



SEG2505 : INTRODUCTION AU GENIE LOGICIEL

LIVRABLE I : COMPTES ADMINISTRATEUR, EMPLOYE ET CLIENT

Professeur: Aziz Oukaira

Membres du Groupe10 :

MICHEL ULRICH KOUOMOU TCHUENTE

JOHN OKITO OLONGO

RENAUD PIERRE CHARLEBOIS

CARLOS FADJEBE
BINTA CHERIF BAH

SOMMAIRE:

- Objectifs.....
- Introduction.....
- Realisation des classes UML pour les comptes.....
- Realisation du compte administrateur.....
- Création des comptes employés.....
- Création des comptes clients.....
- Realisation des interfaces graphiques.....
- Discussion.....
- Conclusion.....

OBJECTIFS:

- Acquérir une expérience pratique de la mise en œuvre des concepts appris en classe
- Travailler efficacement en équipe pour résoudre un problème de client
- Pouvoir créer et utiliser des comptes (administrateur, employé, utilisateur)
- Établir les diagrammes UML pour les comptes créés
- Utiliser Android studio

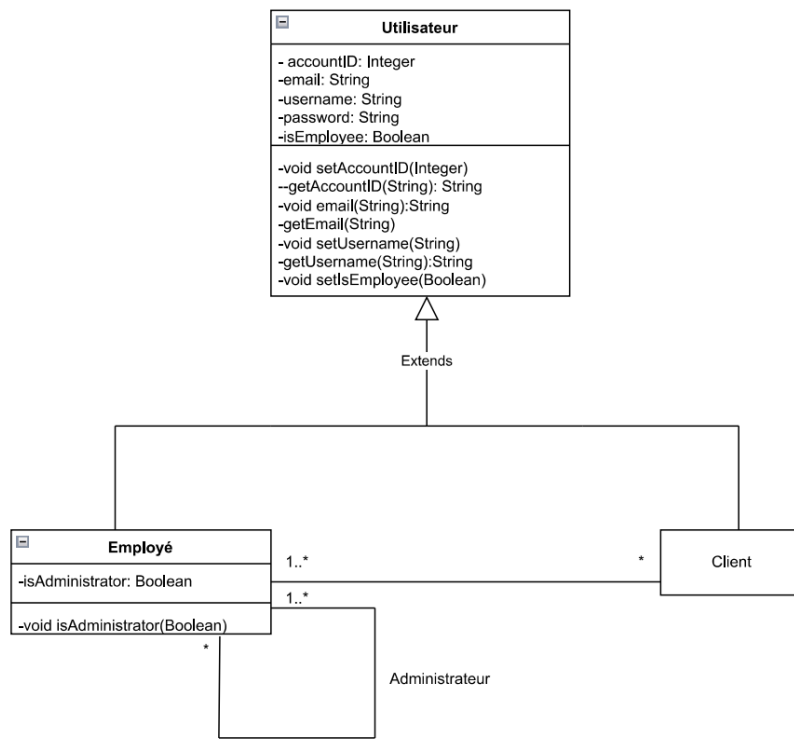
INTRODUCTION:

Dans le cadre du cours de SEG2505, notre but principal est de résoudre le problème d'une province qui est celui de créer une application appelée Service Novigrad offrant des services tels que : obtention d'un permis de conduire, une pièce d'identité ou une carte santé aux résidents de cette province. Pour cela, nous avons scrupuleusement suivi les étapes de conception du génie logiciel et celles décrites dans le projet. Concernant ce livrable, il résume brièvement le travail d'équipe réalisé afin de concevoir cette première partie du projet. Donc, nous détaillerons les processus de réalisation de diagramme UML, de réalisation des pages d'affichage, de réalisation de fonctions pour créer et gérer des comptes administrateur/employé/client dans la suite de ce travail.

REALISATION DES CLASSES UML POUR LES COMPTES

Pour dessiner nos diagrammes des objets et ensuite celui des classes, nous avons eu à nous concerter longuement. Ensuite, il a été question d'une identification des particularités de chaque entité dans le système de Novigrad. Nombreuses sont les remarques qui en découlent.

Déjà, réaliser un diagramme des objets nous a nécessité de savoir avec précision comment les permis de conduire sont attribués. On note que l'interaction se fait juste entre l'employé et le client, tant qu'à l'administrateur, il se contente de communiquer seulement avec les employés. On observe donc la réalisation suivante :



OCL de Novigrad

Concernant le diagramme de classes, on remarque qu'une superclasse acteur a été créée avec les attributs : identifiant, nom adresse, téléphone, email, mot de passe ; et les méthodes : . Celle-ci se faisant hériter par client et employé qui à son tour se fait hérite par administrateur. Le but d'utiliser est de mettre en évidence les éléments fondamentaux d'un acteur quelconque dans cette société et pouvoir conserver de l'espace sur le diagramme.

REALISATION DU COMPTE ADMINISTRATEUR

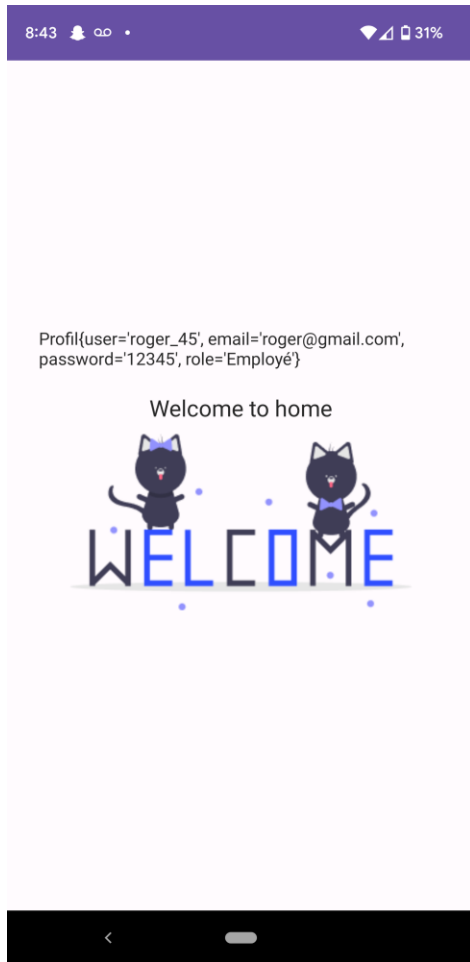
Pour réaliser cette étape, nous avons eu à établir les diverses fonctionnalités du compte durant une séance de remue-méninge. En se basant de service Ontario, on a constaté que l'administrateur devrait avoir comme attributs : son code employé, le nom complet, les

coordonnées, le département géré. Ce dernier aura tous les attributs d'un employé en plus de sa fonction d'administrateur.



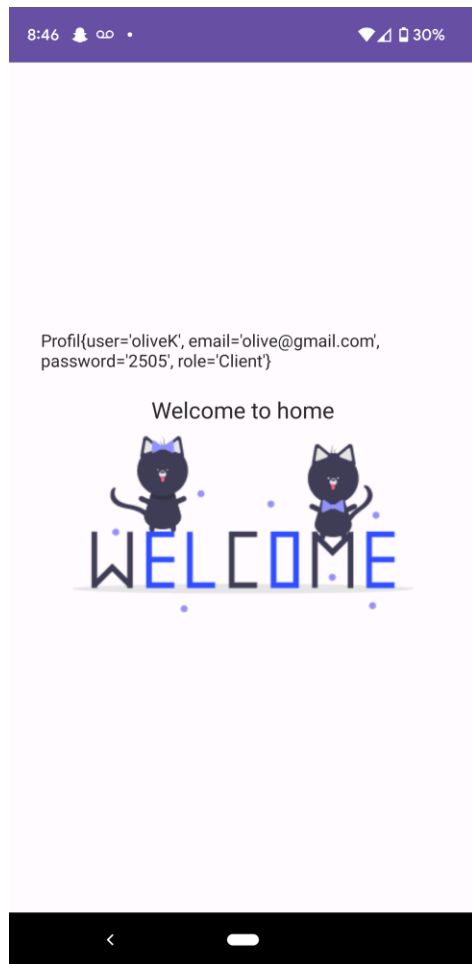
CREATION DES COMPTES EMPLOYES

Concernant cette section, il a été nécessaire de mettre en avant les attributs principaux : le nom, l'adresse, l'identifiant employé, le numéro de téléphone et l'e-mail.



CREATION DES COMPTES CLIENTS

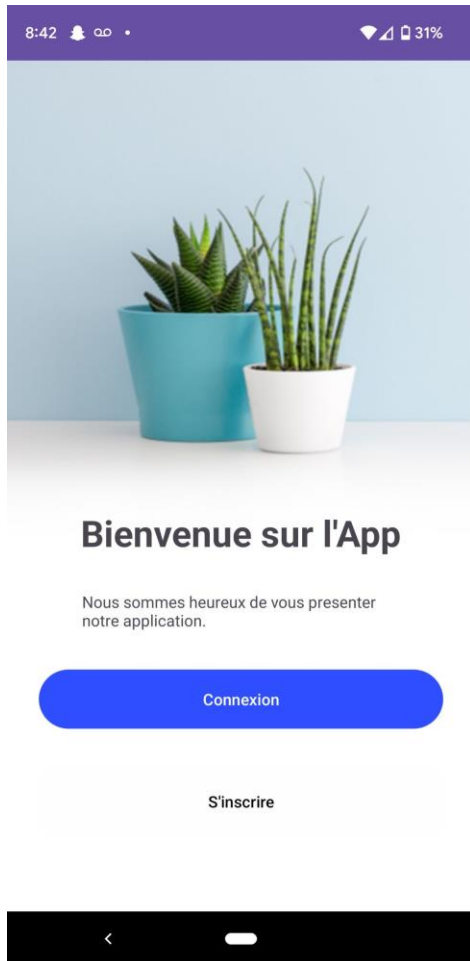
En ce qui concerne les comptes des clients, ces derniers ont juste des attributs basiques tel que mentionné à la section de réalisation des comptes. Ceux des clients auront la particularité de détenir d'autres informations pertinentes pour la création de pièces officielles à délivrer. Pour cela, d'autres attributs ont été introduit dans cette classe. Au final, celle-ci hérite de la classe acteur.



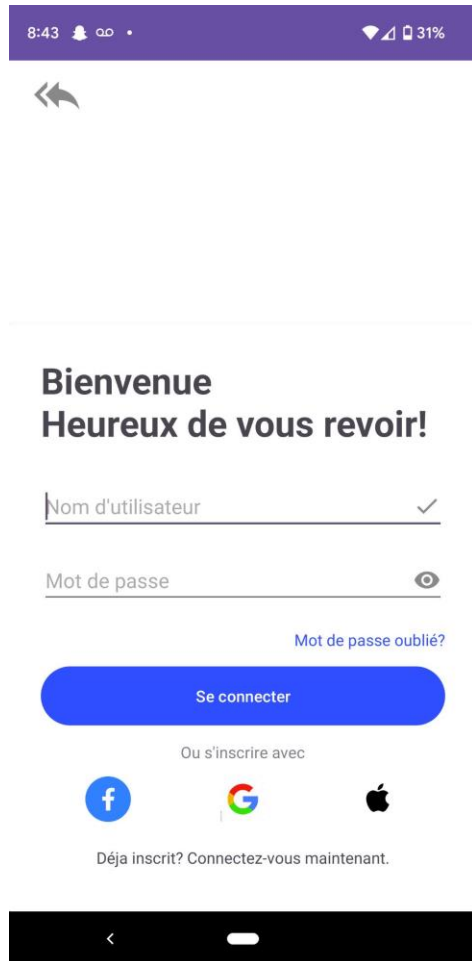
REALISATION DES PAGES DE COUVERTURE ET D'ARRIERE-FOND

Pour réaliser les interfaces graphiques, nous avons utilisé le logiciel Android Studio sur lequel nous avons réalisé nos cinq pages d'accueil :

-Welcome : pour que l'utilisateur spécifie s'il y'a déjà un compte ou s'il veut s'inscrire



-Login : pour l'utilisateur qui possède déjà un compte afin qu'il puisse se connecter en entrant ses coordonnées



The image shows a mobile application login screen. At the top is a purple status bar with the time 8:43, notification icons, and a 31% battery level. Below this is a white header area with a back arrow icon. The main content area has a light gray background. It starts with a greeting: "Bienvenue" in bold, followed by "Heureux de vous revoir!". Below the greeting are two input fields: "Nom d'utilisateur" with a checkmark icon and "Mot de passe" with an eye icon. A link "Mot de passe oublié?" is positioned to the right of the password field. A blue rounded button labeled "Se connecter" is centered below the fields. Underneath the button, the text "Ou s'inscrire avec" is followed by three social media icons: Facebook, Google, and Apple. At the bottom of the form, the text "Déjà inscrit? Connectez-vous maintenant." is displayed. The entire screen is framed by a black mobile home indicator bar at the very bottom.

8:43 31%

←

Bienvenue
Heureux de vous revoir!

Nom d'utilisateur ✓

Mot de passe 👁

[Mot de passe oublié?](#)

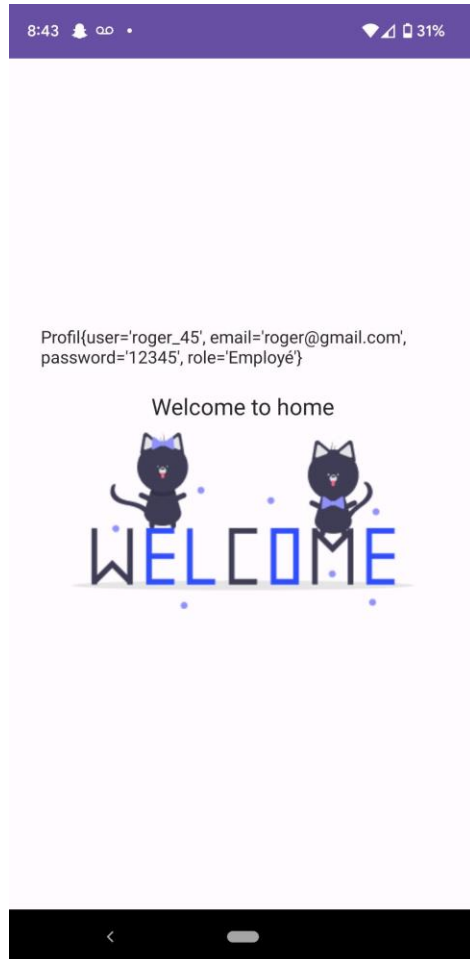
Se connecter

Ou s'inscrire avec

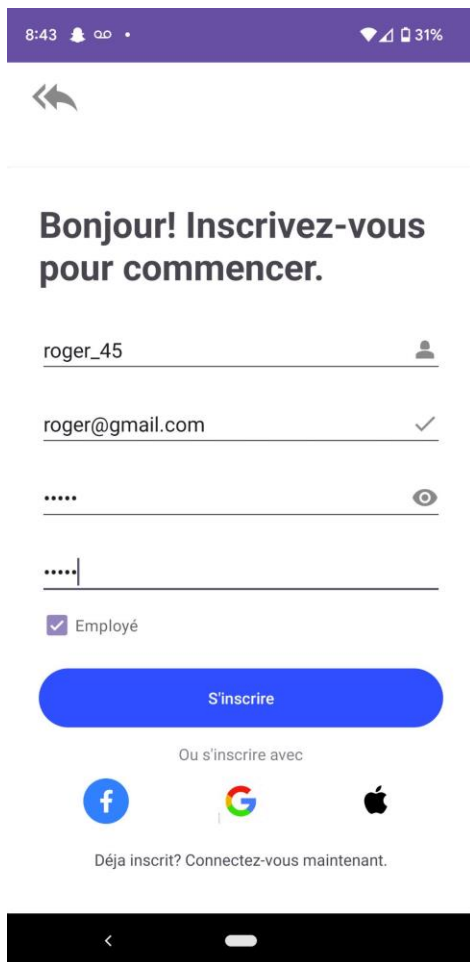
f G Apple

Déjà inscrit? Connectez-vous maintenant.

-Verification : une page de bienvenue pour l'utilisateur qui arrive à se connecter



-Register : pour un nouvel utilisateur qui veut créer un compte



8:43 31%

«

Bonjour! Inscrivez-vous pour commencer.

roger_45

roger@gmail.com ✓

.....

.....

☒ Employé

S'inscrire

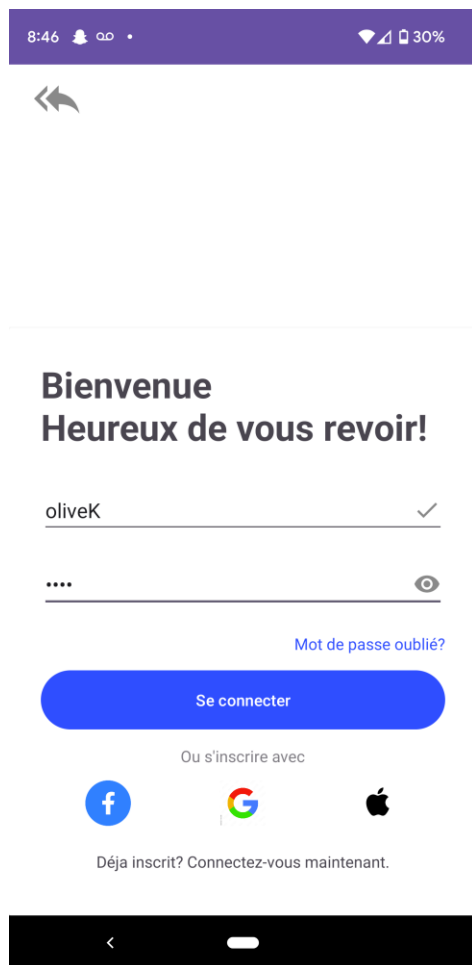
Ou s'inscrire avec

f G Apple

Déjà inscrit? Connectez-vous maintenant.

<

-Signup : une page de félicitations pour le nouvel utilisateur qui arrive à créer son compte



8:46

30%

←

Bienvenue
Heureux de vous revoir!

oliveK ✓

....

[Mot de passe oublié?](#)

Se connecter

Ou s'inscrire avec

f G Apple

Déjà inscrit? Connectez-vous maintenant.

DISCUSSION ET CONCLUSION :

Le livrable 1 marque le début de notre projet qui vise à créer l'application Service Novigrad. Dans ce premier livrable, nous avons concentré nos efforts sur la mise en place de la composante de gestion des comptes utilisateurs. Cela inclut la création d'un compte administrateur pré-crée et des comptes d'employés et de clients de la succursale de Service Novigrad.

Acquisition d'une expérience pratique : L'un de nos principaux objectifs était d'appliquer les connaissances théoriques acquises en classe dans un contexte concret. La création de Service Novigrad nous a permis de mettre en pratique les concepts du génie logiciel, des diagrammes UML et de l'utilisation d'Android Studio.

Travail efficace en équipe : La collaboration a été cruciale pour résoudre les problèmes du client. Nous avons organisé des rencontres pour établir des fonctionnalités clés telles que les comptes administrateur, employé et client. Chaque membre de l'équipe a apporté une perspective unique dans la conception et le développement de cette application.

Création et utilisation des comptes : La conception des comptes a été une étape cruciale. Chaque type de compte (administrateur, employé, client) a été soigneusement défini avec des attributs pertinents. Cette approche a permis de faciliter les interactions entre les différents acteurs du système Novigrad.

Etablissement des diagrammes UML : Les diagrammes UML ont servi de fondement solide pour représenter les entités du système Novigrad.

Utilisation d'Android Studio : Android Studio a été l'outil de prédilection pour la réalisation des interfaces graphiques. Les cinq pages d'accueil ont été développées avec une attention particulière à l'expérience utilisateur. Chaque page a été conçue pour guider l'utilisateur de manière intuitive tout au long du processus.

En ce qui concerne les résultats, nous sommes fiers d'avoir créé une application qui répond aux besoins du client. Cependant, nous avons également rencontré des défis et quelques problèmes que nous avons évidemment pu résoudre.

En conclusion, ce projet nous a offert une opportunité précieuse d'appliquer nos connaissances en génie logiciel dans un contexte réel. La collaboration en équipe, la conception des comptes et l'utilisation d'Android Studio ont été les piliers de notre succès. Nous sommes impatients de continuer à développer notre application Service Novigrad lors des prochaines étapes pour offrir une solution complète et efficace à nos utilisateurs.

