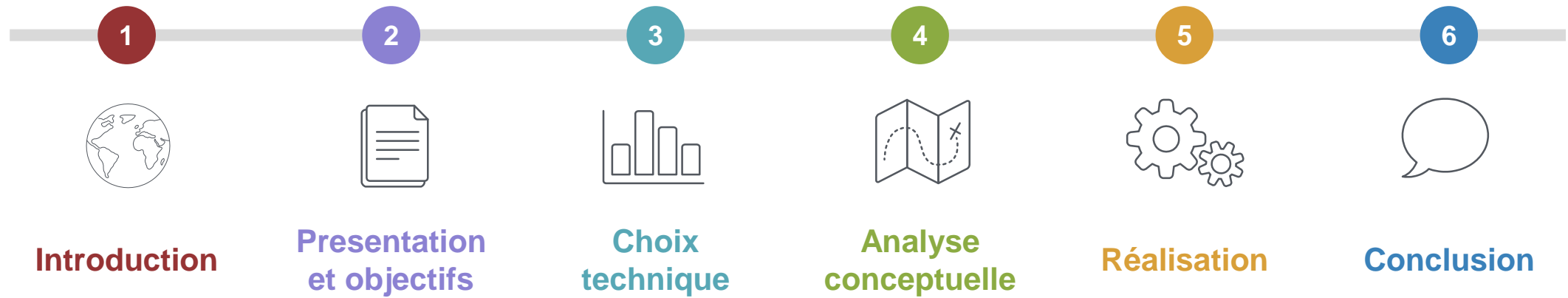


Développement d'une application bancaire mobile

Encadré par : monsieur Amir SOMRANI (BFI)
monsieur Sami OUALI (ISI)

Elaboré par : Nader SOMRANI & Wajdi KHATTEL

Plan



1

Introduction



Introduction

- L'internet a changé le fonctionnement des banques
- La plupart des transactions bancaires se font en ligne
- Le nombre énorme d'appareils mobiles oblige les banques à proposer des solutions mobiles

2

Présentation et objectifs du projet

Le contexte du travail



Objectif

Développer une application bancaire mobile
sous Android

Développer une application web pour
l'administration



Présentation et objectifs du projet

Application mobile

Doit permettre à l'utilisateur de :

- Transférer de l'argent
- Consulter l'historique des transactions
- Géolocaliser les agences et les distributeurs de billets
- Consulter les taux des changes et convertir de la devise



Présentation et objectifs du projet

Application web

Doit permettre à l'administrateur de :

- Gérer les clients de la banque
- Gérer les comptes et les cartes bancaires
- Répondre aux besoins des clients

3

Choix technique

Android

Pourquoi choisir ce système d'exploitation ?





81,7%

La part du marché des systèmes
d'exploitation mobile (Q4 '16)

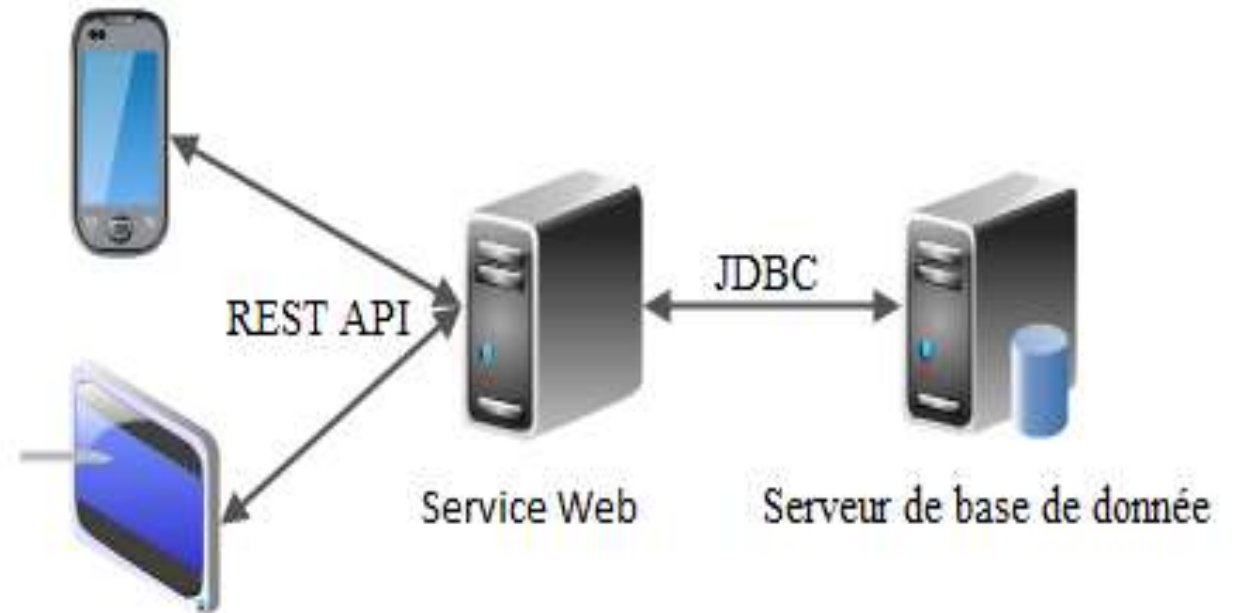
2,000,000,000

Le nombre d'utilisateurs

Architecture de l'application mobile

Architecture 3-tiers:

- Couche présentation
- Couche métier
- Couche accès aux données



4

Analyse conceptuelle

La conception du travail

Identification des acteurs



Client

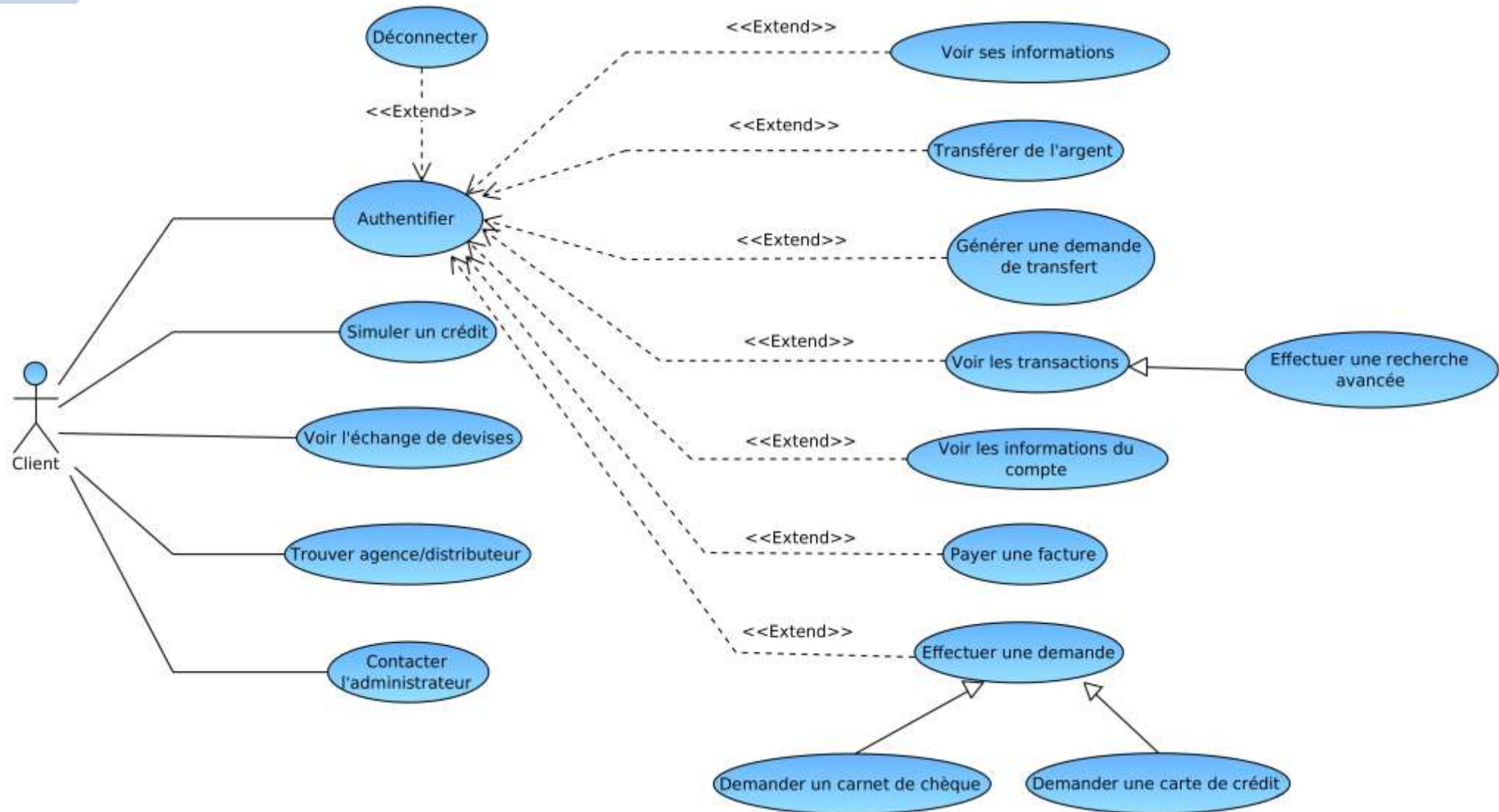
Acteur principal du projet, il profite de toutes les fonctionnalités offertes par l'application mobile.



Administrateur

Acteur secondaire, son rôle est de gérer les clients et leurs comptes ainsi que les services de l'application mobile.

Cas d'utilisation du client



Cas d'utilisation de l'administrateur

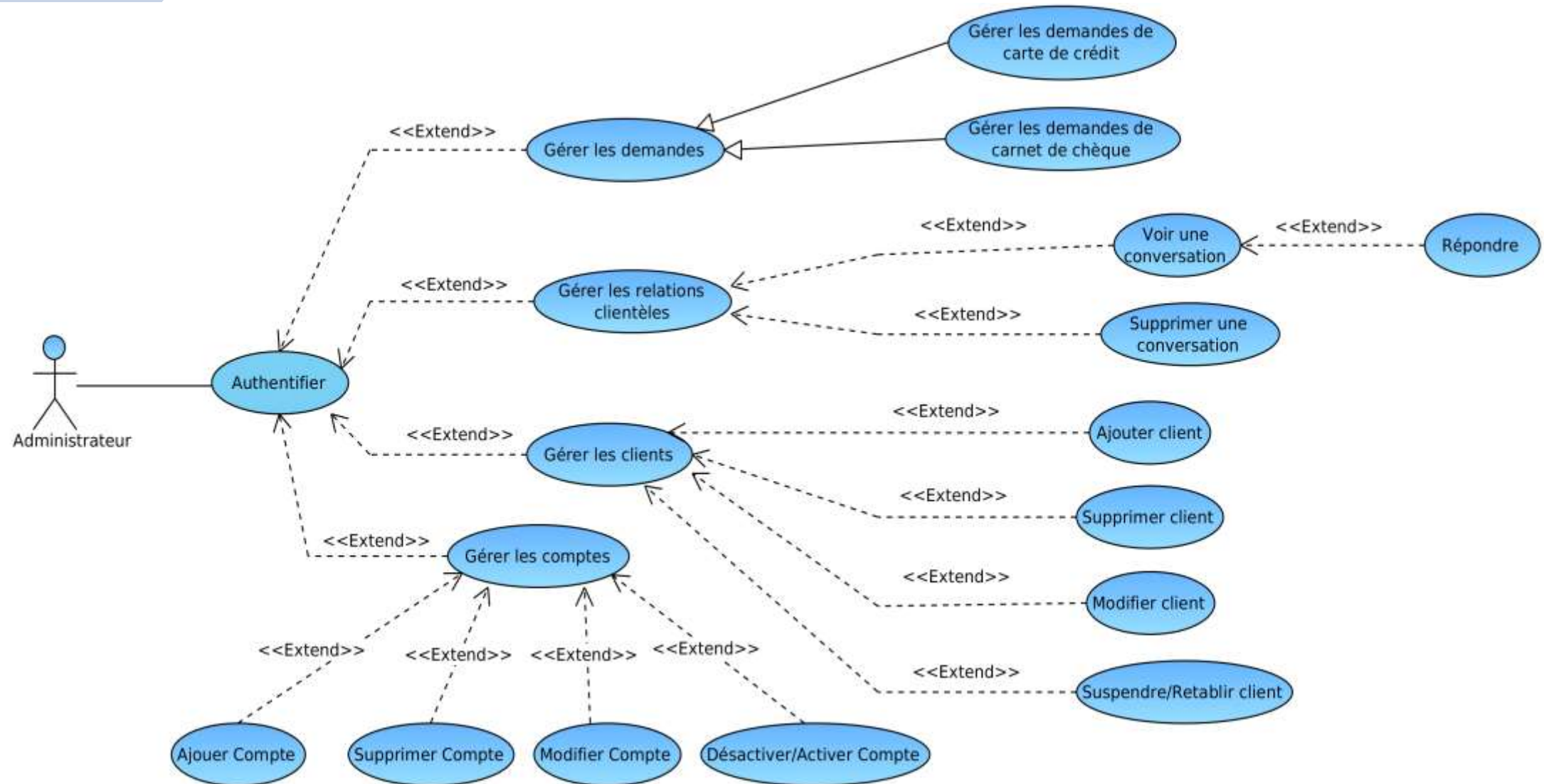


Diagramme de classes

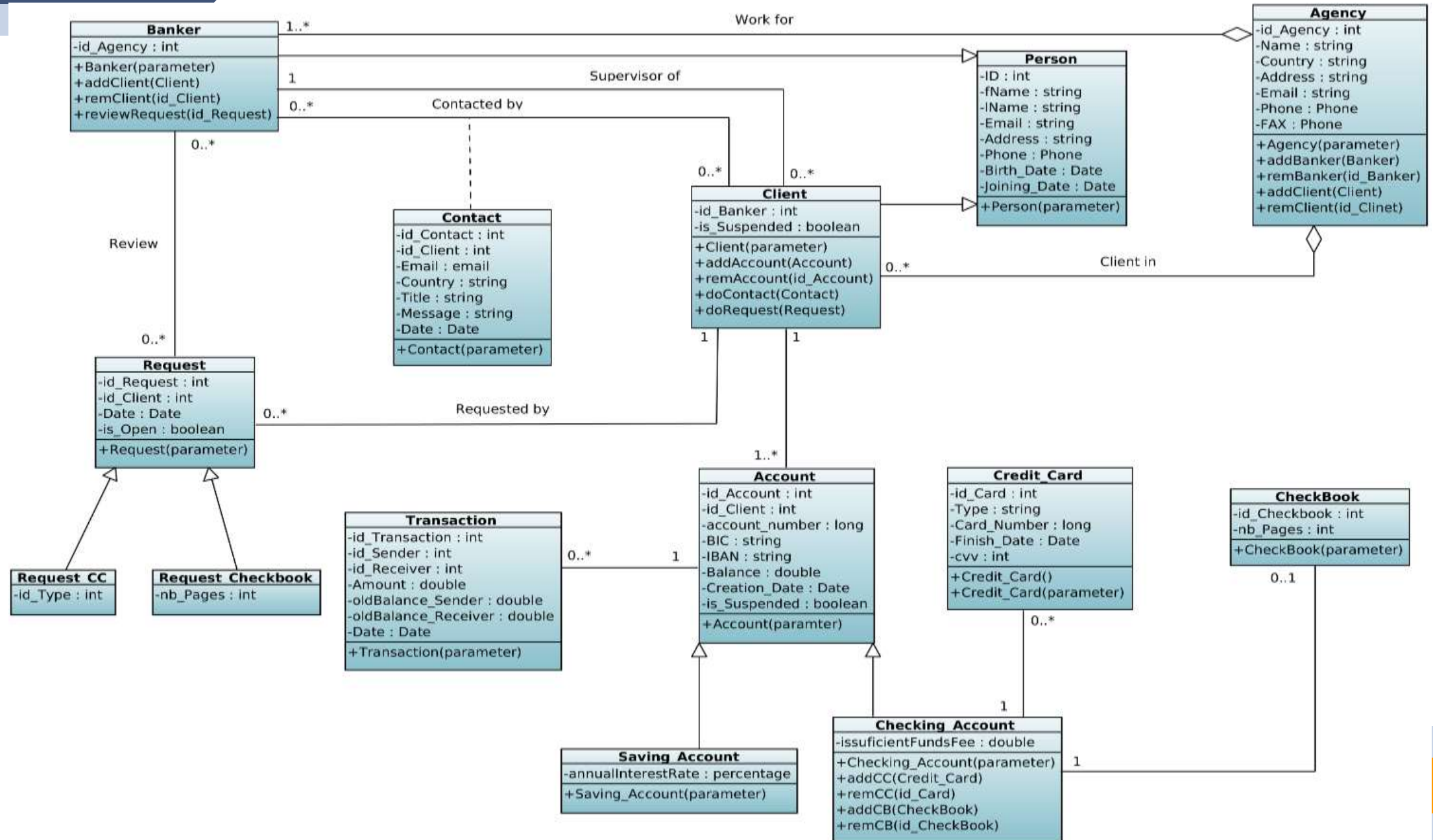


Diagramme de séquence «Transférer de l'argent»

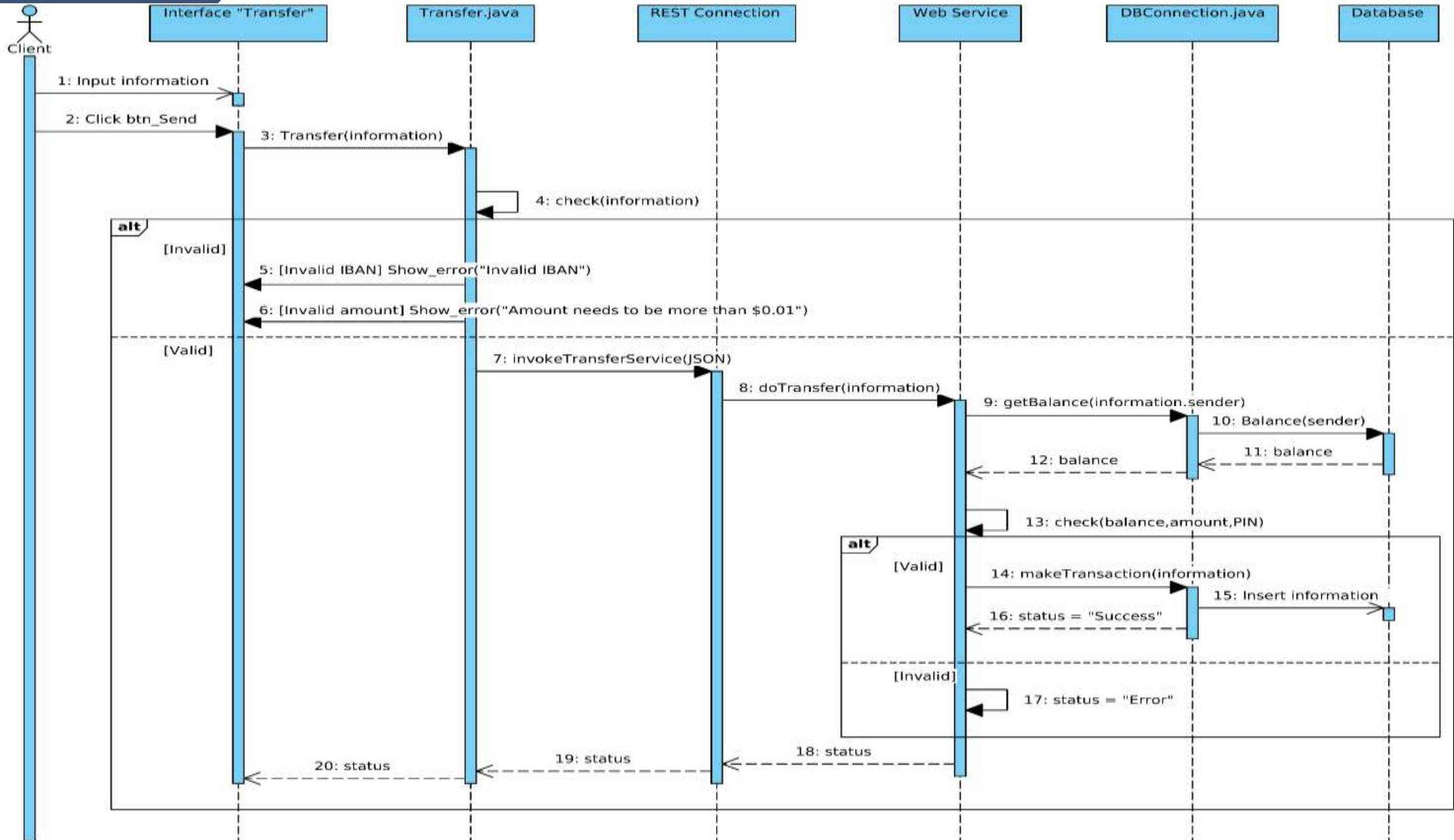
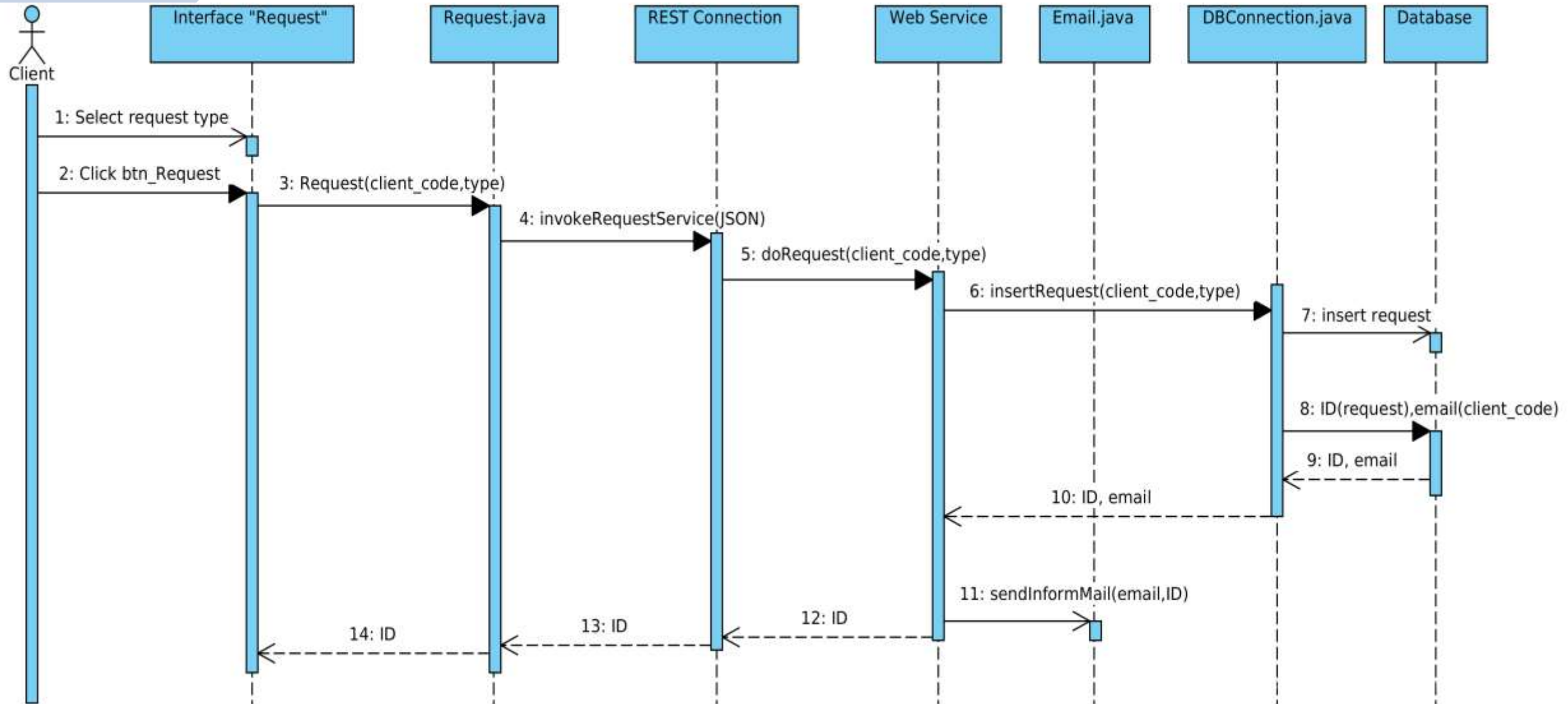


Diagramme de séquence «Effectuer une demande»



5

Réalisation

Les étapes pour concevoir les applications web et mobile



Environnement logiciel



Android Studio



Eclipse



Visual paradigm



Microsoft Word

Scrum

Release 1 : Application web

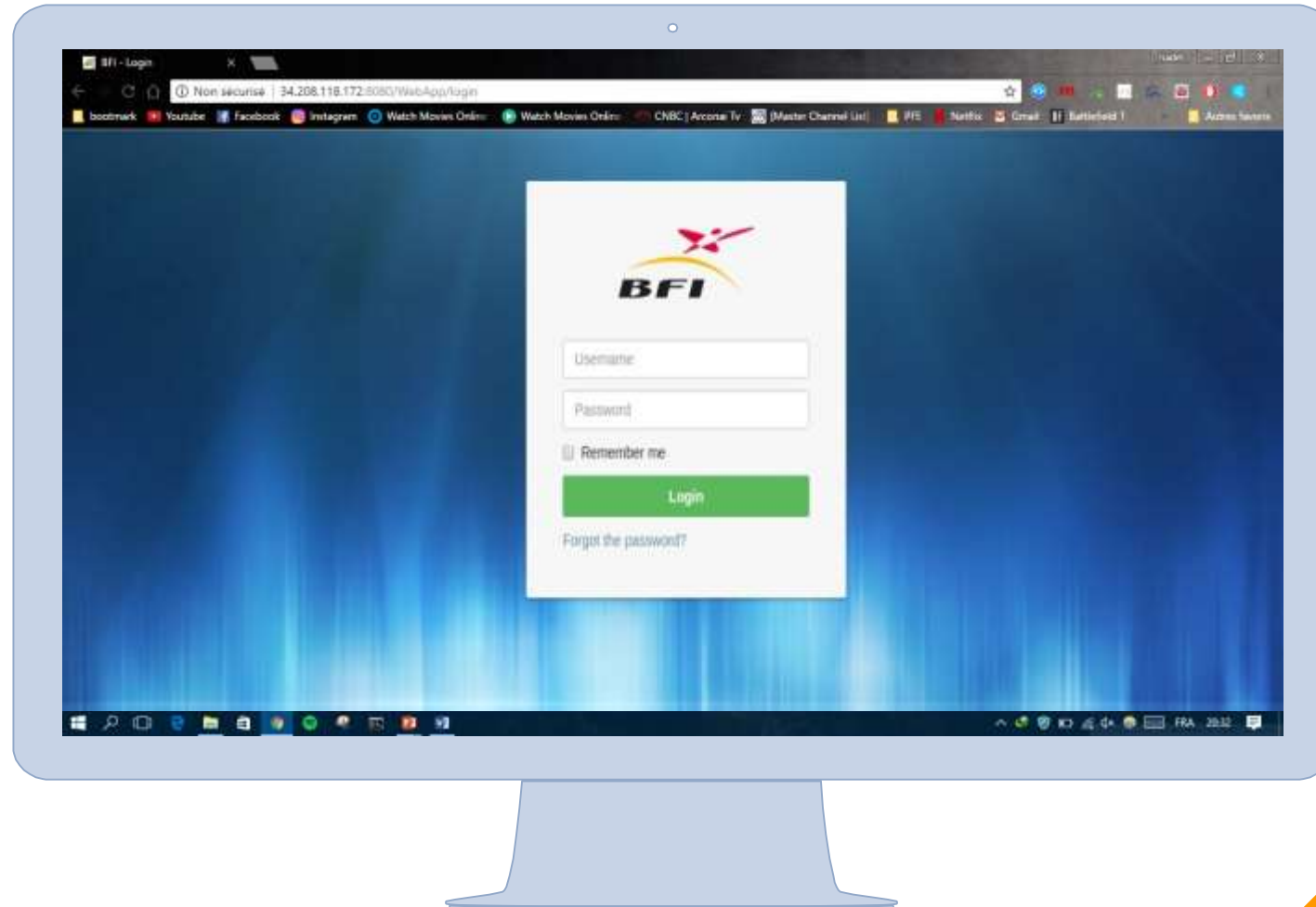
	Nom	Tâche
Sprint 0	Authentification	S'Authentifier
Sprint 1	Gestion Administrative	Gérer les clients
		Gérer les comptes
		Gérer les cartes
Sprint 2	Gestions des demandes	Accepter
		Rejeter
		Supprimer
Sprint 3	Gestion des messages	Répondre
		Supprimer

Release 2 : Application mobile

	Nom	Tâche
Sprint 0	Authentification	S'Authentifier
		Voir ses informations
Sprint 1	Gestion des comptes	Voir les transactions
		Transférer de l'argent
		Générer un transfert
		Demander des cartes ou un carnet de chèque
		Visualiser et convertir de la devise
Sprint 2	Gestion des services	Simuler des crédits
		Contacter la banque
		Localiser les agences et les distributeurs

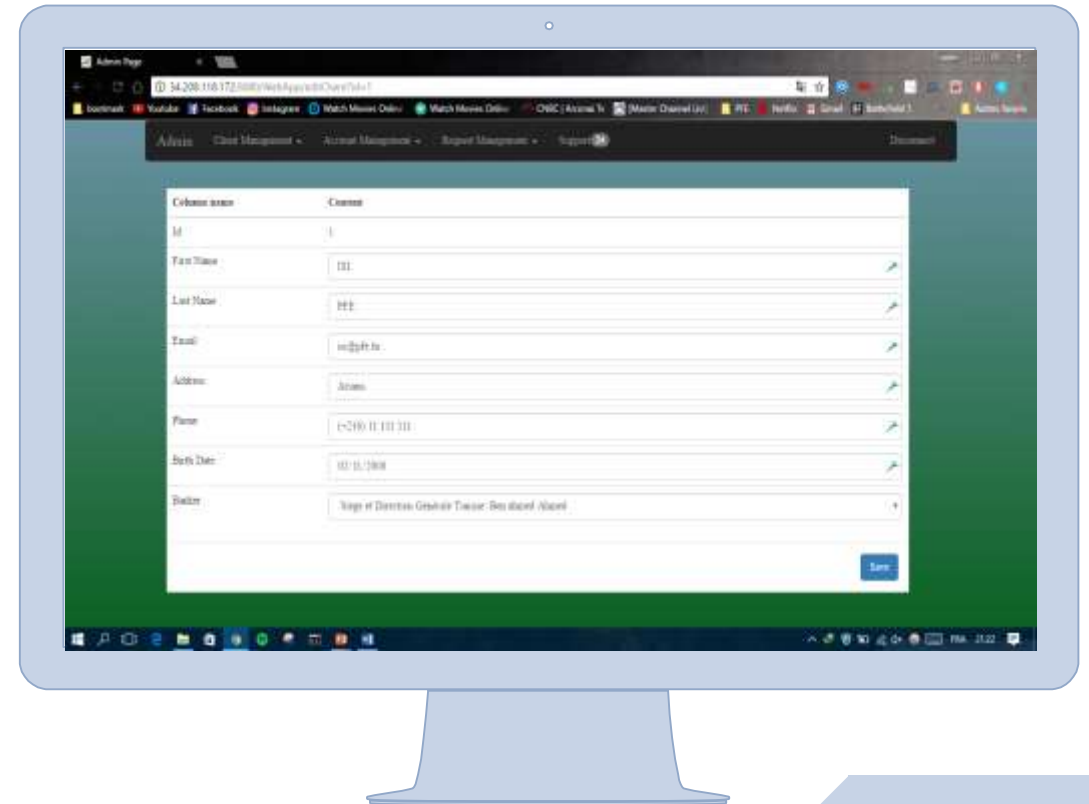
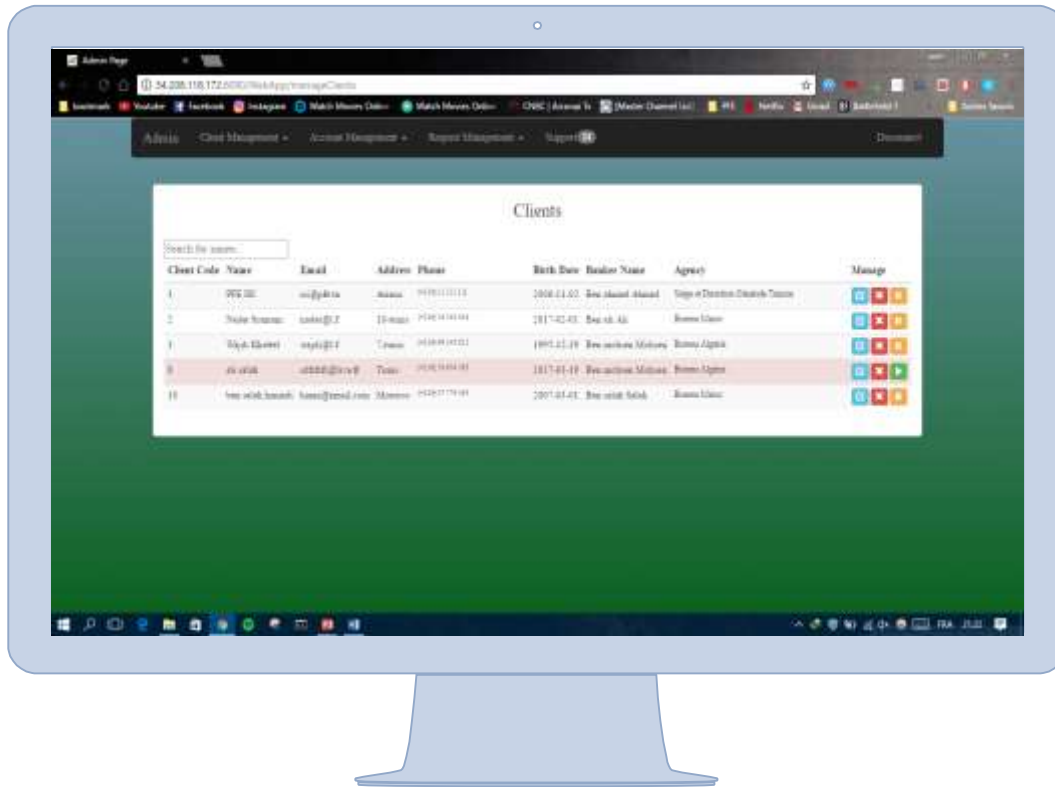
Release 1 : Application web

Sprint 0 : Authentification



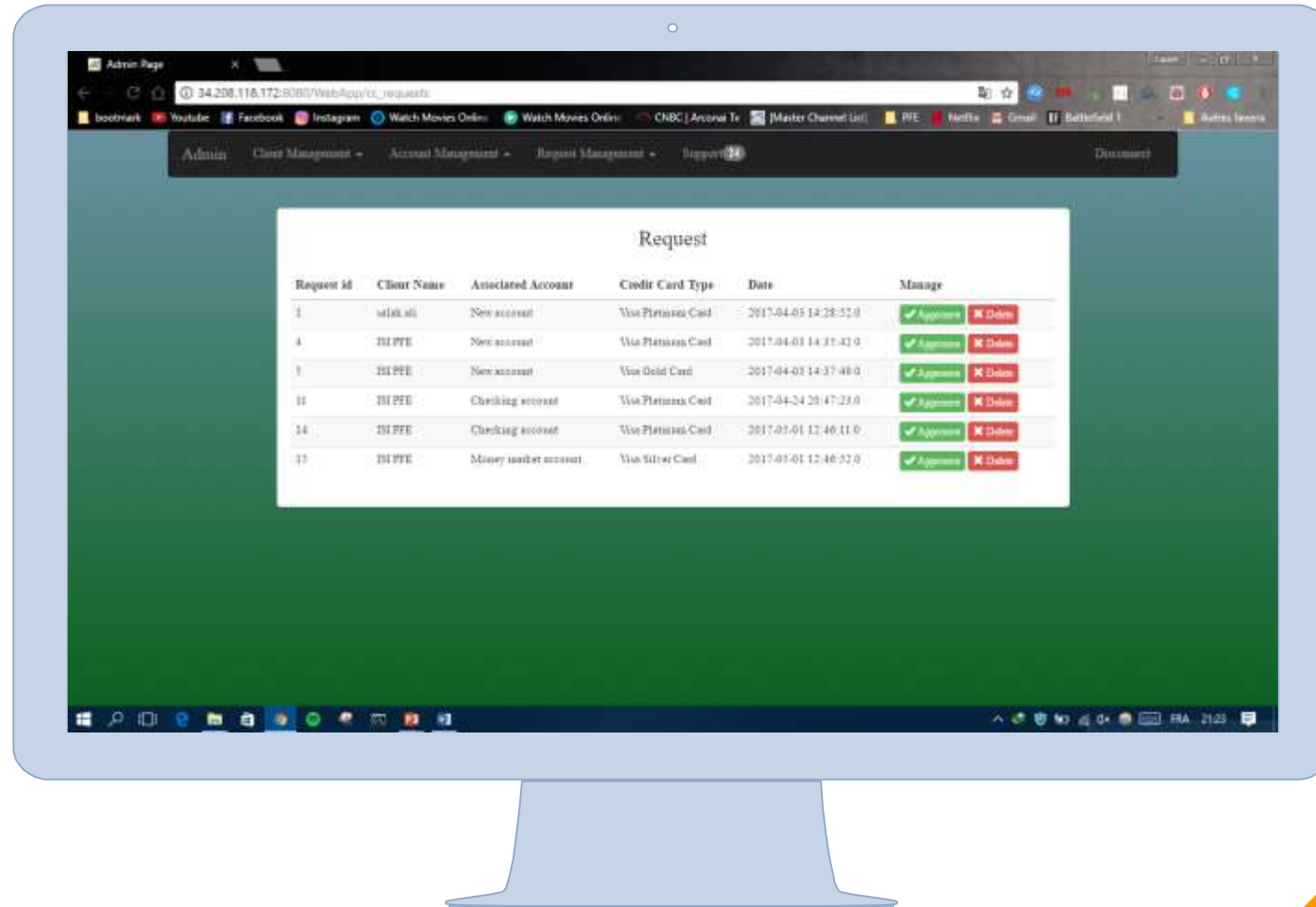
Release 1 : Application web

Sprint 1 : Gestion Administrative



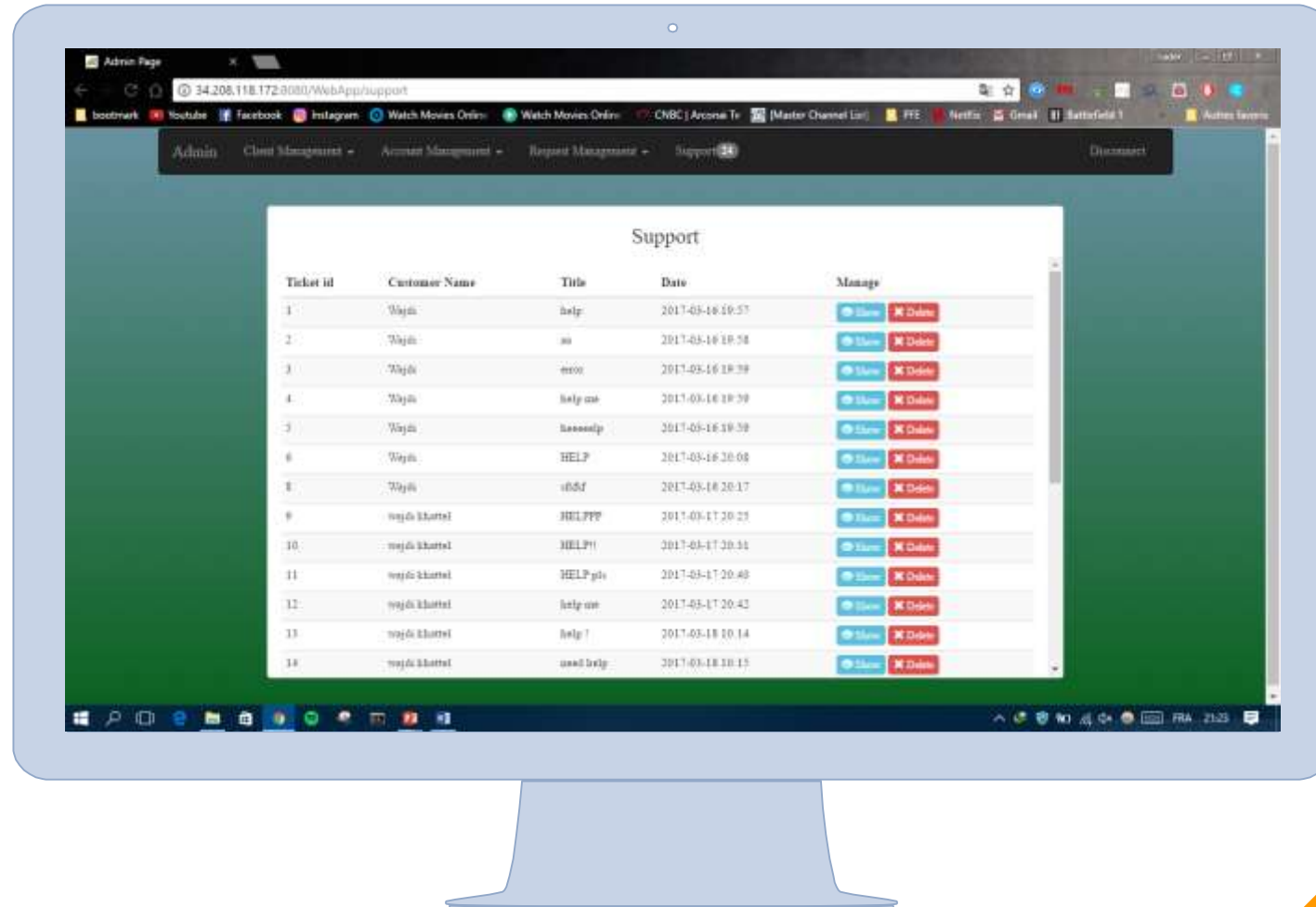
Release 1 : Application web

Sprint 2 : Gestion des demandes



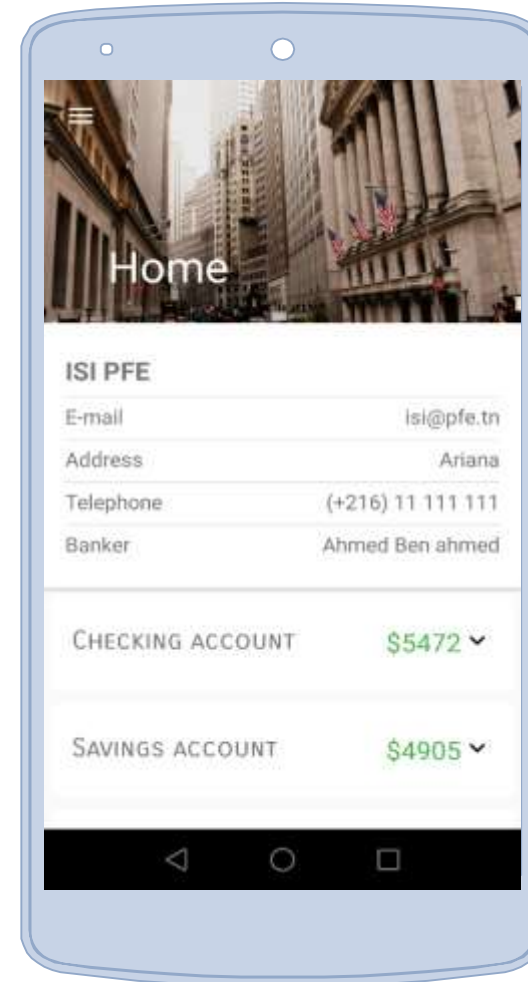
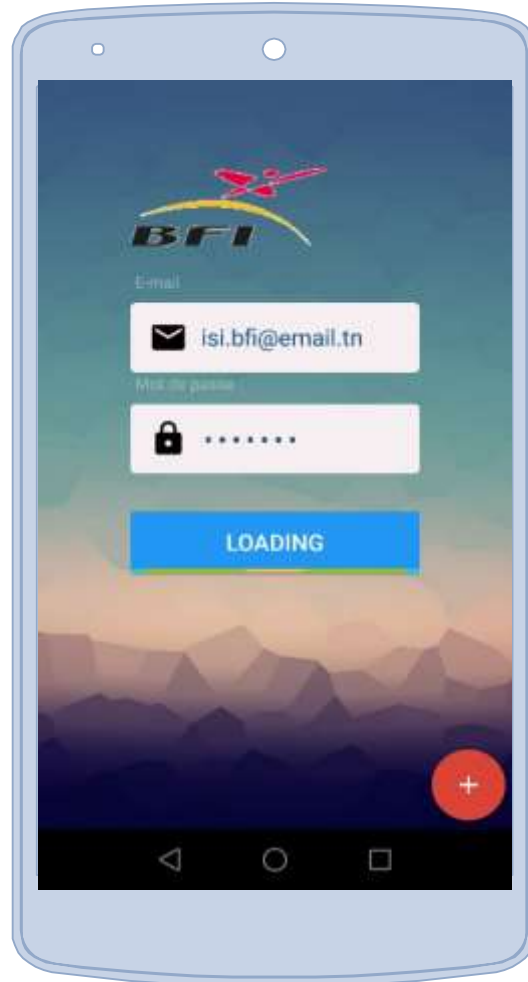
Release 1 : Application web

Sprint 3 : Gestion des messages



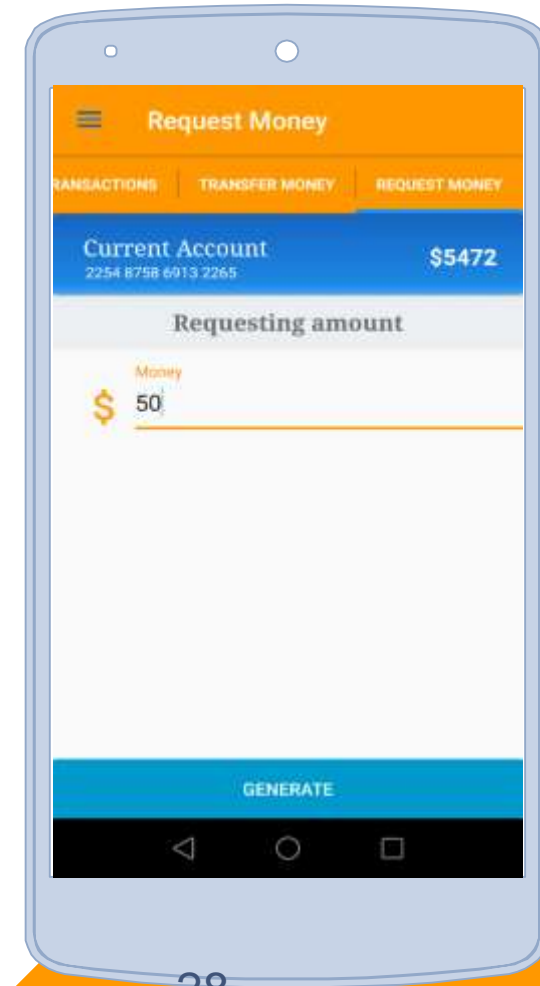
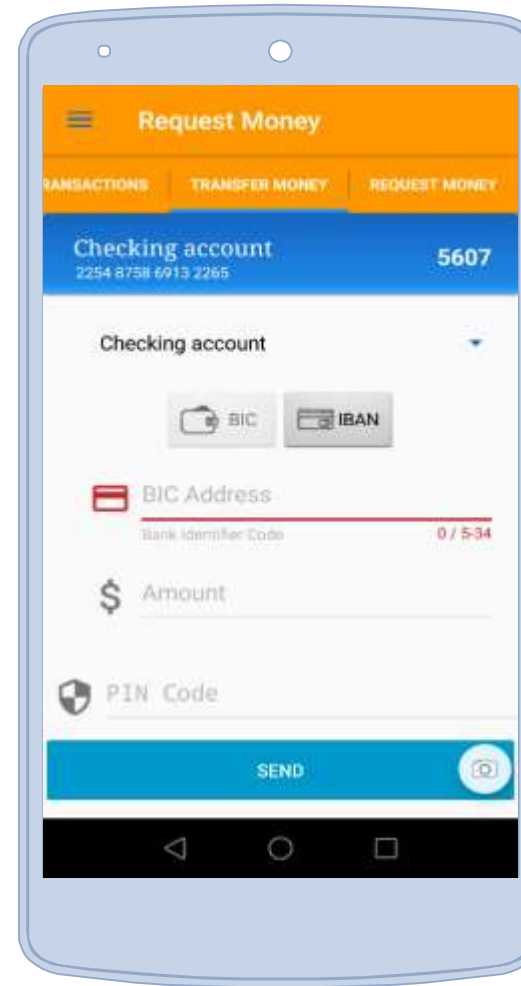
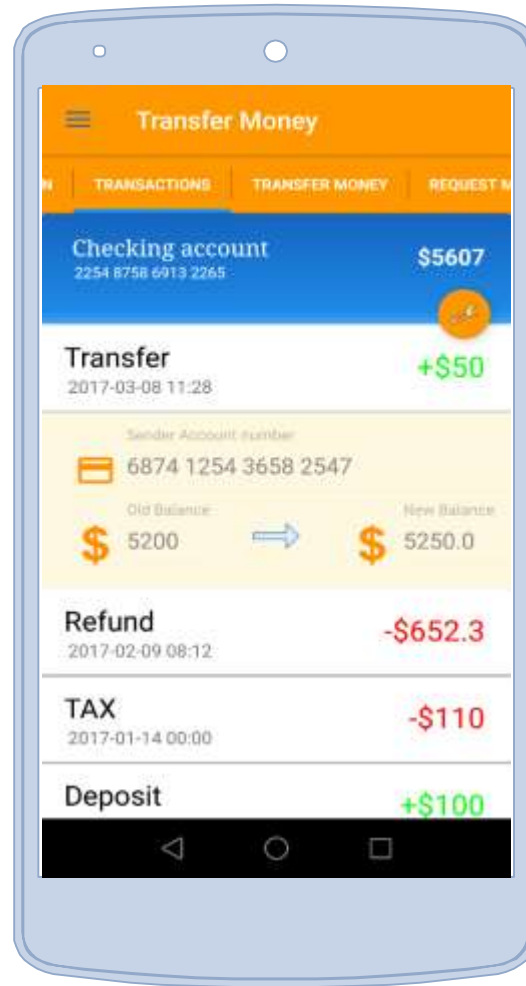
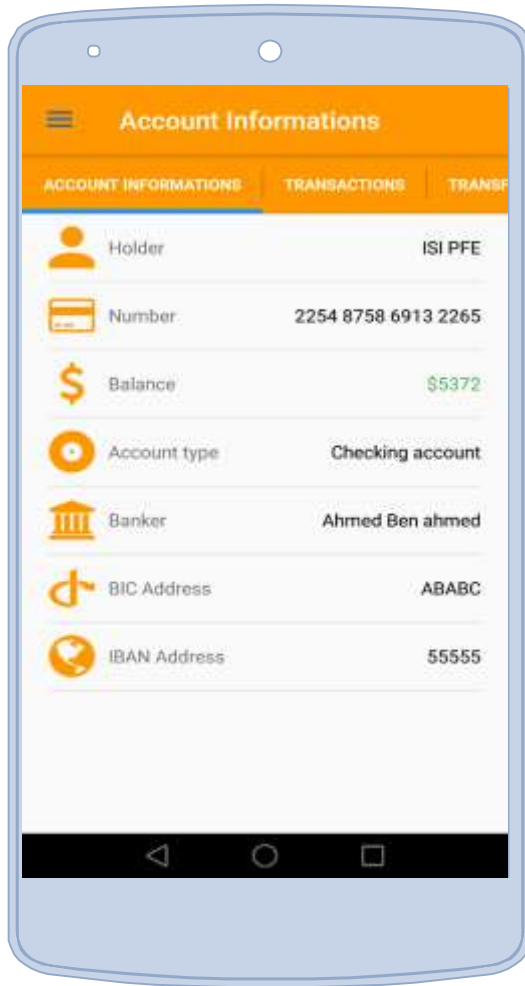
Release 2 : Application mobile

Sprint 0 : Authentification



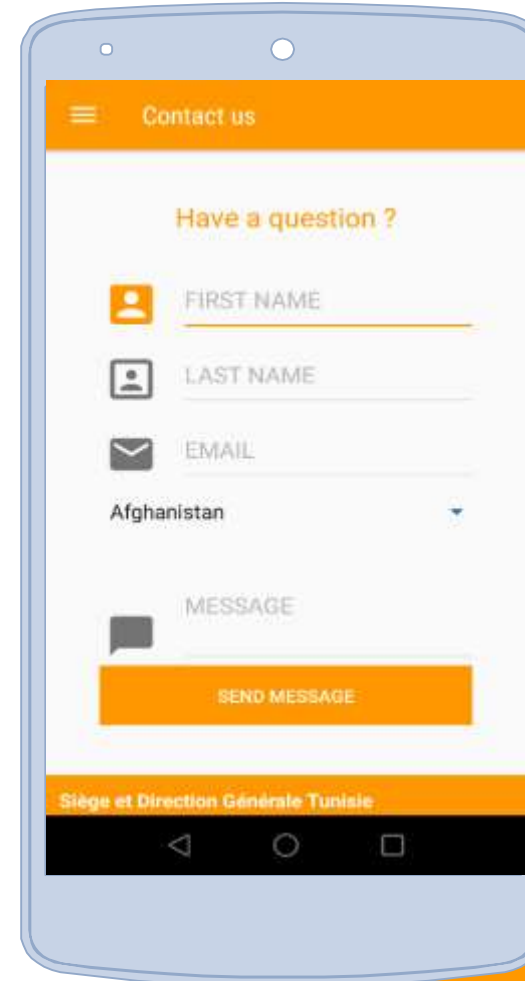
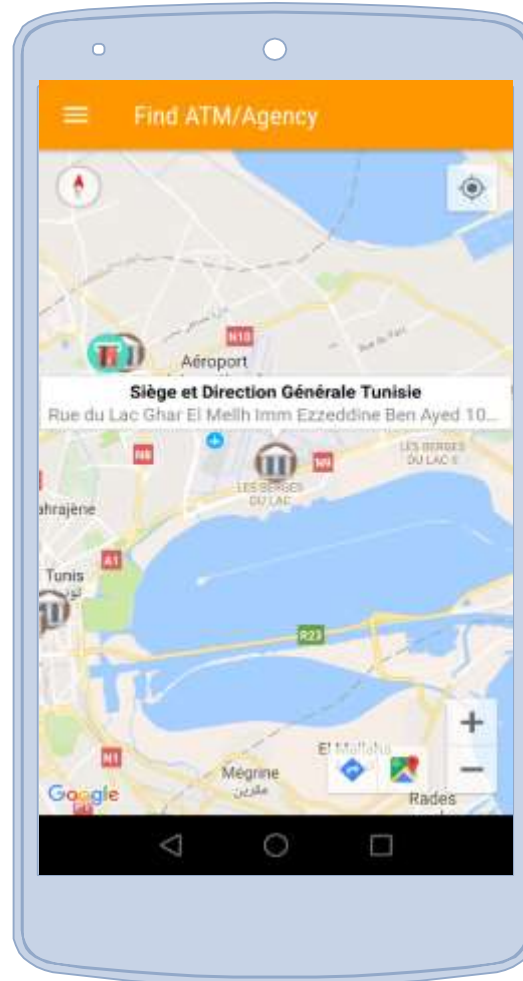
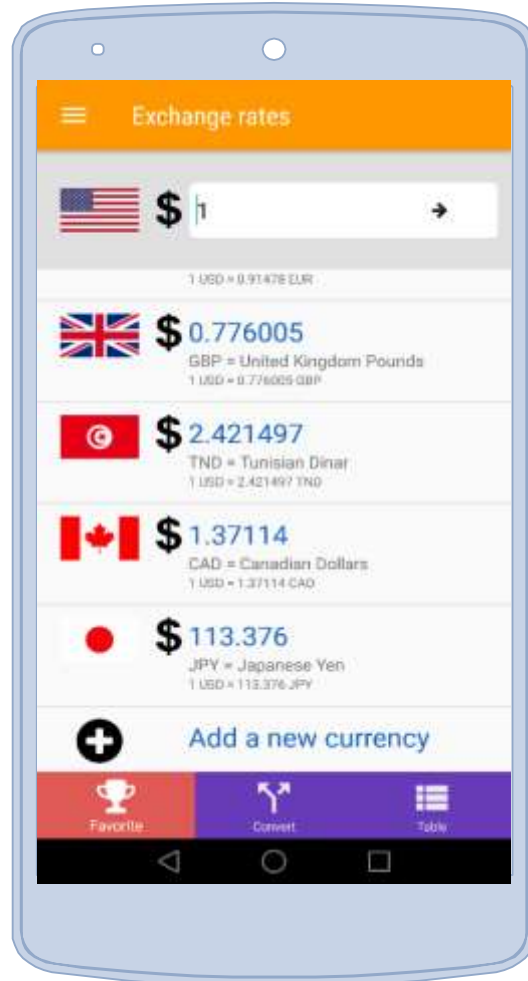
Release 2 : Application mobile

Sprint 1 : Gestion des comptes



Release 2 : Application mobile

Sprint 2 : Gestion des services



[illegible]

6

Conclusion

Objectif atteint

- ✓ Application bancaire Android
- ✓ Application web pour l'administrateur

Nouvelle connaissance

- ✓ Développement Android
- ✓ Service Web
- ✓ J2EE



Travail en équipe

- ✓ Organiser le travail
- ✓ Utiliser la méthodologie Scrum

Vie d'entreprise

- ✓ Se familiariser avec la vie professionnelle



**Merci de votre
attention !**