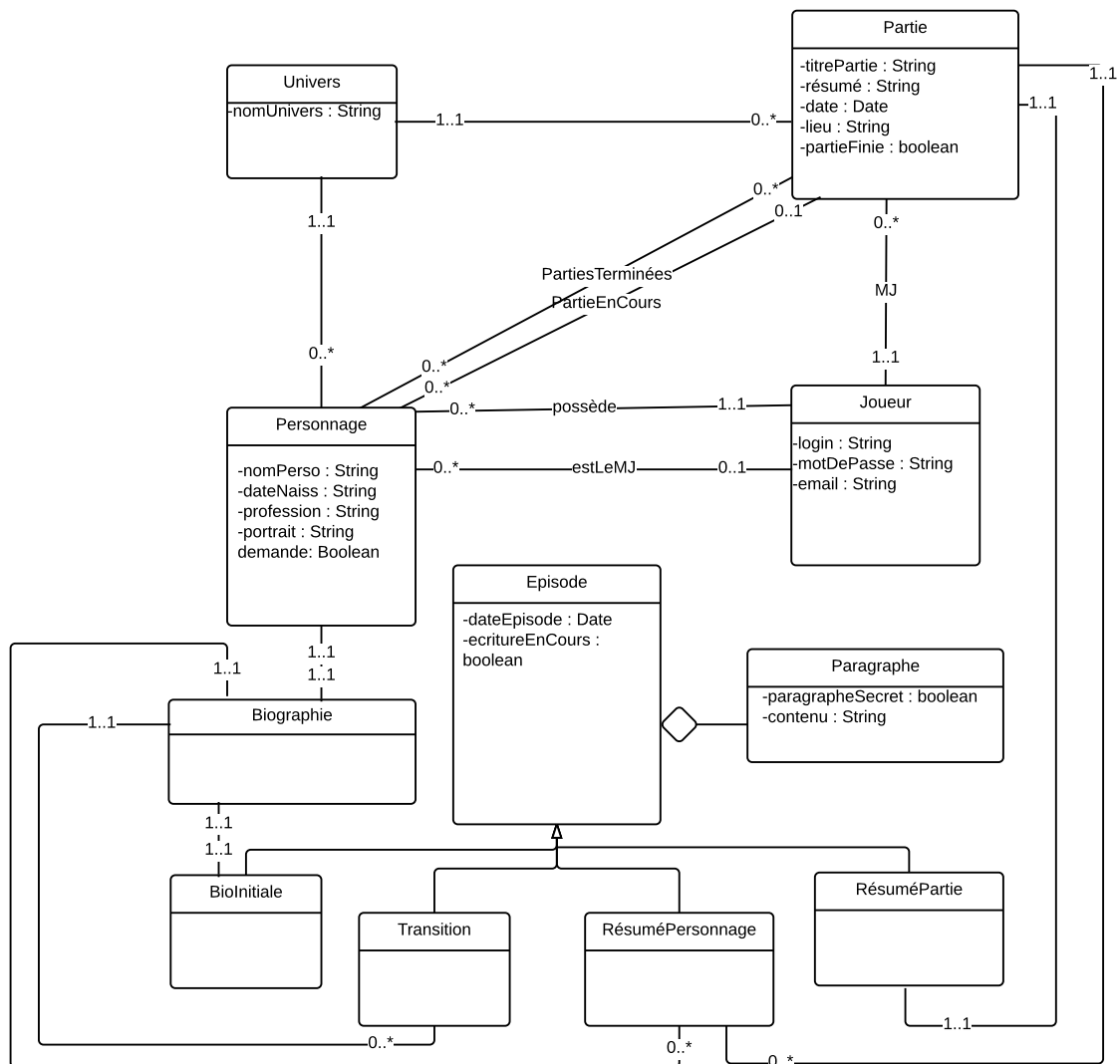


FIGURE 1 – Diagramme de classes d'analyse

1.2 Cas d'utilisation

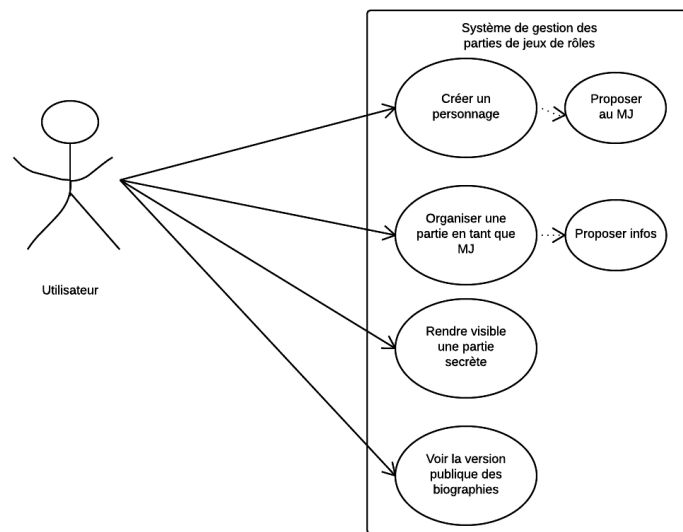


FIGURE 2 – Cas d'utilisation pour l'utilisateur

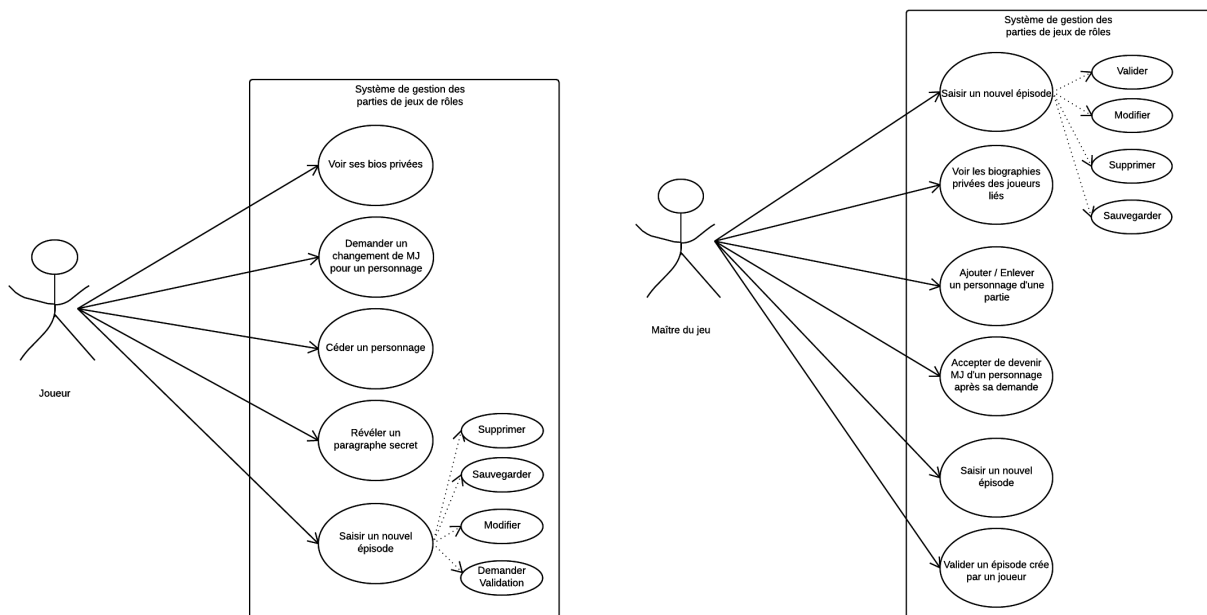


FIGURE 3 – Cas d'utilisation pour le joueur et le Maître du Jeu

1.3 Diagrammes de séquence système

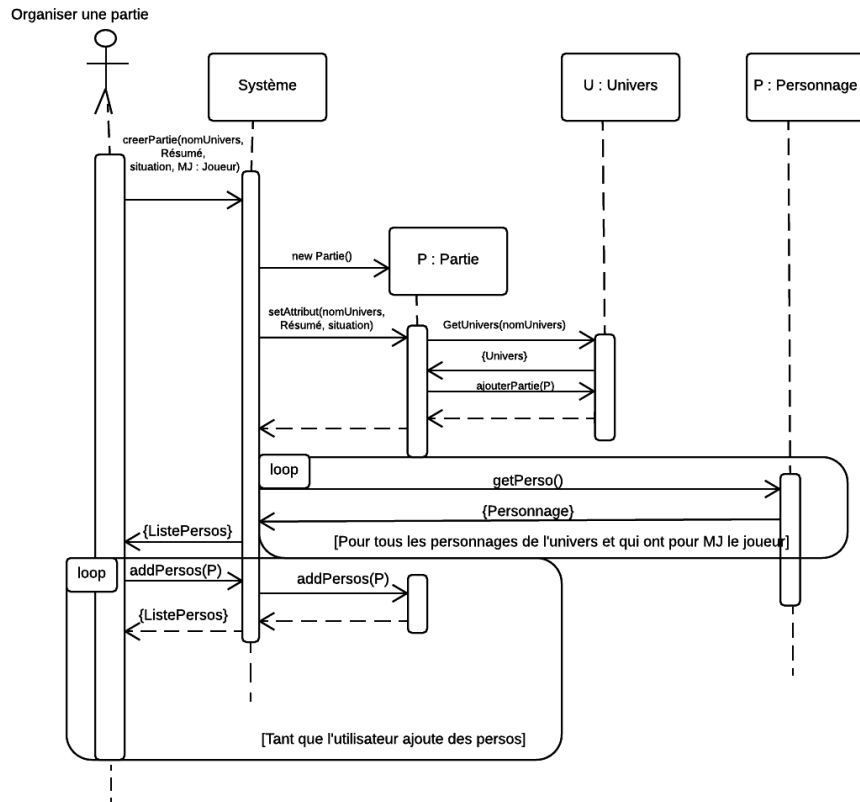


FIGURE 4 – Organiser une partie

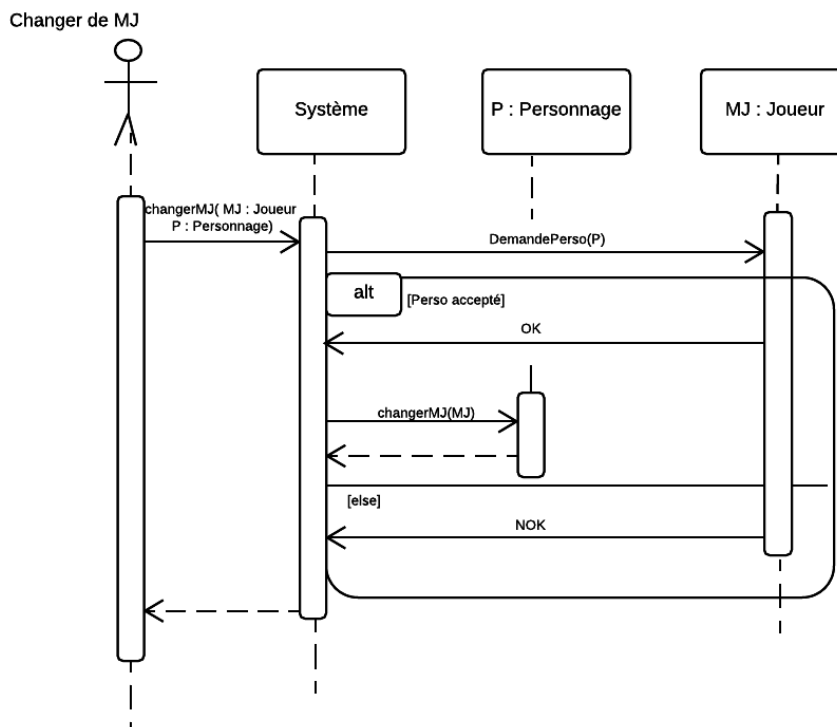


FIGURE 5 – Changer de maître du jeu pour un personnage

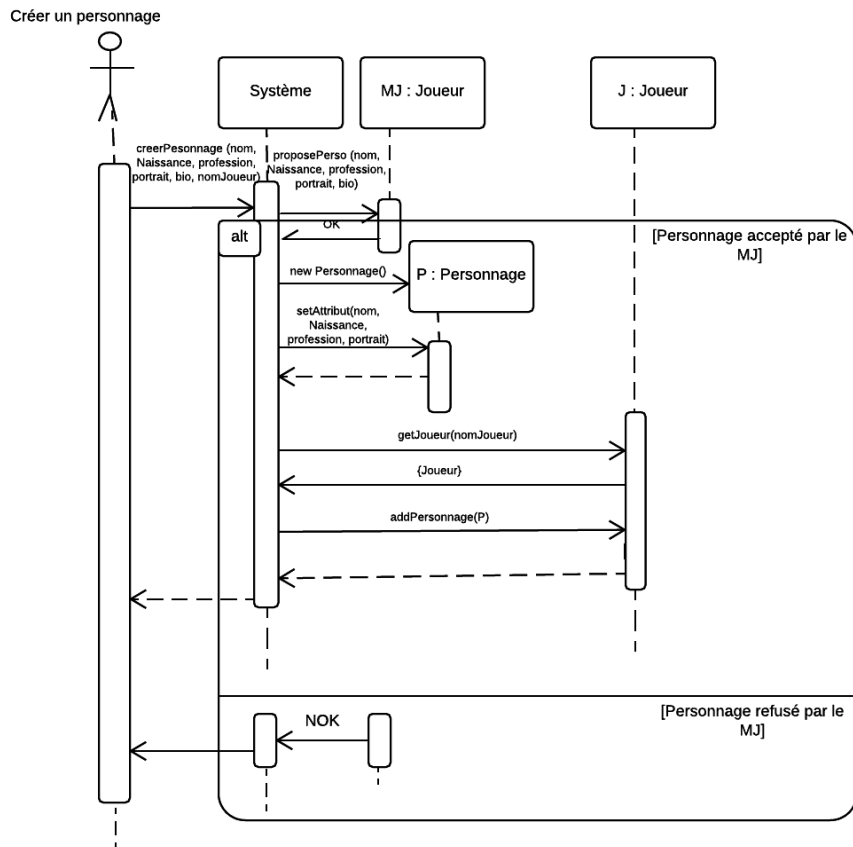


FIGURE 6 – Créer un personnage

2 Conception

2.1 Diagramme d'architecture MVC

2.2 Diagramme de classe logiciel

Le nombre de classe étant conséquent, nous préférons vous montrer l'architecture générale de notre application.

2.3 Diagramme d'Etats-transitions

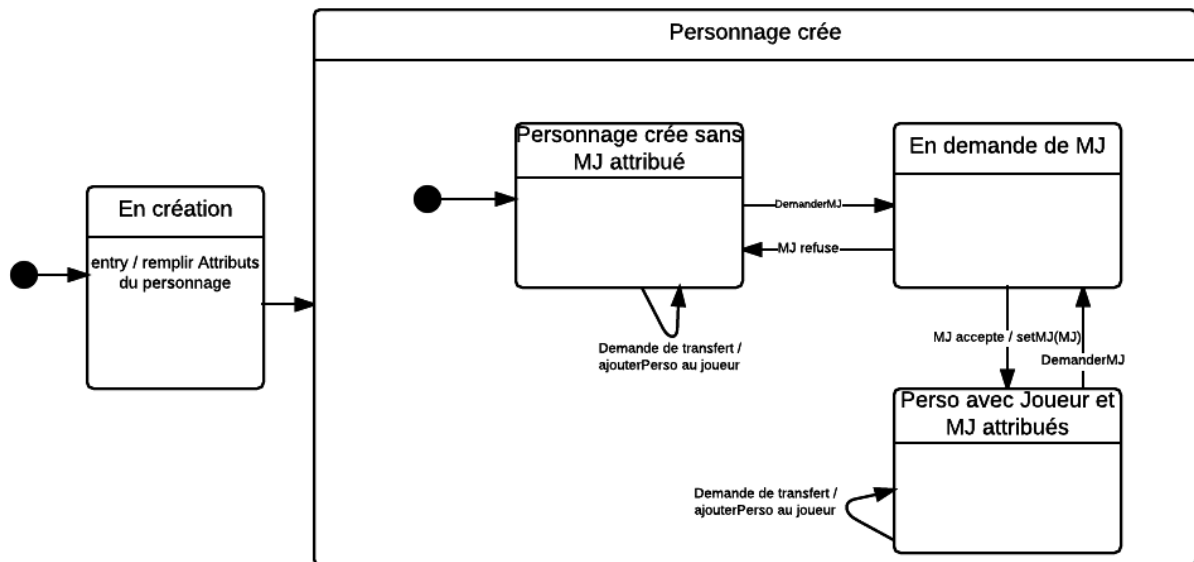


FIGURE 7 – Diagramme d'état/transition pour le changement de MJ et le transfert de personnage

3 Manuel Utilisateur

Chaque page ou fonctionnalité est indiqué en tant que section.

3.1 Top Menu

Le menu affiché en haut de chaque page permet d'accéder rapidement aux différentes fonctions de l'application. Lorsque vous n'êtes pas connecté et quelque soit la page demandé, vous serez redirigé vers la page de Connexion(3.2.1). De cette page, vous pourrez aussi aller à la page d'Inscription(3.2.2) Voici les liens menant aux fonctionnalités lorsque vous etes connecté :

- Mon profil (3.2.3)
- Parties
 - Mes Parties (3.3.2)
 - Voir les parties (3.3.3)
- Personnages
 - Mes Personnages (3.4.3)
 - Voir les personnages (3.4.4)
- Maitre Joueur
 - Demandes de joueurs (3.5.1)
 - Liste de joueurs (3.5.2)
- Episodes
 - Resume
- Espace Membre
 - Logout : Permet de se déconnecter

3.2 Membre

3.2.1 Connexion

Affiche un formulaire de connexion simple.

RolePlay Manager

Espace membre ▾

Connexion

Inscription

Login

Login : william

Mot de passe :

Valider

S'enregistrer

Developed by DANTIGNY Raynald, DE GEA Jordan, DUCLOT William, RABOURG Simon

FIGURE 8 – Page de connexion

3.2.2 Inscription

Affiche un formulaire d'inscription avec les champs : login, mot de passe, confirmation et email. Si le compte existe déjà, un message d'erreur sera affiché. Sinon, vous êtes redirigé vers la page de profil.

RolePlay Manager

Espace membre ▾

Inscription

Login :

Mot de passe :

Confirmez mot de passe :

Email :

Valider

Vous avez déjà un compte ?

Developed by DANTIGNY Raynald, DE GEA Jordan, DUCLOT William, RABOURG Simon

FIGURE 9 – Page d’inscription

3.2.3 Profil

RolePlay Manager

Themes ▾

Help

Espace membre ▾

Joueur

- jordan
- jordan.degea@gmail.com

Mes parties

- La renaissance d'Uther - [voir](#)

Créer partie

Mes personnages

- Uther - [voir](#) - [modifier](#)
- Alexander - [voir](#) - [modifier](#)

Créer personnage

Joueurs MJ

Demandes MJ

Developed by DANTIGNY Raynald, DE GEA Jordan, DUCLOT William, RABOURG Simon

FIGURE 10 – Page d’accueil de joueur - Profil

3.3 Parties

3.3.1 Créer une Partie

RolePlay Manager

Themes ▾

Help

Espace membre ▾

Créer partie

Titre :

La renaissance d'Uther

Date :

2810

Lieu :

Forêt des torturés

Univers :

Narnia ▾

Résumé de la situation initiale :

Dans une clairière au centre la forêt des torturés, Uther se reveille de son long sommeil. |

Enregistrer

Retour

Developed by DANTIGNY Raynald, DE GEA Jordan, DUCLOT William, RABOURG Simon

FIGURE 11 – Page de creation de partie

3.3.2 Mes Parties

Vous pouvez voir vos parties sur la page de profil

3.3.3 Les Parties Disponibles

3.3.4 Voir la Partie

Lors de l'appui sur un lien *voir* associé à une partie, vous arrivez sur cette page

La renaissance d'Uther

- Titre : La renaissance d'Uther
- Date : 2810
- Lieu : Foret des torturÃ©s
- Univers : Narnia
- Résumé de la situation initiale :
Dans une clairiÃ©re au centre la forÃªt des torturÃ©s, Uther se reveille de son long sommeil.

Participants

[Ajouter personnage](#)[Terminer partie](#)[Retour](#)

Developed by DANTIGNY Raynald, DE GEA Jordan, DUCLOT William, RABOURG Simon

FIGURE 12 – Page de visualisation de partie

3.4 Personnages

3.4.1 Créer un Personnage

RolePlay Manager

Themes ▾

Help

Espace membre ▾

Créer personnage

Nom :

Uther

Date de naissance :

Inconnu

Profession :

Dragonnier

Portrait :

Choisissez un fichier

Aucun fichier choisi

Univers :

Narnia ▾

Paragraphe +

Enregistrer

Retour

Developed by DANTIGNY Raynald, DE GEA Jordan, DUCLOT William, RABOURG Simon

FIGURE 13 – Page de creation de personnage

3.4.2 Modifier un Personnage

RolePlay Manager Themes Help Espace membre

Editer personnage

Nom :
Uther

Date de naissance :
Inconnu

Profession :
Dragonnier

Enregistrer

Developed by DANTIGNY Raynald, DE GEA Jordan, DUCLOT William, RABOURG Simon

FIGURE 14 – Page d’édition de personnage

3.4.3 Mes Personnages

Vous pouvez voir la liste des personnages sur votre page de profil.

3.4.4 Les Personnages Disponibles

3.4.5 Voir le Personnage

RolePlay Manager

Personnage Alexander

- Nom : Alexander
- Date de naissance : 2 decembre 6850
- Profession : troubadour
- Univers : Azeroth
- MJ : Pas de MJ
- Biographie
- Biographie initiale

Proposer à un MJ

Parties

Transférer Personnage

Retour

Developed by DANTIGNY Raynald, DE GEA Jordan, DUCLOT William, RABOURG Simon

FIGURE 15 – Page de visualisation de personnage

3.5 MJ

3.5.1 MJ : Les Demandes

3.5.2 MJ : Les Joueurs

4 Bilan

4.1 Recherche de modeleurs UML

Nous avons fait une courte recherche de modeleurs, mais aucun de ceux proposés spécialement en tant que Modeleur ne nous convenait. Nous nous sommes donc dirigé vers un outil que nous connaissons : LucidChart. LucidChart est un outil connecté à GoogleDrive permettant de faire des schémas, d'UML entre autre.

4.2 Outil : LucidChart

Nous avons utilisé LucidChart pour :

- Diagramme de classe d'analyse
- Diagramme de séquence système
- Cas d'utilisation

Difficultés : C'est pratique car c'est personnalisable mais pas forcément adapté pour l'UML. L'utilisation n'est pas simple et intuitive.

4.3 IDE : Netbeans

Nous avons tous utilisé Netbeans pour le développement. L'avantage d'avoir le même IDE est qu'il est plus facile d'aider un collègue lors d'un problème. Etant habitué à cet IDE, nous pouvions développer rapidement.

4.4 Tomcat8 / JDBC

Pour le serveur web, nous avons utilisé Tomcat8 . JDBC est la library devant être utilisé pour le projet afin de se connecter à la base Oracle.

4.5 Latex : TexMaker

TexMaker est, selon nous, le meilleur éditeur graphique de contenu L^AT_EX.

4.6 Versionning : GIT

Le système de version "de base" pour les projets. Hébergé sur Gitlab.com.