# Projet Informatique 2

**Définition des interfaces et des classes**

**Interfaces**

### Entreprises :

* Inscription : interface 1
* Création de l’offre : interface 2 🡺 version1 création avec onglet enregistrer/annuler
* Consultation de ses offres à valider : interface 3 🡺 liste version1 perso entreprise
* Consultation de son offre : interface 2 🡺 version2 consultation avec onglet modification/suppression
* Modification ou suppression de son offre : interface 2 🡺 version3 avec onglet enregistrer/annuler/supprimer

### Enseignant :

* Consultation des offres à valider : interface 3 🡺 liste version2 à valider enseignant
* Consultation du détail d’une offre à valider : interface 2 🡺 version4 validation avec onglet valider/refuser
* Consultation des offres validées : interface 3 🡺 liste version3 validées
* Consultation du détail d’une offre validée : interface 2 🡺 version5 consultation avec l’onglet retour
* Liste des étudiants d’une promo : interface 4
* Consultation infos d’un étudiant : interface 5

### Etudiant :

* Consultation de ses infos : interface 6 🡺 version1 consultation avec onglet modification
* Modification de ses infos : interface 6 🡺 version2 modification avec onglet sauvegarder/annuler
* Consultation de ses notes : interface 7
* Consultations les infos des profs : interface 8
* Consultation des offres validées : interface 3 🡺 liste version3 validées
* Consultation du détail d’une offre validée et postulation : interface 2 🡺 version6 consultation avec l’onglet postuler/retour

### Résumé :

8 interfaces avec :

* 2 versions d’interface 2
* 3 versions d’interface 3
* 2 versions d’interface 6

## Classes

* Candidat
* Etudiant
* Promotion
* Examen
* Semestre
* Formation
* UE
* EC
* Entreprise
* Contrat d’apprentissage
* Offre de stage
* Convention de stage
* Jours

**Recommandations**

### Pour un projet

* Gestionnaire de version
* Environnement de recette
  + Identique à l’environnement de production
  + Configuration logicielle
  + Configuration matérielle
* Environnement de développement
  + Configuration standard : normes de développement
    - Convention de noms
    - Structuration package
  + Checkstyle : il existe des plugins par exemple Eclipse CS
* Pour la livraison : artefacts
* Processus de build qui consiste à
  + Formater le code source
  + Le compiler
  + Lancer des tests
  + Packager
  + Versionner (0.0.9)
  + Déploiement 🡺 faire attention aux parties de compilation et des tests
* Intégrer dès le début à vide
* Intégrer à chaque commit

### Exigence

* Ne pas dépasser 500 lignes et 20 méthodes par classe
* Faire des tests fonctionnels sur des usecase