

Table des matières

Introduction générale

Chapitre 1 : Cahier de Charge

1.Introduction

2.Contexte général de l'application

3.Problématique

4.Objectif et la cible de l'application

5.Fonctionnalités générales

5.1. Front-End

5.1.1. Besoins fonctionnels

5.1.2 Besoins non fonctionnels

5.2 Back-End

5.2.1. Besoins fonctionnels

5.2.2 Besoins non fonctionnels

6.Conclusion

Chapitre 2 : Analyse & Conception

1. Introduction

2. UML

3.Identification des acteurs

3.1-Acteurs

3.2-Descriptions des acteurs

4. Diagramme de cas d'utilisation

4.1-Cas d'utilisation

4.2-Diagramme de cas d'utilisation globale

5. Diagrammes de séquences

6. Diagramme de classes

7. Conclusion

Chapitre 3 : Réalisation de l'application

1. Introduction
2. Technologies de développement
3. Environnements de développement
4. Difficultés rencontrés.
5. Présentation des interfaces et le fonctionnement
6. Conclusion

Conclusion générale

Bibliographie