

Projet ACVL - Rapport

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

12 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	8
3.3.1	Créer une Partie	8
3.3.2	Mes Parties	8
3.3.3	Les Parties Disponibles	8
3.3.4	Voir la Partie	8
3.4	Personnages	8
3.4.1	Créer un Personnage	8
3.4.2	Modifier un Personnage	8
3.4.3	Mes Personnages	8
3.4.4	Les Personnages Disponibles	8
3.4.5	Voir le Personnage	8
3.5	MJ	8
3.5.1	MJ : Les Demandes	8
3.5.2	MJ : Les Joueurs	8
4	Bilan	9
4.1	Recherche de modeleurs UML	9
4.2	Outil : LucidChart	9
4.3	IDE : Netbeans	9
4.4	Tomcat8 / JDBC	9
4.5	Latex : TexMaker	9
4.6	Versionning : GIT	9

1 Analyse

1.1 Diagramme de classes d'analyse

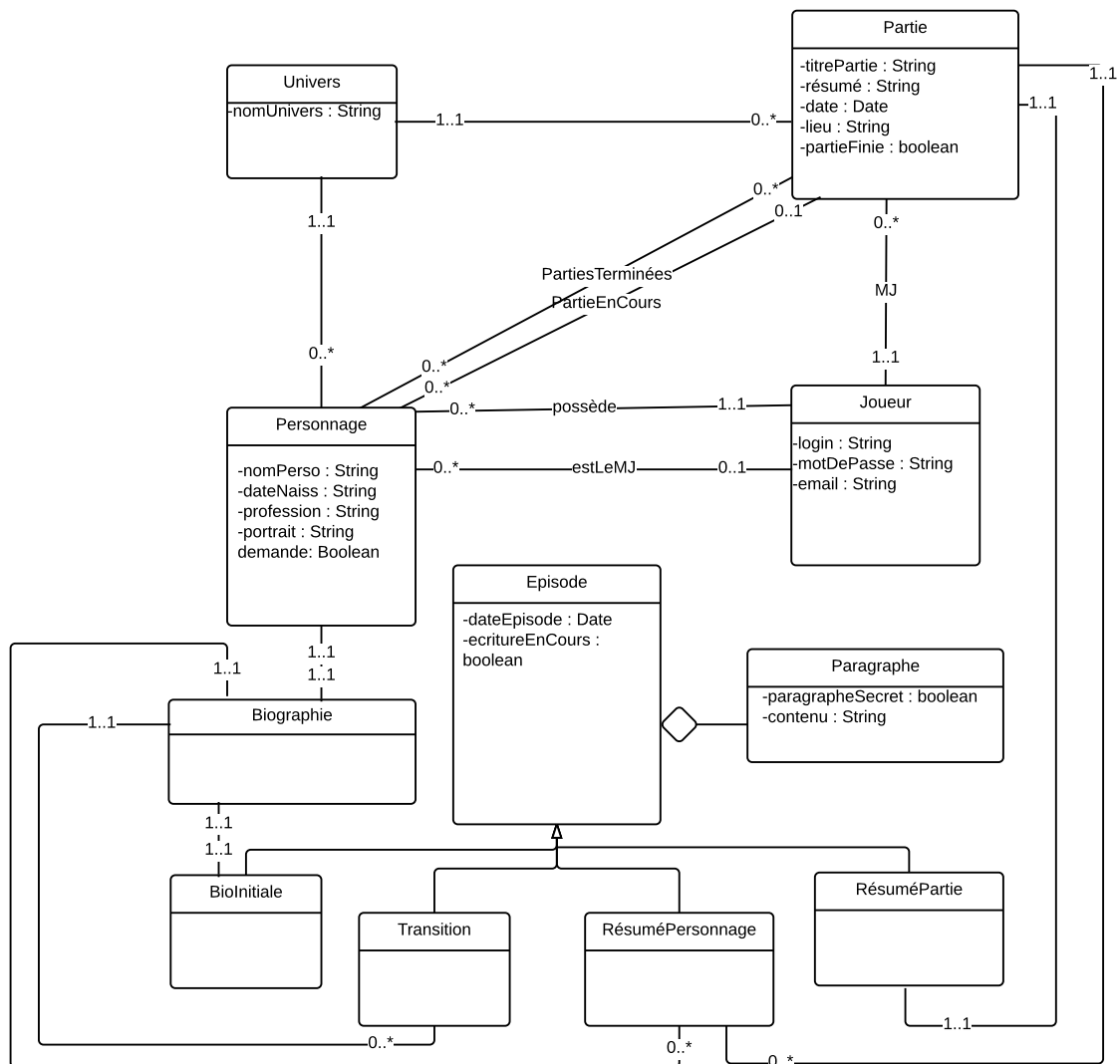


FIGURE 1 – Diagramme de classes d'analyse

1.2 Cas d'utilisation

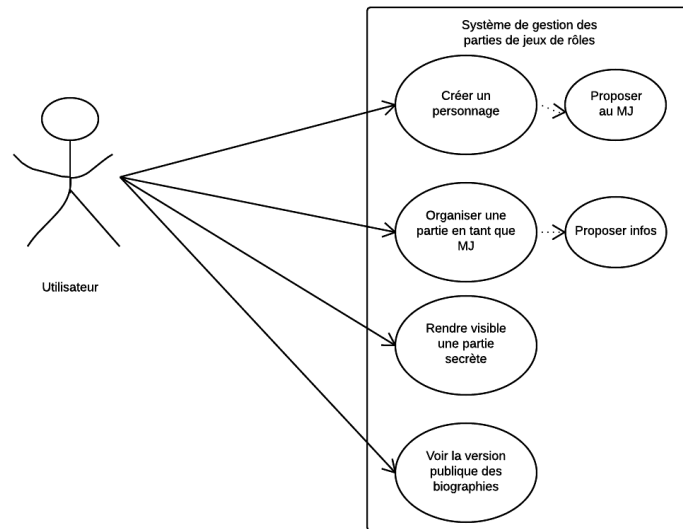


FIGURE 2 – Cas d'utilisation pour l'utilisateur

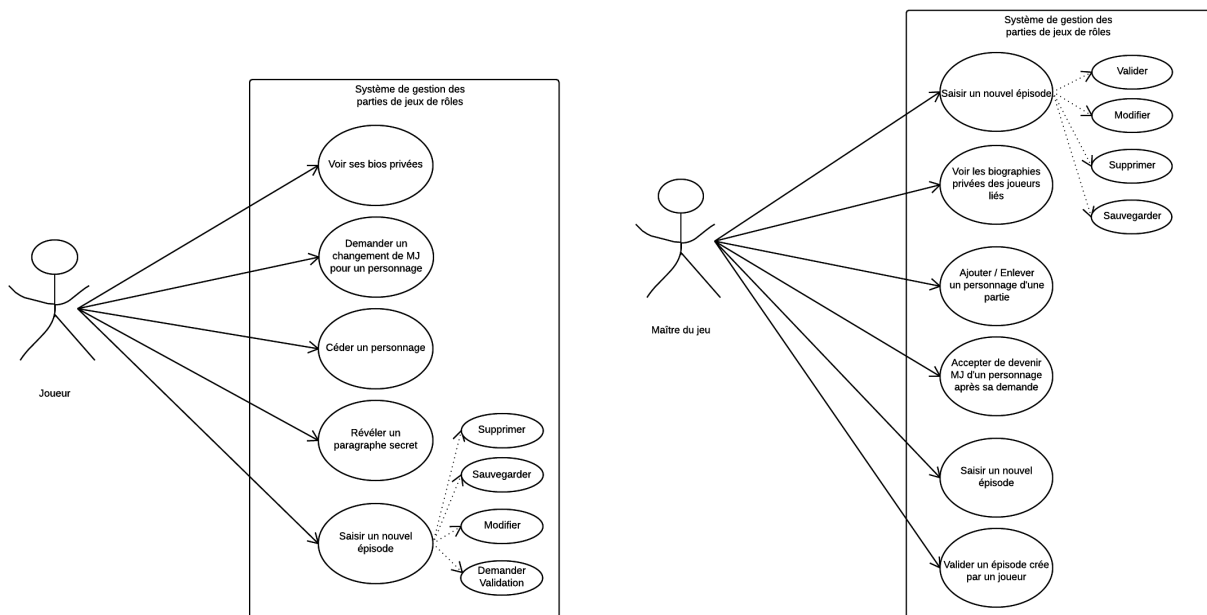


FIGURE 3 – Cas d'utilisation pour le joueur et le Maître du Jeu

1.3 Diagrammes de séquence système

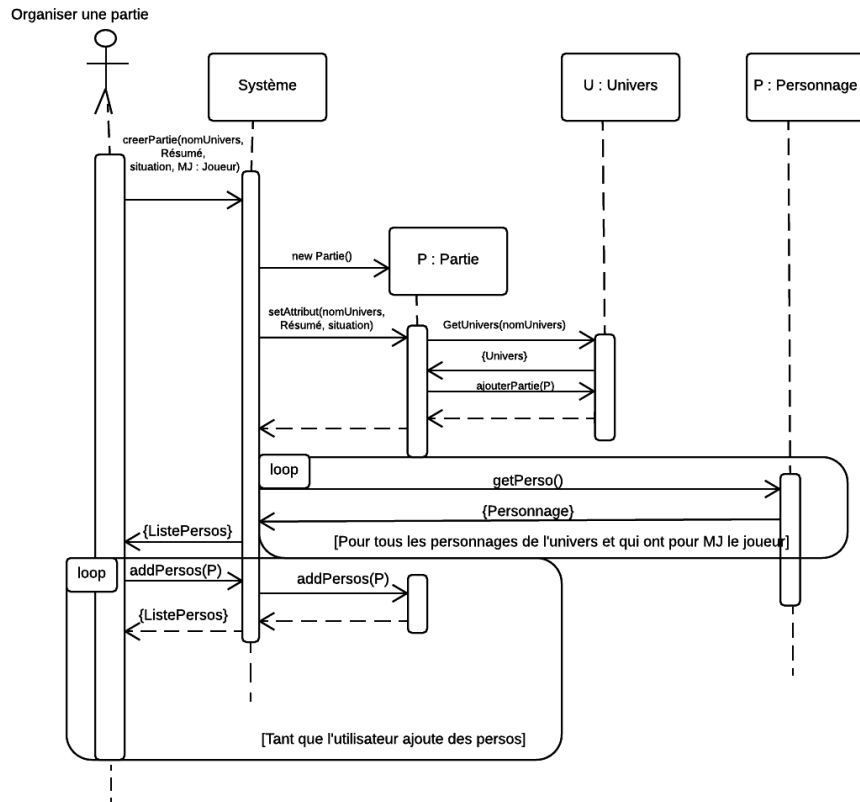


FIGURE 4 – Organiser une partie

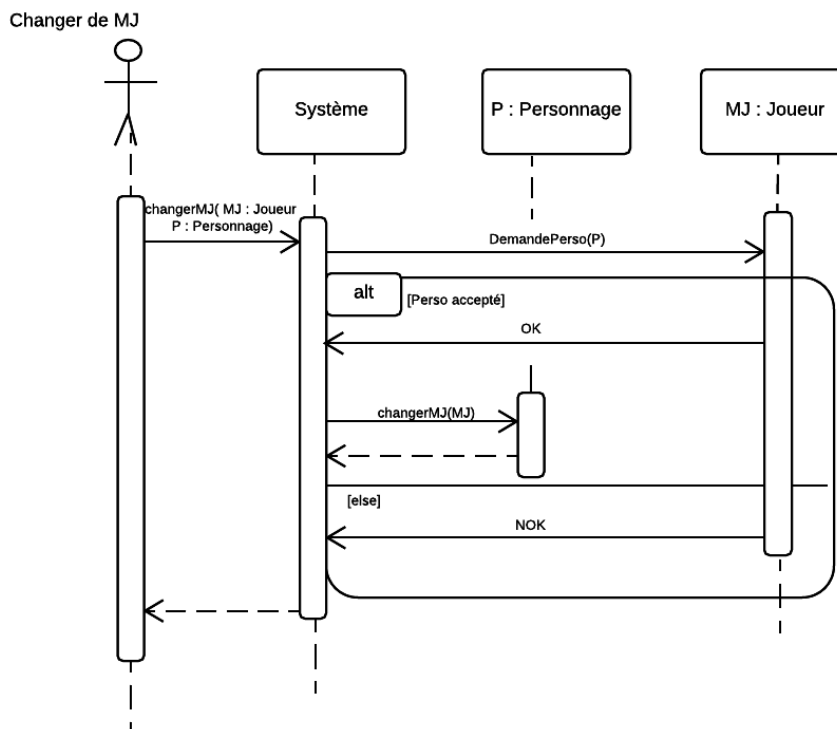


FIGURE 5 – Changer de maître du jeu pour un personnage

Créer un personnage et le proposer au MJ

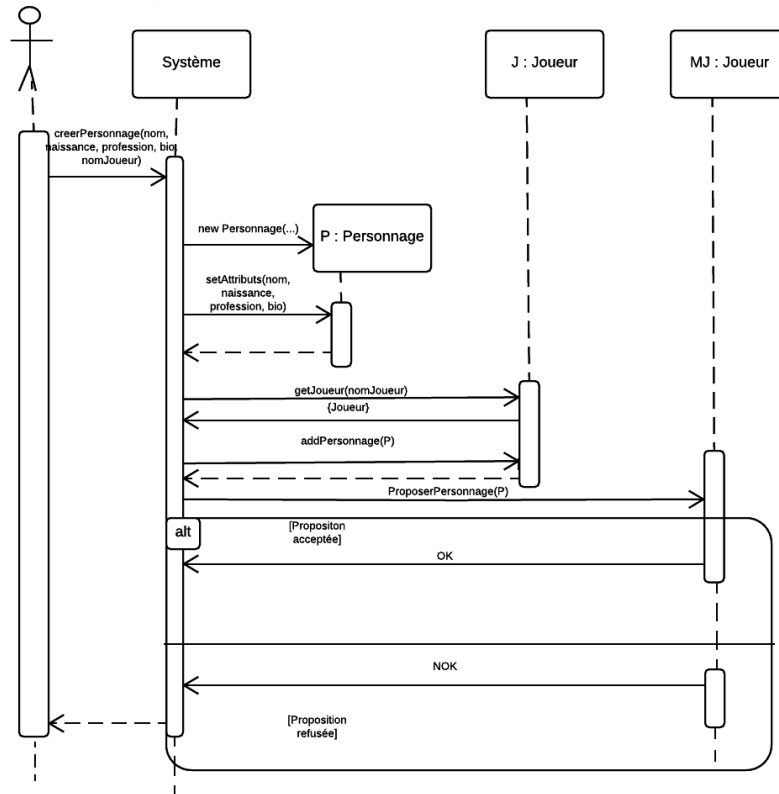


FIGURE 6 – Créer un personnage et le proposer au MJ

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

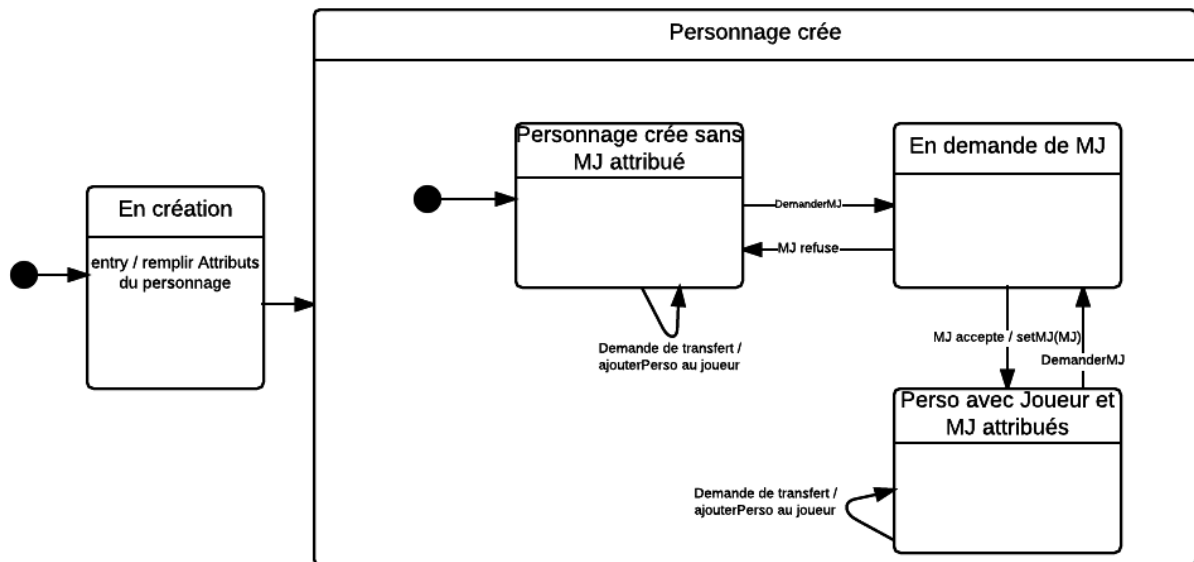


FIGURE 7 – Diagramme d'état/transition pour le changement de MJ et le transfert de personnage

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)
- Maître 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.

ACVLRoles - FTG Espace membre ▾

Login

Login : william

Mot de passe :

S'enregistrer

Valider

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.

ACVLRoles - FTG

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

3.3 Parties

3.3.1 Créer une Partie

3.3.2 Mes Parties

3.3.3 Les Parties Disponibles

3.3.4 Voir la Partie

3.4 Personnages

3.4.1 Créer un Personnage

3.4.2 Modifier un Personnage

3.4.3 Mes Personnages

3.4.4 Les Personnages Disponibles

3.4.5 Voir le 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.