

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	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
3.3.5	Ajouter un personnage à la partie	10
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
3.4.6	Ajouter un MJ au personnage	13
3.5	MJ	13
3.5.1	MJ : Les Demandes	13
3.5.2	MJ : Les Joueurs	14
4	Bilan	15
4.1	Recherche de modeleurs UML	15
4.2	Outil : LucidChart	15
4.3	IDE : Netbeans	15
4.4	Tomcat8 / JDBC	15
4.5	Latex : TexMaker	15
4.6	Versionning : GIT	15

1 Analyse

1.1 Diagramme de classes d'analyse

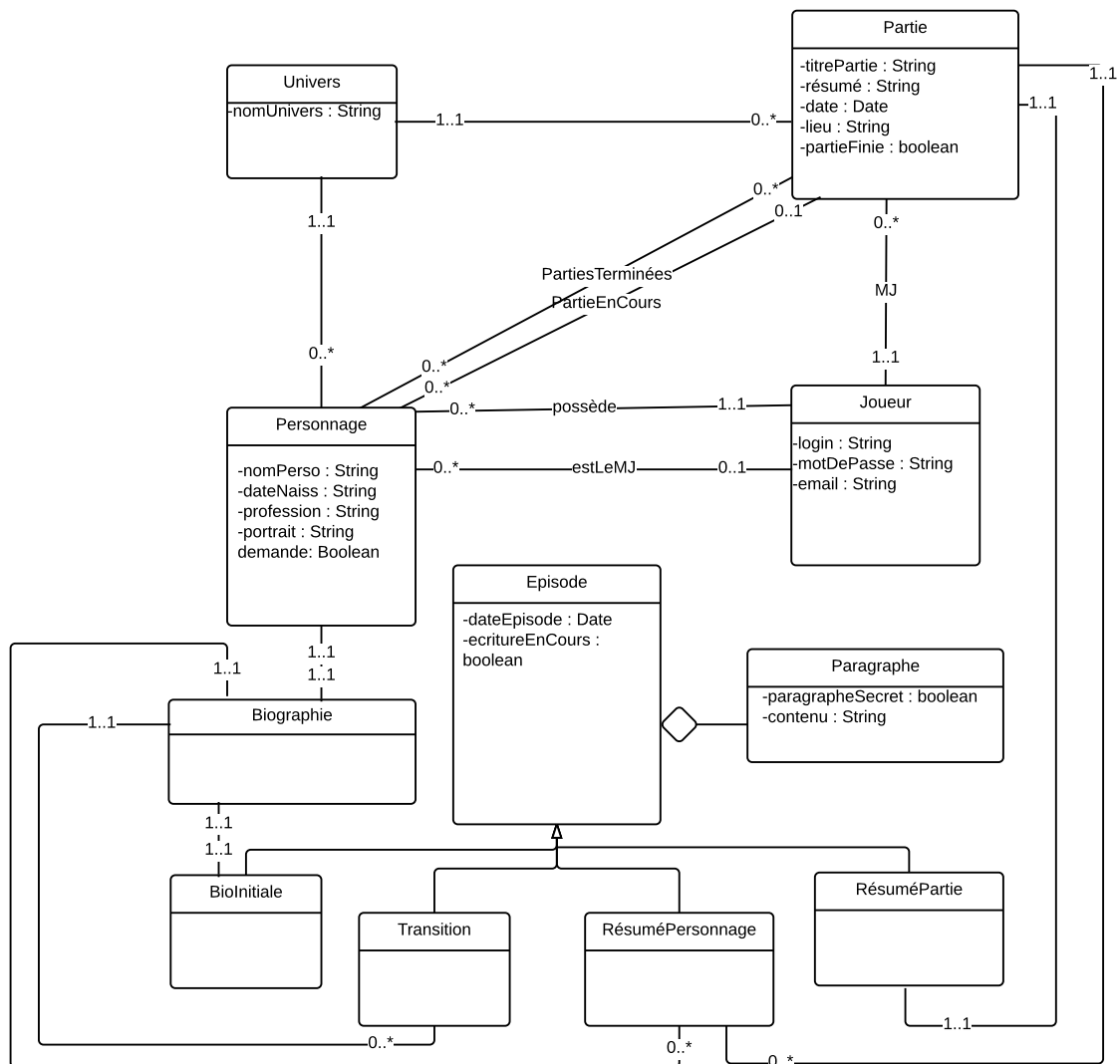


FIGURE 1 – Diagramme de classes d'analyse

1.2 Cas d'utilisation

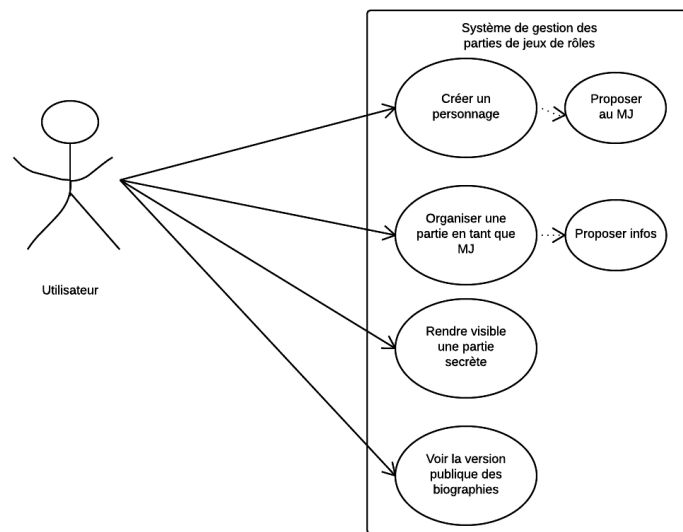


FIGURE 2 – Cas d'utilisation pour l'utilisateur

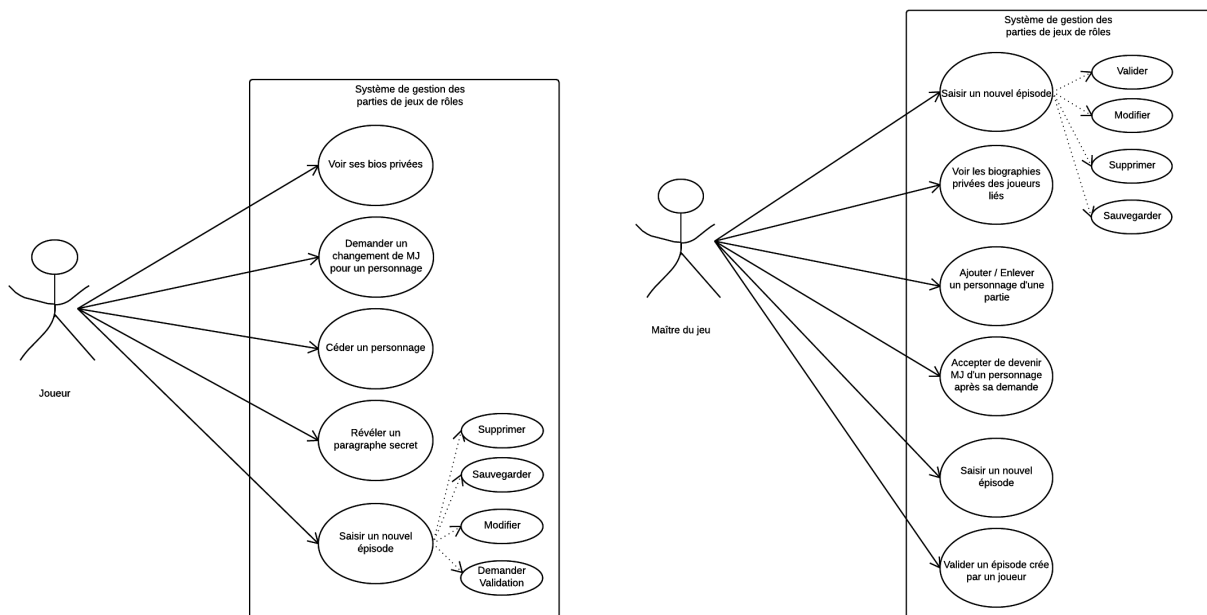


FIGURE 3 – Cas d'utilisation pour le joueur et le Maître du Jeu

1.3 Diagrammes de séquence système

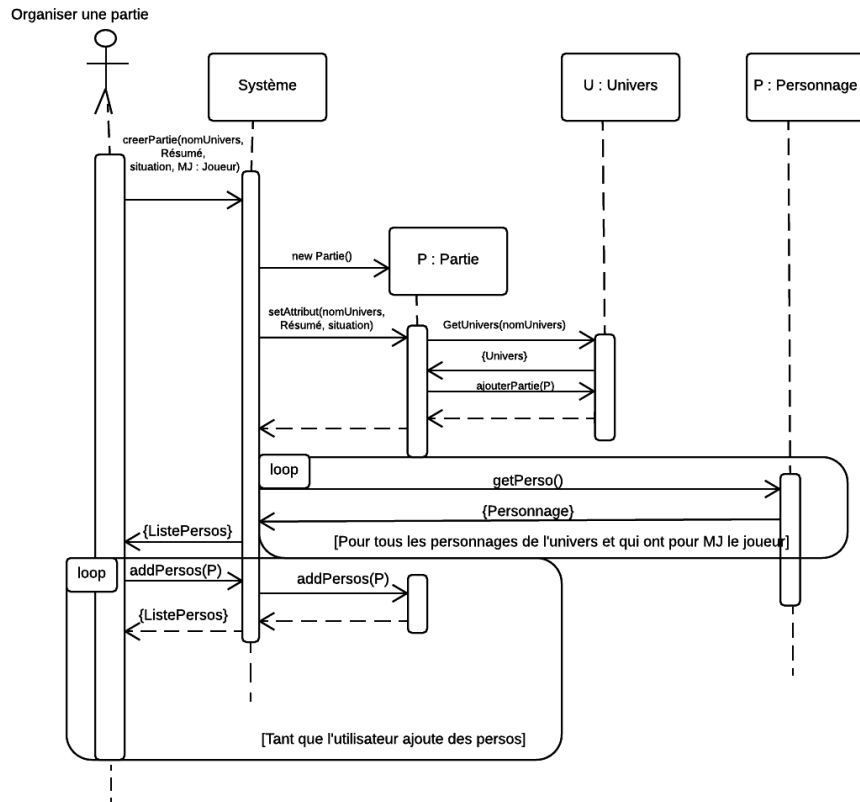


FIGURE 4 – Organiser une partie

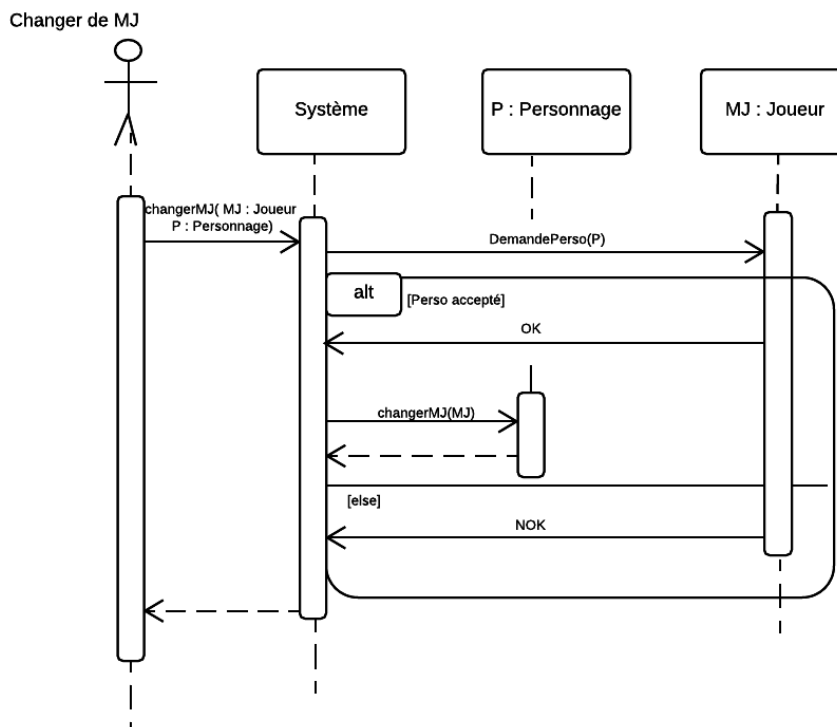


FIGURE 5 – Changer de maître du jeu pour un personnage

Créer un personnage et le proposer au MJ

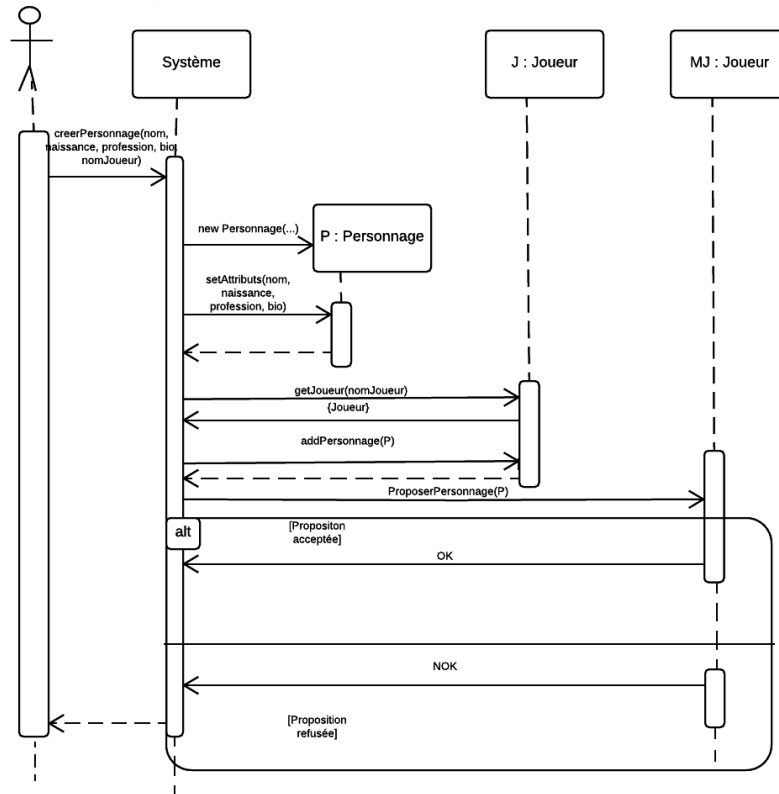


FIGURE 6 – Créer un personnage

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

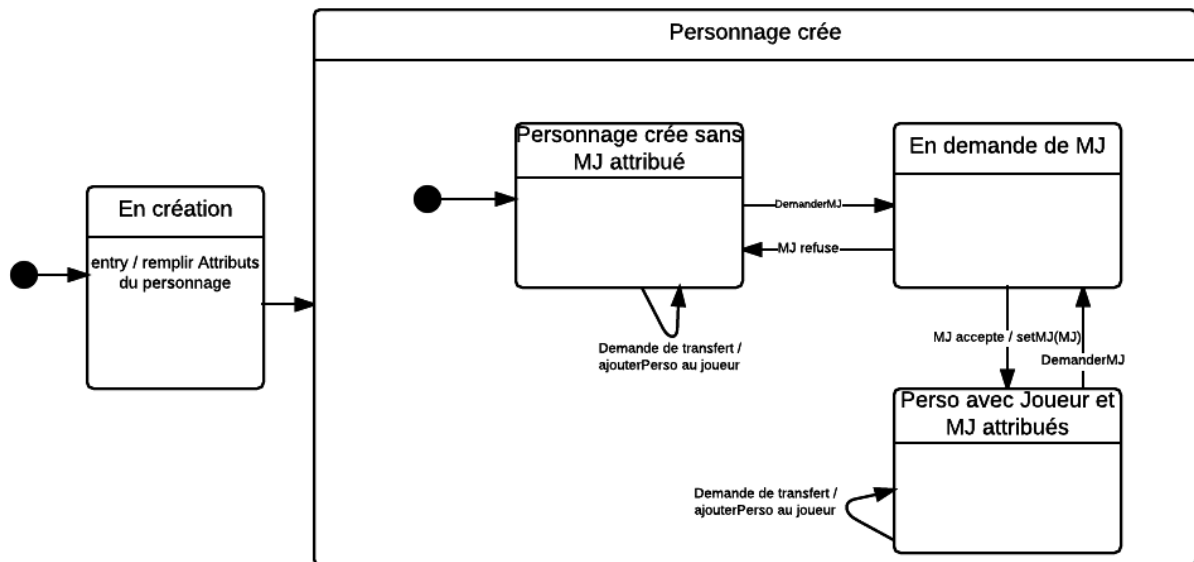


FIGURE 7 – Diagramme d'état/transition pour le changement de MJ et le transfert de personnage

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 :

Mot de passe :

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 :

Vous avez déjà un compte ?

Valider

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

- Alexander - voir - modifier
- Uther - voir - modifier

Créer personnage

Joueurs MJ

- Aslan - voir
- Fan - voir

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

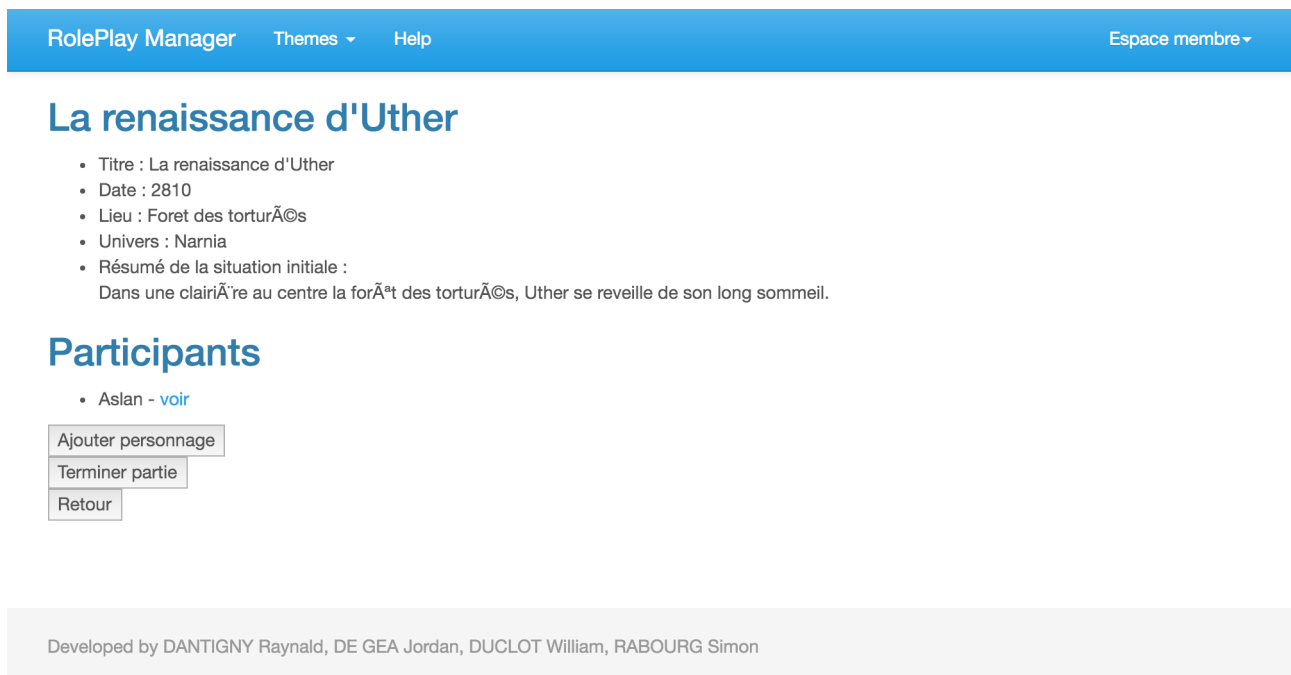


FIGURE 12 – Page de visualisation de partie

3.3.5 Ajouter un personnage à la partie



FIGURE 13 – Page d'ajout de personnage à une 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 14 – 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 15 – 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

Proposer à un MJ

- Biographie
- [Biographie initiale](#)

Parties

Transférer Personnage

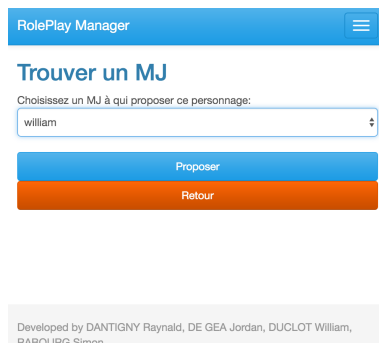
Retour

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

FIGURE 16 – Page de visualisation de personnage

3.4.6 Ajouter un MJ au personnage

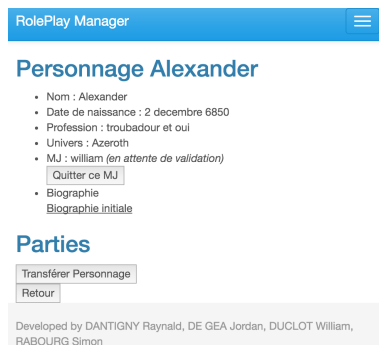
Sur la page "Voir le Personnage", vous avez un bouton Proposer à un MJ. Ce bouton vous redirige sur cette page.



The screenshot shows the 'RolePlay Manager' interface. At the top is a blue header with the text 'RolePlay Manager' and a hamburger menu icon. Below the header, the title 'Trouver un MJ' is displayed. Underneath, there is a text prompt 'Choisissez un MJ à qui proposer ce personnage:' followed by a dropdown menu containing the name 'william'. Below the dropdown are two buttons: a blue 'Proposer' button and an orange 'Retour' button. At the bottom of the page, a small grey box contains the text: 'Developed by DANTIGNY Reynald, DE GEA Jordan, DUCLOT William, RABOURG Simon'.

FIGURE 17 – Page pour cherche un MJ

Une fois la demande effectué, voici l'état de la page "Voir Le Personnage". En cliquant sur "Quitter ce MJ", vous revenez à l'état de la page dans la section "Voir Le Personnage".



The screenshot shows the 'Personnage Alexander' page. It has the same blue header as Figure 17. The title 'Personnage Alexander' is followed by a list of details: 'Nom : Alexander', 'Date de naissance : 2 decembre 6850', 'Profession : troubadour et oui', 'Univers : Azeroth', and 'MJ : william (en attente de validation)'. Below this list is a button labeled 'Quitter ce MJ'. Underneath the button is a section titled 'Biographie' with a link 'Biographie initiale'. Below the biography section is a section titled 'Parties' with a button 'Transférer Personnage' and a 'Retour' button. At the bottom, the same developer credit box is present.

FIGURE 18 – Page de personnage apres la recherche

3.5 MJ

3.5.1 MJ : Les Demandes

La page profil ressemble à cette image lorsqu'une personne vous demande comme MJ. Vous pouvez Accepter ou Refuser. En Acceptant, ce personnage est ajouté à la catégorie "Joueur MJ"

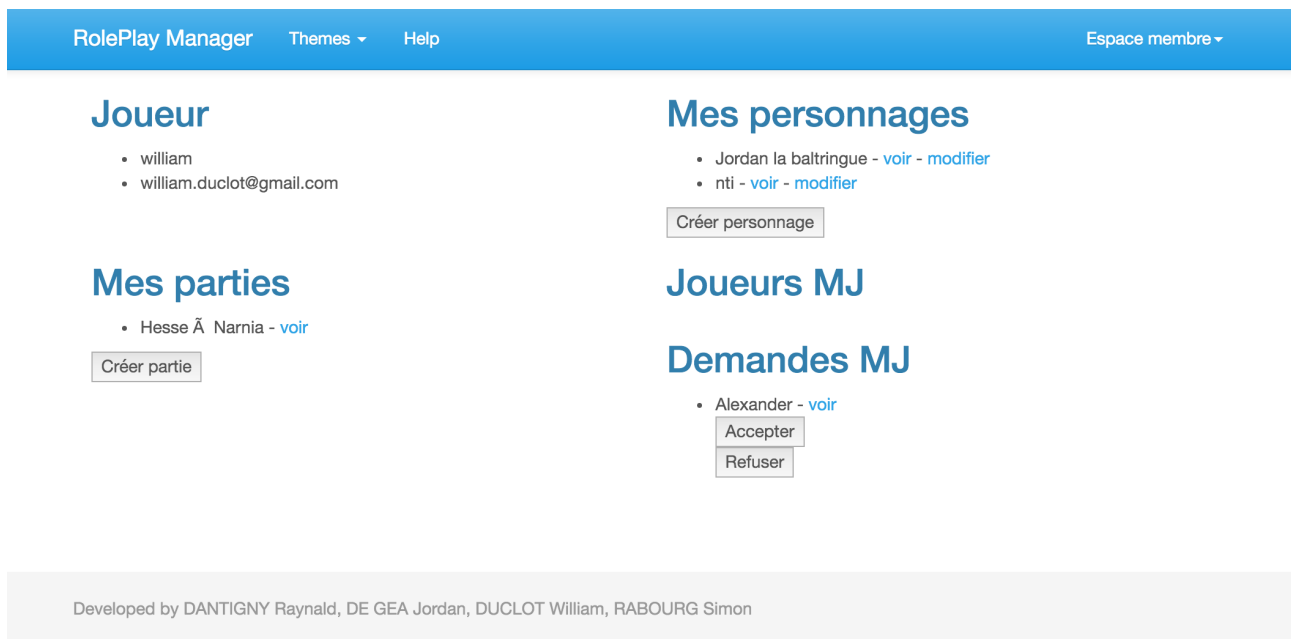


FIGURE 19 – Page pour cherche un MJ

3.5.2 MJ : Les Joueurs

La page de profil vous montre tous les joueurs vous ayant comme MJ.

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.