RAPPORT MI-MANDAT

KORALLIA FRENETTE  
WILLIAM LEMIRE

TRAVAIL PRÉSENTÉ À JEAN-CHRISTOPHE DEMERS  
DANS LE CADRE DU COURS **420-C61-IN – PROJET SYNTHÈSE**

TECHNIQUES DE L’INFORMATIQUE  
CÉGEP DU VIEUX-MONTRÉAL  
23/11/22

# RAPPORT DE MI-MANDAT

**Titre du projet :** TroQc – Échange entre particuliers

## Fonctionnalités réalisées

### William Lemire

La fonctionnalité développée par l’étudiant est la création, modification et suppression d’objets Note dans le module de lobby. L’utilisateur peut se créer des notes qu’il sauvegarde en base de données et qui sont affichées lors de l’ouverture du bloc-notes. En sélectionnant le bouton modifier et en choisissant une note, l’utilisateur peut modifier le sujet et le contenu de la note, qui sera ensuite mise à jour dans la base de données. En faisant un simple clic d’une note, elle est supprimée de la base de données.

Le plus grand défi lié au développement de cette fonctionnalité était de faire communiquer les informations qui proviennent de la base de données et le côté client. En effet, puisque chaque requête HTTP rafraîchit la page, ce qui réinitialise le code javascript, il a fallu utiliser la session de l’utilisateur pour garder le bloc-notes ouvert suite à une opération (insertion, modification, ou suppression).

Cette fonctionnalité se retrouve dans les fichiers suivants :  
script.js : openNotePad(), modifyNote(), deleteNote(), pinNote()  
lobby.jsp : lignes 96 – 151.  
lobbyServlet.java   
lobbyDAO.java :

### Korallia Frenette

La fonctionnalité développée par l’étudiante est la création d’un compte utilisateur dans l’application.

Le plus grand défi de cette réalisation était de sauvegarder l’avatar de l’utilisateur passée dans le formulaire dans la BD et de l’afficher à l’écran.

Cette fonctionnalité se retrouve dans les fichiers suivants :

inscriptionUsagerServlet.java  
UserDao.java  
getUserAvatar.java  
creercompte.jsp

## Développements à venir

### William Lemire

Le développement à venir qui sera pris en mains est la création d’une fonction de génération de code d’inventaire (SKU) qui est basé sur certaines colonnes spécifiées par l’utilisateur. Lors de la création d’un gabarit (template), si le champ SKU est laissé vide, le pattern spécifié par l’utilisateur dans les configurations est automatiquement appliqué. Ce SKU est basé sur un certain nombre de lettres venant de certaines colonnes choisies par l’utilisateur dans la table des gabarits.

Le plus grand défi de cette fonctionnalité est que le SKU par défaut est spécifié en amont de la création des gabarits et peut dépendre de colonnes qui ne sont pas présentes dans tous les gabarits. Il faudra donc trouver un moyen de vérifier la présence des colonnes nécessaires lors la création du gabarit.

### Korallia Frenette

Le développement qui sera pris en mais par l’étudiante est la création d’un algorithme qui détermine si les ventes de l’utilisateur, pour une période déterminée, suivent une régression linéaire ou non-linéaire. Une fois le modèle de régression déterminé, l’algorithme fera une projection des ventes pour cette période.

Le plus grand défi pour cette fonctionnalité est qu’elle dépend de beaucoup d’aspects fondamentaux, comme l’insertion de produits et l’insertion de ventes manuelles. Puisqu’il y a de nombreux à priori, l’implémentation concrète de l’algorithme reste assez floue.

## Avancement du projet jusqu’à date

Selon nos estimations, nous croyons que nous avons terminé environ 55% de notre projet. Au départ, l’avancement était plutôt ardu puisque nous utilisons une plateforme de développement qui nous était inconnue (Java EE) ainsi qu’un nouveau *framework*. Toutefois, nous sommes plus confortables avec ces technologies dorénavant et allons pouvoir produire plus rapidement.