

Application Web pour Gestion d'absences

Méthode SCRUM

Table de matières :

Introduction

Chapitre 1 :

Capture des besoins

Prototypage des interfaces

Pilotage du projet avec SCRUM

- Le Backlog du produit
- Planification des sprints.....

Chapitre 2 :

Premier Release (Gestion des éléments et des modules).....

Deuxième Release (gestion des modules).....

Troisième Release (gestion des absences).....

INTRODUCTION

« Scrum signifie mêlée au rugby. Scrum utilise les valeurs et l'esprit du rugby et les adapte aux projets de développement. Comme le pack lors d'un ballon porté au rugby, l'équipe chargée du développement travaille de façon collective, soudée vers un objectif précis. Comme un demi de mêlée, le Scrum Master aiguillonne les membres de l'équipe, les repositionne dans la bonne direction et donne le tempo pour assurer la réussite du projet. »

Chapitre 1

I. Capture des besoins

1. Identification des acteurs

« Un acteur représente l'abstraction d'un rôle joué par des entités externes (utilisateur, dispositif matériel ou autre système) qui interagissent directement avec le système étudié. »

Tout simplement un acteur est une entité physique (personne) ou abstraite (logiciel) capable d'utiliser le système afin de répondre à un besoin bien défini.

Les acteurs de cette application sont :

L'administrateur: c'est la personne possédant le privilège de plus haut niveau. Cet acteur est capable de manipuler toutes les fonctionnalités proposées par l'application notamment la gestion des filières, la gestion des modules, la gestion des éléments, la gestion des enseignants et la gestion des absences.

L'enseignant: Il s'agit du profil des enseignants de l'EST. Un enseignant est un acteur secondaire, il manipule quelques fonctionnalités basiques notamment la gestion d'absence et renseigner la base de données.

2. Les besoins fonctionnels

Les besoins fonctionnels ou les cas d'utilisations en terme d'UML peuvent être définis comme suit :

«Un cas d'utilisation (usecase) représente un ensemble des séquences d'actions réalisées par le système et produisant un résultat observable intéressant pour un acteur particulier.»

Un cas d'utilisation est une suite d'actions effectuées par le système afin de répondre à une demande d'un utilisateur (acteur). Dans ce qui suit, nous décrivons les différents besoins fonctionnels du système

- Scinder les listes d'étudiants en des groupes de TD et de TP
- Dresser des états mensuels par élément, par module et par filière
- Saisir les absences
- Modifier types d'absences
- Supprimer une absence
- Créer une filière rattachée à un département.
- Créer des éléments de modules.
- Créer des modules.
- Rattacher les modules a des filières.
- Ajouter des enseignants.
- Rattacher les enseignants aux départements.
- Modifier les affectations des professeurs aux éléments
- Importer la listed'étudiants.
- Exporter la listed'absence

3. Les besoins non fonctionnels

Les besoins non fonctionnels sont des besoins qui ont un aspect visible pour l'utilisateur, mais qui ne sont pas reliés directement au comportement du système. Les besoins non fonctionnels du système se décrivent comme suit :

Besoins de disponibilité : l'application constitue le cœur de l'activité de l'école, il est indispensable que cette dernière soit disponible à tout moment.

Besoins de sécurité : vu que cette application contient des données confidentielles, tous les accès aux différents espaces (administrateur, enseignant.) doivent être protégés par un mot de passe et un privilège d'accès. Ainsi, il faut s'assurer des cryptages des données au niveau de la base.

Besoins de portabilité et de compatibilité : l'application doit être portable sur tous les environnements logiciels (Windows, Mac OS, Linux)

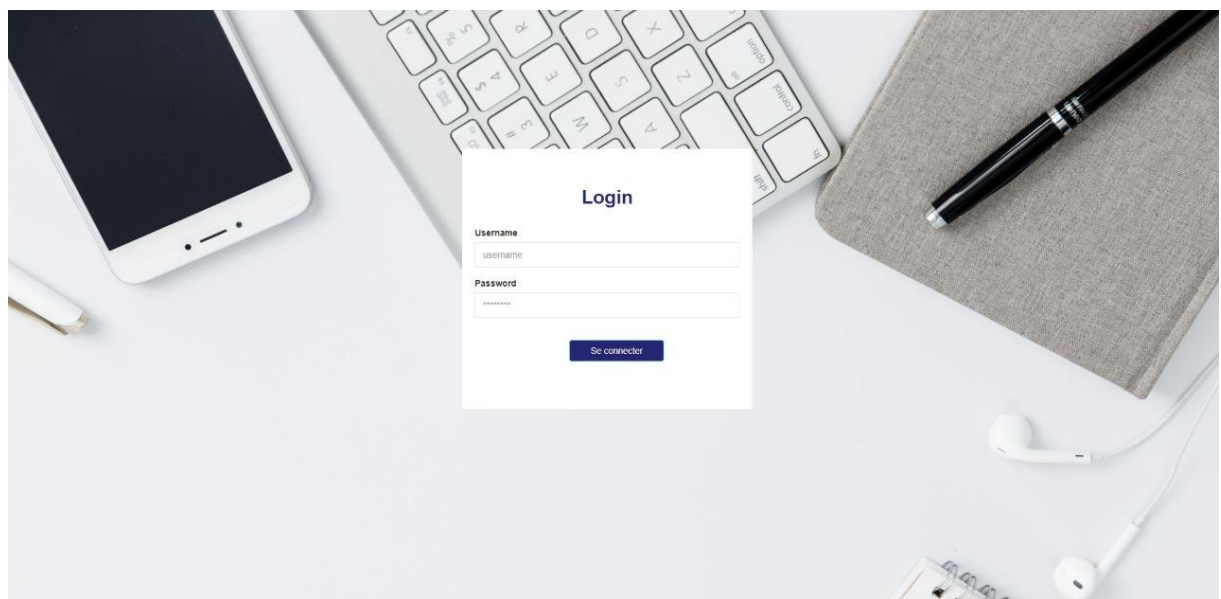
Besoins de documentation : lors de la livraison de l'application, nous devons fournir la documentation nécessaire pour les utilisateurs finaux (administrateur, enseignants, etc.) ainsi que les futurs développeurs.

Besoins d'utilisation : Tous les standards d'ergonomie doivent être présents : interface utilisateur bien claire et simple dans l'utilisation.

II. Prototypage des interfaces :

Dans le domaine du web, une technique est apparue et prend une place très importante dans le développement des applications Web, il s'agit du prototypage. Cette technique consiste à préparer quelques interfaces graphiques de l'application en utilisant un outil de conception de prototypes afin de mesurer le degré de satisfaction du client par rapport à la compréhension du projet par le développeur. L'interaction qui se produit entre l'utilisateur final et le développeur, à la suite de la discussion sur ces interfaces, permet d'ajuster les besoins et de les concevoir de manière précise et exacte. En effet, les interfaces graphiques font que l'utilisateur final soit plus interactif, précise et le poussent à mieux s'exprimer quant à ses attentes. Ci-dessus quelques interfaces réalisées avec l'outil Adobe XD.

La page d'authentification :



La page d'ajout d'un enseignant :

Ajouter Un Enseignant

Nom :

Prénom :

Téléphone :

Email Personnel :

Username :

Password :

Annuler Enregistrer

La page de consultation des absences :

Export Basic







Etat

Niveau

Filiere

Departement

Search

ID	Fiche Etudiant	Photo	Matricule	Nom	Prenom	Email	Telephone	Filiere	Departement	Niveau	Etat
3			KJH58145	Alt bado	Halima	halima14@gmail.com	0654871425	GIM	Industriel	DUT	Normal
4			KJU14752	Boucif	Meryem	meryem1@gmail.com	0652147880	GIM	Industriel	DUT	Normal
5			KJU141458	Hamada	Mosaab	hamada@gmail.com	0614586932	GIM	Industriel	DUT	Normal
6			I14278	Wakrim	Hajar	hajar@gmail.com	0654879632	GIM	Industriel	Doctorat	Normal
7			p1458796	Jarid	Mohammed	jarid@gmail.com	0652361478	GIM	Industriel	Doctorat	Recherche
12				haitam	ali	jaridchaina@gmail.com	0665321458	GL	Informatique	DUT	normale

Showing 1 to 6 of 6 rows

Lister les étudiants :

Home / Consultation des étudiants

Export Basic

Search

ID	Nom	Prenom	Etat	Action
3	Alt bado	Halima	P	✎ ✖
4	Boucif	Meryem	P	✎ ✖
5	Hamada	Mosab	P	✎ ✖
6	Wakrim	Hajar	P	✎ ✖
7	Jarid	Mohammed	P	✎ ✖
12	haltam	ali	P	✎ ✖

Showing 1 to 6 of 6 rows

La page d'ajout d'un étudiant :

Home / Ajouter Etudiant

Ajouter Un Etudiant

Nom :

Prenom :

Numéro de téléphone :

E-mail :

CIN :

Niveau : ☒ DUT ☐ LP régulière ☐ LP aménagée ☐ Master ☐ Doctorat

Année : ☐ 1 ☐ 2

Département :

Filière :

[Ajouter](#) [Annuler](#)

III- Pilotage du projet avec Scrum

Dans le contexte de notre projet, notre professeur sera à la fois le propriétaire et le directeur de produit puisqu'il satisfait les différents prérequis de ces deux rôles.

1. Le backlog du produit :

Le tableau résume le backlog produit de l'application. Chaque histoire utilisateur est caractérisée par un rang déduit à partir de ses risques et sa priorité. Pour le traitement des histoires utilisateur nous choisissons de commencer avec les cas d'utilisation les plus prioritaires et ayant le risque le moins élevé.

	Nom	Rang	Description	Thème	Risque	Priorité
1	Scinder les listes d'étudiants en des groupes de TD et de TP	7	Scinder les listes d'étudiants en des groupes de TD et de TP	Gestion des étudiants	Moyen	Elevée
2	Dresser des états mensuels par élément, par module et par filière	12	Dresser des états mensuels par élément, par module et par filière	Gestion des module	Moyen	Basse
3	Saisir les absences	10	Saisir les absences	Gestion des absences	Moyen	Elevée
4	Modifier types d'absences	11	Modifier types d'absences	Gestion des absences	Moyen	Moyenne
5	Supprimer une absence	13	Supprimer une absence	Gestion des absences	Moyen	Basse
6	Créer une filière rattachée à un département.	6	Créer une filière rattachée à un département.	Gestion des filières	Moyen	Moyenne
7	Créer des éléments de modules.	5	Créer des éléments de modules.	Gestion des modules	Moyen	Elevée
8	Créer des modules.	3	Créer des modules.	Gestion des modules	Moyen	Elevée
9	Rattacher les modules a des filières.	4	Rattacher les modules a des filières.	Gestion des modules	Moyen	Elevée
10	Ajouter des enseignants.	1	Ajouter des enseignants.	Gestion des enseignants	Moyen	Elevée
11	Rattacher les enseignants aux départements.	2	Rattacher les enseignants aux départements.	Gestion des enseignants	Moyen	Moyenne
12	Modifier les affectations des professeurs aux éléments	8	Modifier les affectations des professeurs aux éléments	Gestion des enseignants	moyen	Moyenne
13	Importer la liste d'étudiants.	9	Imp orter la liste d'étudiants	Gestion des étudiants	moyen	Elevée
14	Ajouter des elements	9	Ajouter des éléments	Gestion des éléments	moyen	Moyenne
15	Supprimer des elements	15	Supprimer des éléments	Gestion des éléments	Bas	Basse
16	Modifier des elements	10	Modifier des éléments	Gestion des éléments	moyen	Moyenne

2. Planification des sprints :

- R1 est le premier release qui est : gestion des éléments et des modules
- R2 second release : gestion des modules
- R3 troisième release : gestion d'absence

Premier Sprint (10 jours)

Jour 1: Spécification + Conception

Jour 2: Réalisation1

Jour 3: Test

Deuxième Sprint (20 jours)

Story 1 :

Jour 1: Spécification + Conception

Jour 2: Réalisation2

Jour 3: Test

Story 2 :

Jour 1: Spécification + Conception

Jour 2: Réalisation3

Jour 3: Test

Chapitre 2

- Dans ces sprints nous pouvons dégager trois activités principales qui sont la spécification fonctionnelle, la conception, le codage et le test. Tout au long de ce sprint, nous respectons ces activités pour construire le plan de notre travail.

1. Premier Release (Gestion des éléments et des modules)

1.1. Spécification + Conception

Diagramme de Cas d'utilisation « gestion des éléments » :

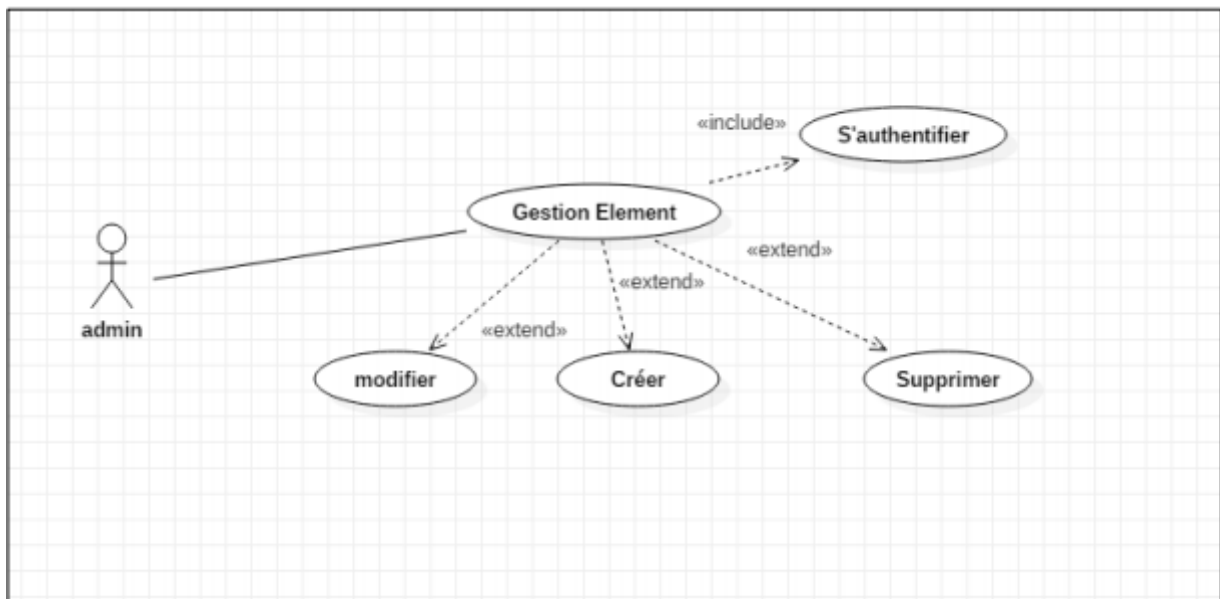
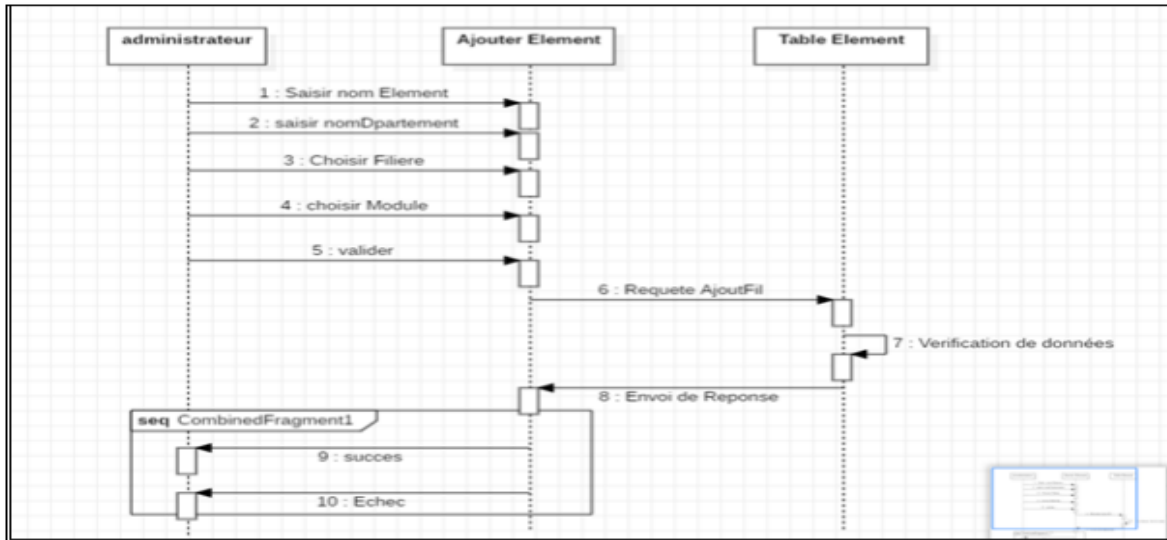


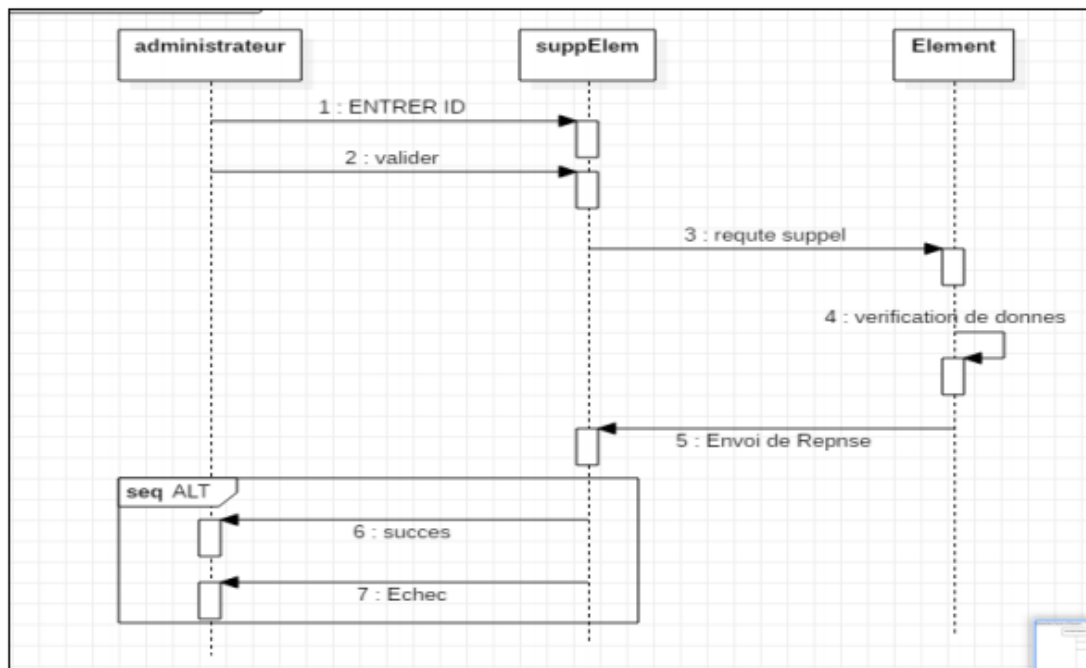
Diagramme de séquence ajouter éléments :



Description textuel de cas d'utilisation ajouter élément :

SOMMAIRE :	
Cas d'utilisation:	Ajouter element
Description :	Ce cas permet de crier un element
Acteur Principale:	Enseignant
Acteur Secondaire:	
DESCRIPTION DES ENCHAINEMENTS :	
Pré conditions	Enseignant est authentifié
SCENARIO NOMINAL :	
Etape1:	Le cas d'utilisation démarre lorsque le enseignant: appuyer sur bouton ajouter
Etape2:	1 : Enseignant doit saisir nom élément, nom département
Etape	2 : Enseignant doit choisir filière
3:	3 : Enseignant doit choisir module
	4 : Enseignant doit valider
	5 :le système doit vérifier les donnes
	6 : le système doit répondre avec échec ou bien suces
Post Condition :	
ENCHAINEMENT ALTERNATIF :	

Diagramme de séquence supprimer éléments :



Description textuel de cas d'utilisation supprimer élément :

SOMMAIRE :

Cas d'utilisation:	Supprimer élément
Description :	Ce cas permet de crier un element
Acteur Principale:	Enseignant
Acteur Secondaire:	

DESCRIPTION DES ENCHAINEMENTS :

Pré conditions	Enseignant est authentifié
----------------	-----------------------------------

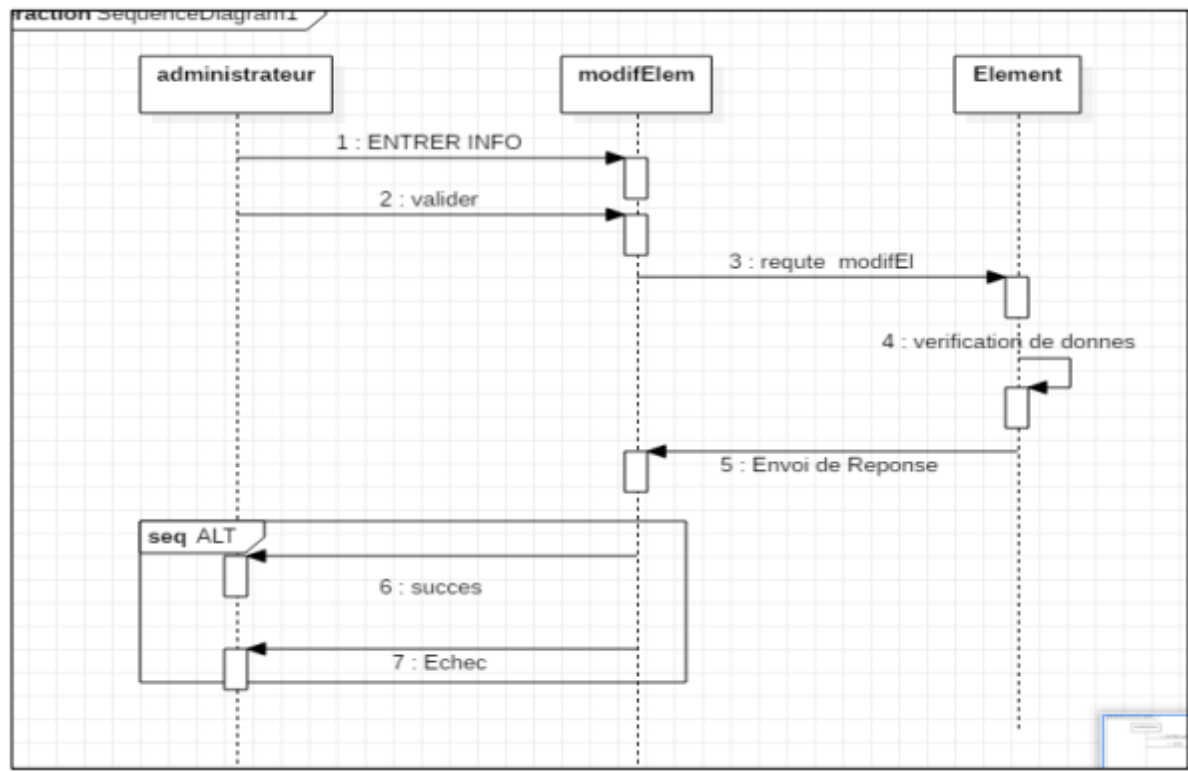
SCENARIO NOMINAL :

Etape1:	Le cas d'utilisation démarre lorsque le enseignant: appuyer sur bouton Supprimer
Etape2:	1 : Enseignant doit saisir ID élément
Etape	2 : Enseignant doit valider
3:	5 :le système doit vérifier les donnes
	6 : le système doit répondre avec échec ou bien suces

Post Condition :

ENCHAINEMENT ALTERNATIF :

Diagramme de séquence modifier éléments :



Description textuel de cas d'utilisation modifier élément :

SOMMAIRE :	
Cas d'utilisation:	Modifier éléments
Description :	Ce cas permet de crier un élément
Acteur Principale:	Enseignant
Acteur Secondaire:	
DESCRIPTION DES ENCHAINEMENTS :	
Pré conditions	Enseignant est authentifié
SCENARIO NOMINAL :	
Etape 1:	Le cas d'utilisation démarre lorsque le enseignant: appuyer sur bouton modifier
Etape 2:	1 : Enseignant doit saisir nom nouveau information sur l'élément 2 :
Etape 3:	Enseignant doit choisir filière
	2 : Enseignant doit valider
	3 :le système doit vérifier les donnes
	4 : le système doit répondre avec échec ou bien suces
Post Condition :	
ENCHAINEMENT ALTERNATIF :	

2. Deuxième Release (gestion des modules) :

2.1. Spécification + Conception

Diagramme de cas d'utilisations :

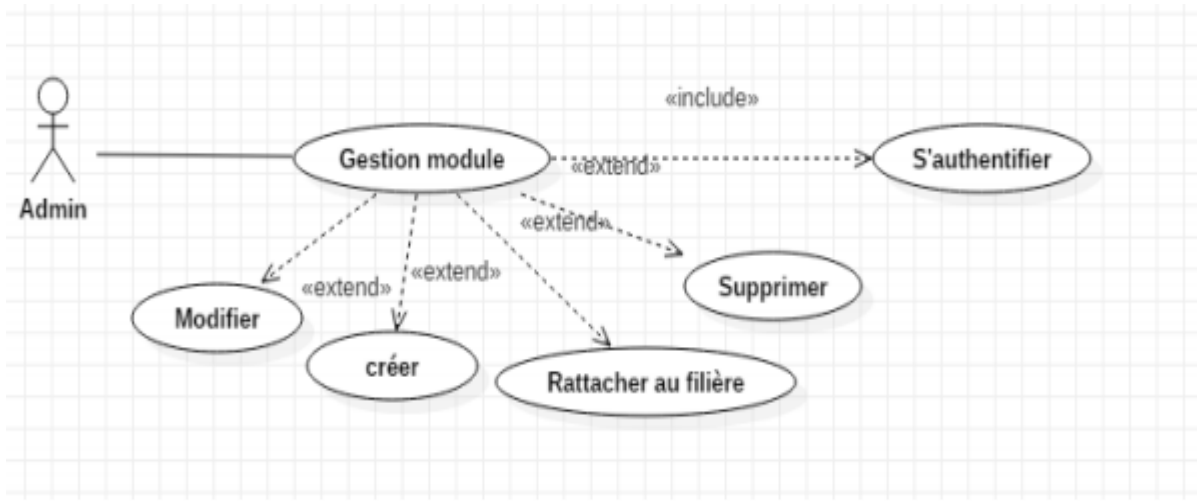


Diagramme de classes :

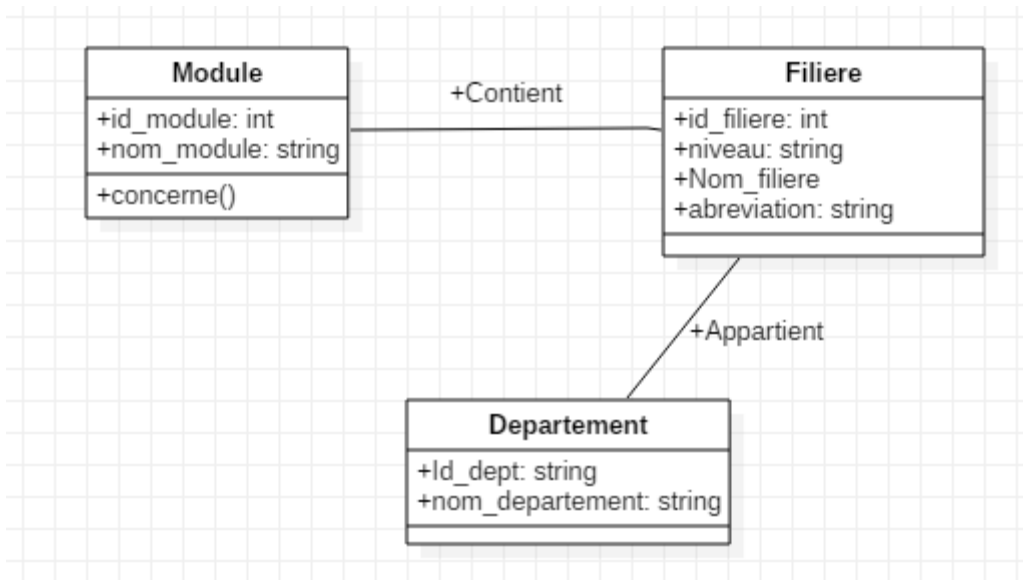
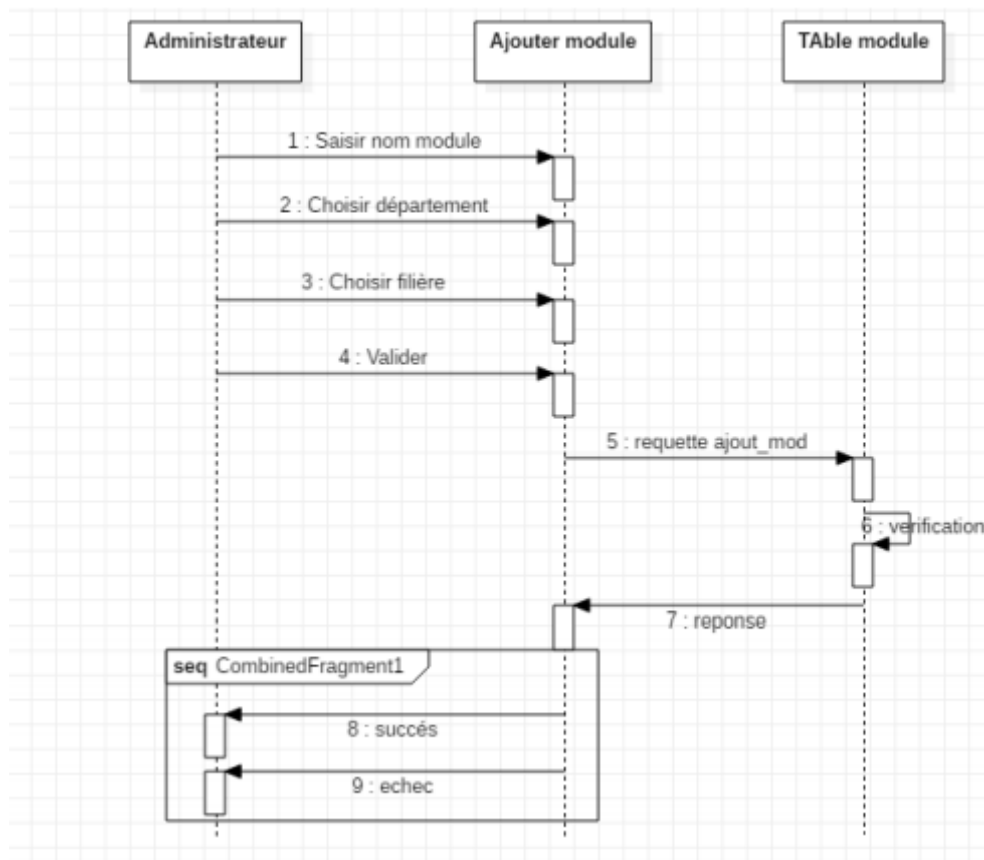


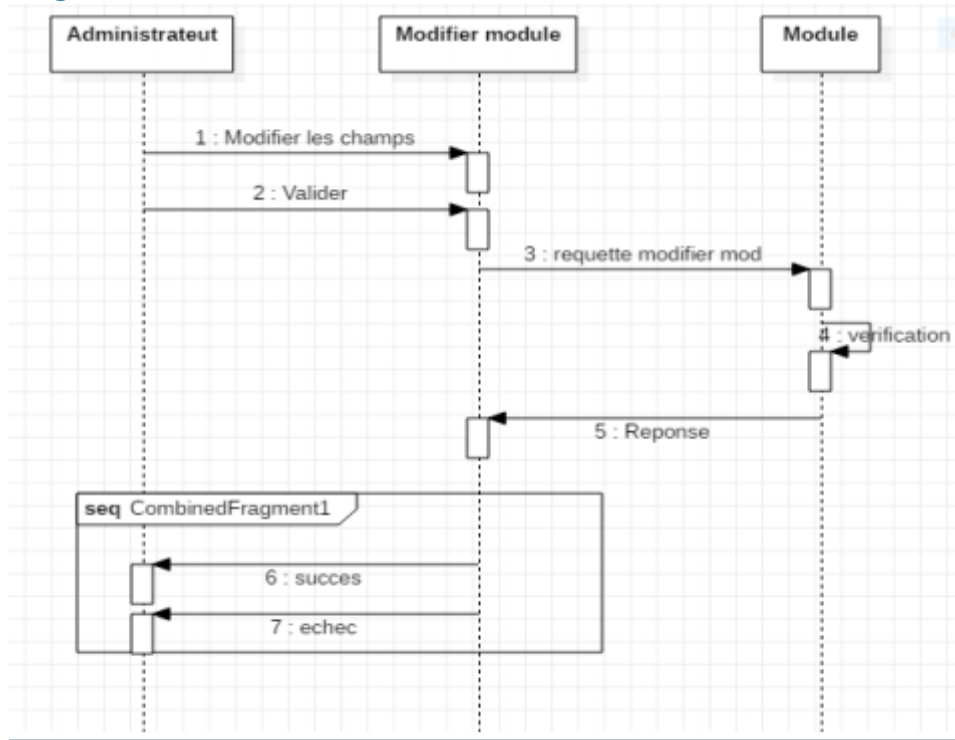
Diagramme des cas d'utilisation ajouter module :



Description textuel de cas d'utilisation ajouter module :

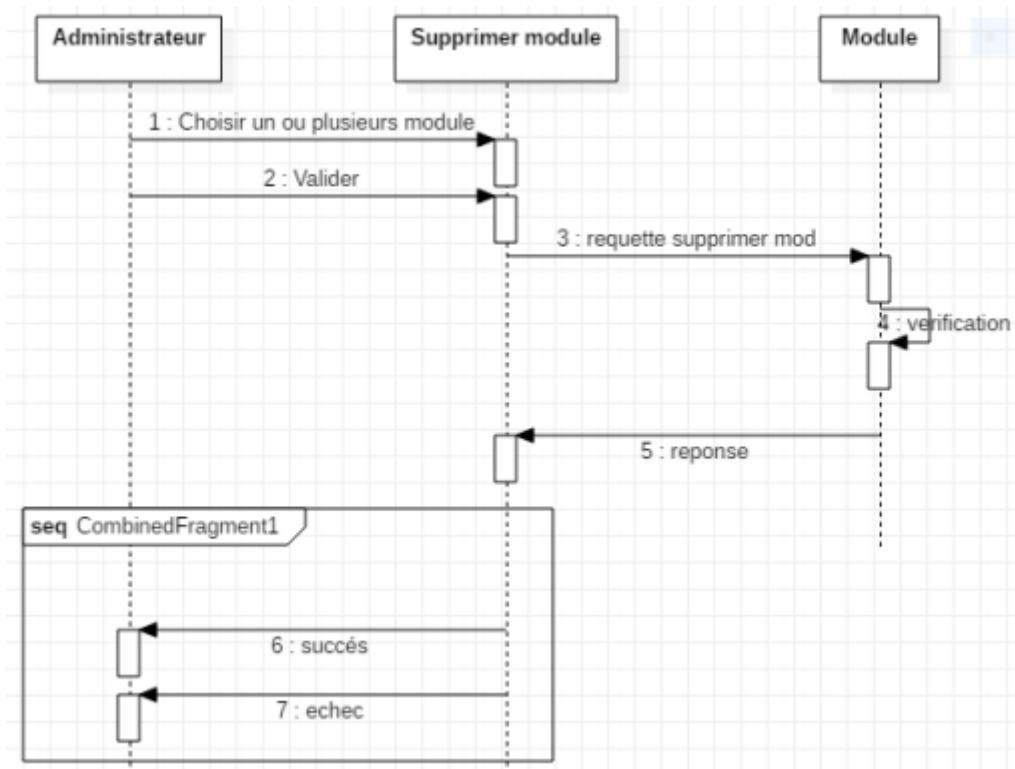
SOMMAIRE :	
Cas d'utilisation:	Ajouter module
Description :	Ce cas permet de Ajouter module
Acteur Principale:	Enseignant
Acteur Secondaire:	
DESCRIPTION DES ENCHAINEMENTS :	
Pré conditions	Enseignant est authentifié
SCENARIO NOMINAL :	
Etape1:	Le cas d'utilisation démarre lorsque le enseignant: appuyer sur bouton modifier
Etape2:	1 : Enseignant doit saisir nom module, département
Etape	2 : Enseignant doit choisir filière
3:	2 : Enseignant doit valider
	3 :le système doit vérifier les donnes
	4 : le système doit répondre avec échec ou bien suces
Post Condition :	
ENCHAINEMENT ALTERNATIF :	

Diagramme de cas d'utilisation modifier module :



Description textuel de cas d'utilisation modifier module :

SOMMAIRE :	
Cas d'utilisation:	Modifier module
Description :	Ce cas permet de Modifier module
Acteur Principale:	Enseignant
Acteur Secondaire:	
DESCRIPTION DES ENCHAINEMENTS :	
Pré conditions	Enseignant est authentifié
SCENARIO NOMINAL :	
Etape1:	Le cas d'utilisation démarre lorsque le enseignant: appuyer sur bouton modifier
Etape2:	1 : Enseignant doit saisir nom nouveau information sur module
Etape	2 : Enseignant doit valider
3:	3 :le système doit vérifier les donnes
	4 : le système doit répondre avec échec ou bien suces
Post Condition :	
ENCHAINEMENT ALTERNATIF :	



Description textuel de cas d'utilisation Supprimer module

SOMMAIRE :

Cas d'utilisation:	Supprimer module
Description :	Ce cas permet de supprimer un element
Acteur Principale:	Enseignant
Acteur Secondaire:	

DESCRIPTION DES ENCHAINEMENTS :

Pré conditions	Enseignant est authentifié
----------------	-----------------------------------

SCENARIO NOMINAL :

Etape1:	Le cas d'utilisation démarre lorsque le enseignant: appuyer sur bouton supprimer
Etape2:	1 : Enseignant doit saisir un ou plsieurs module
Etape	2 : Enseignant doit valider
3:	3 :le système doit vérifier les donnes
	4 : le système doit répondre avec échec ou bien suces

Post Condition :

ENCHAINEMENT ALTERNATIF :

3. Troisième Release (gestion des absences) :

3.1. Spécification + Conception

Diagrammes de cas d'utilisation :

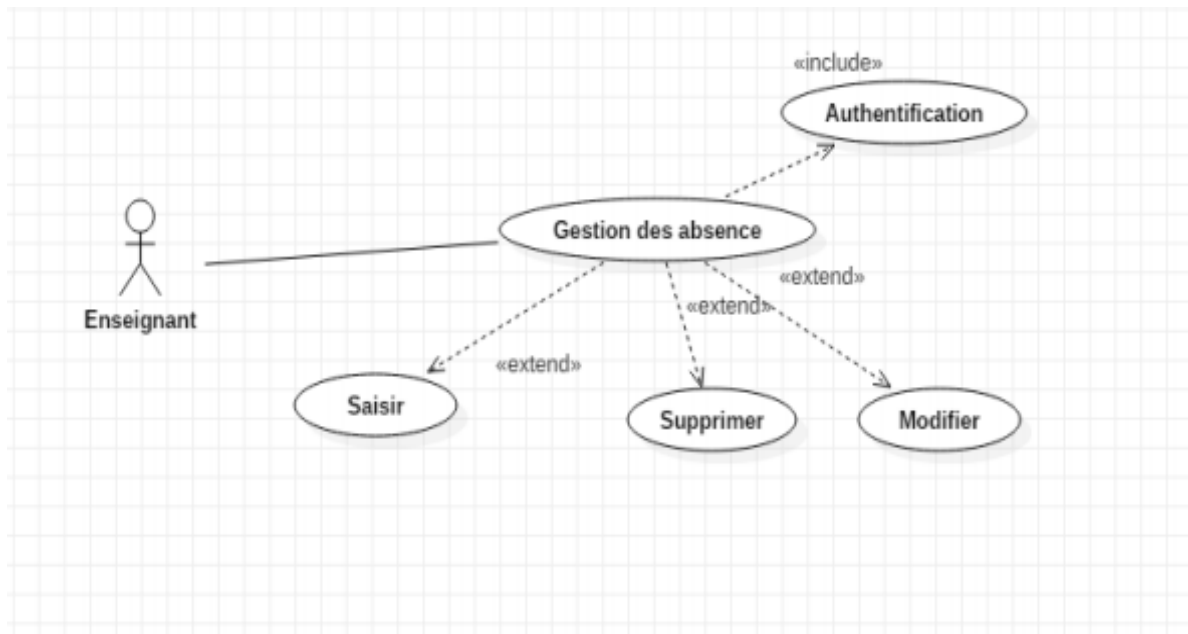


Diagramme de class :

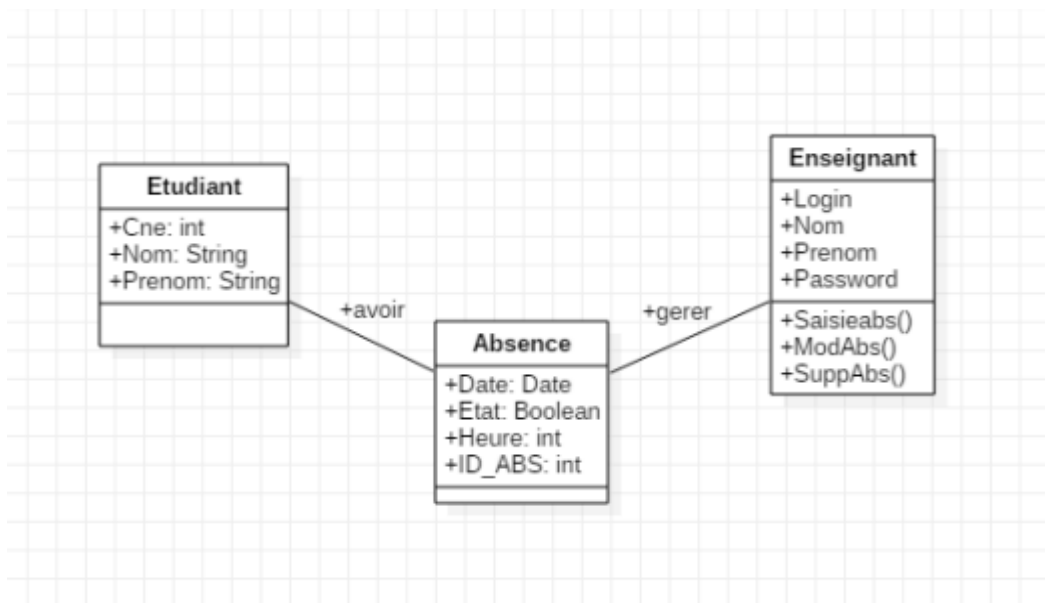
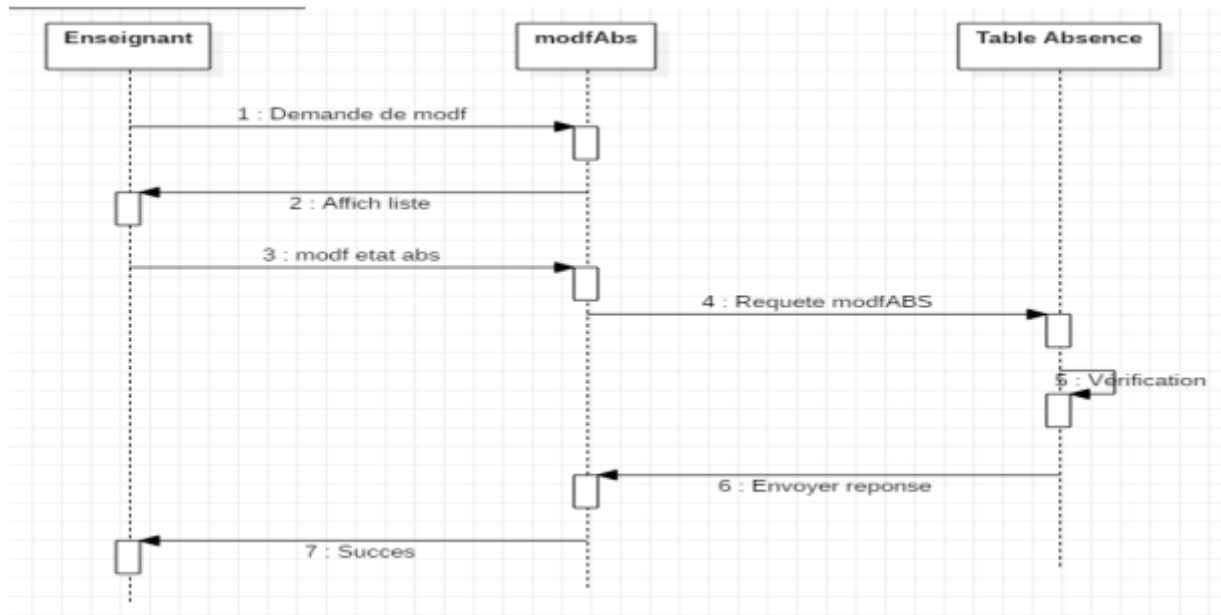


Diagramme de séquence modifier absence :



Description textuel de cas d'utilisation modifier absence :

SOMMAIRE :

Cas d'utilisation:	Modifier absence
Description :	Ce cas permet de Modifier absence
Acteur Principale:	Enseignant
Acteur Secondaire:	

DESCRIPTION DES ENCHAINEMENTS :

Pré conditions	Enseignant est authentifié
----------------	-----------------------------------

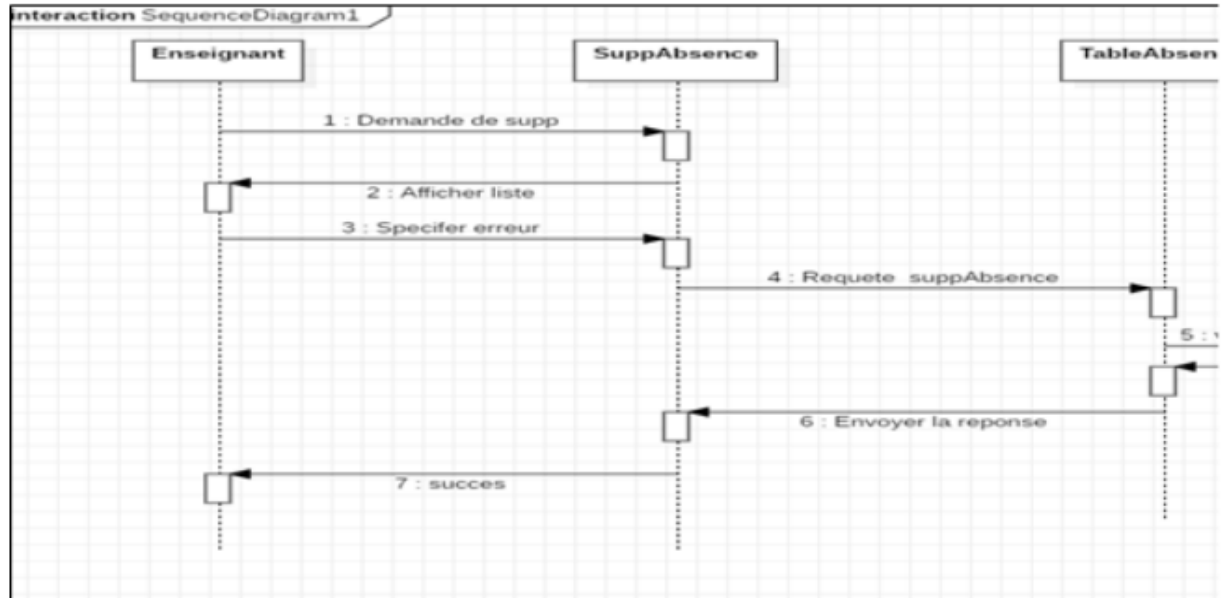
SCENARIO NOMINAL :

Etape1:	Le cas d'utilisation démarre lorsque le enseignant: appuyer sur bouton modifier
Etape2:	1 : Enseignant doit faire demande de suppression
Etape	2 : le système doit afficher la liste
3:	3 : Enseignant doit modifier état d'absence
	4 : le système doit répondre avec échec ou bien suces

Post Condition :

ENCHAINEMENT ALTERNATIF :

Diagrammes de séquence supprimer absence :



Description textuel de cas d'utilisation Supprimer absence :

SOMMAIRE :	
Cas d'utilisation:	Supprimer Absence
Description :	Ce cas permet de Supprimer Absence
Acteur Principale:	Enseignant
Acteur Secondaire:	
DESCRIPTION DES ENCHAINEMENTS :	
Pré conditions	Enseignant est authentifié
SCENARIO NOMINAL :	
Etape1:	Le cas d'utilisation démarre lorsque le enseignant: appuyer sur bouton supprimer
Etape2:	1 : Enseignant doit faire demande de suppression
Etape	2 : le système doit afficher la liste
3:	3 : Enseignant doit spécifier l'erreur
	4 : le système doit répondre avec échec ou bien suces
Post Condition :	
ENCHAINEMENT ALTERNATIF :	



المدرسة العليا للتكنولوجيا الدار البيضاء