

Bujumbura International University



BST

BAC 3

Cours : AGL

Projet : *Application des notes*

Par

MUNYESHAKA Aimable: 06-157

A Mr Elvis Noël IRAMBONA, MSc

Application Note

❖ Définition

Création d'une Application qui propose de stocker des notes utilisateurs. Une note utilisateur correspond à la description courte d'une tâche ou d'un mémo. Elle peut définir une couleur. Pour chaque utilisateur va voir sa propre note.

Conception et analyse des besoins

Analyse des

❖ Les besoins fonctionnels

Il s'agit des fonctionnalités du système. Ce sont les besoins spécifiant un comportement d'entrée / sortie du Système.

Le système devra permettre :

✓ La Gestion des utilisateurs Elle doit

assurer:

- Ajout utilisateur (création de compte).

- Consultation les notes après l'authentification
- ✓ La gestion des notes Elle permet de:
 - Créer les nouvelles notes
 - Modifier les notes
 - Supprimer les notes
 - Consulter les notes

❖ **Besoin non-fonctionnelle**

Il s'agit des besoins qui caractérisent le système. Ce sont des besoins en matière de performance, de type de matériel ou le type de conception. Ces besoins peuvent concerner les contraintes d'implémentation (langage de programmation(Java), type SGBD(MySQL), de système d'Exploitation(Windows 10))

Identification des acteurs et les cas d'utilisation

- ✓ **utilisateurs : l'utilisateur peut effectuer des taches sur le système**
 - S'authentifier(se connecter)
 - creer une nouvelle note
 - Modifier une note
 - Supprimer une note

- Lister les notes
- Se déconnecter

✓ nouveau utilisateur

- Créer un compte(s'inscrire)
- S'authentifier(se connecter)
- créer une nouvelle note
- Modifier une note
- Supprimer une note
- Lister les notes
- Se déconnecter

Description textuelle des cas d'utilisation :

Cas d'utilisation : s'authentifier

- ❖ Acteurs principaux : utilisateurs et nouveau utilisateurs
- ❖ Préconditions : lancement de l'application
- ❖ Post conditions : affichage d'un interface d'accueil (succès authentifié) ou d'un message d'erreur (erreur d'authentification)
- ❖ ❖ Scenario nominal :
 - L'utilisateur demande l'interface le formulaire d'authentification d'un compte et l'interface affiche le formulaire d'authentification
 - l'utilisateur remplit le formulaire d'authentification et clique sur le bouton pour se connecter ou Annuler

- l'interface fait appel au serveur
- le serveur vérifie dans la bdd si les informations saisit par l'utilisateur concordent avec ceux se trouvant dans la bdd
- le serveur fait appel à l'interface pour afficher l'interface des notes de l'utilisateur (l'interface principale de l'utilisateur)

❖ **Scenarios alternatif:**

- les système envoie un message « utilisateur inconnue, Username ou password n'est pas correct »

Cas d'utilisation : creer un compte

Acteurs principaux : nouveau utilisateur

Préconditions : lancement de l'application

Post-conditions : enregistrement du nouveau utilisateur dans la bdd et l'affichage d'un interface d'accueil (enregistrement réussi) ou d'un message d'erreurs (en cas d'erreur d'enregistrement)

Scenario nominal :

- l'interface affiche le formulaire d'authentification avec un bouton en bas créer un compte
- Le nouveau utilisateur clique sur le bouton
- L'interface affiche le formulaire pour s'inscrire
- Le nouveau utilisateur remplit le formulaire

- L'interface fait appel au serveur
- Le serveur récupère les données remplies dans le formulaire et les stocke dans la bdd
- s'authentifier

Scenario alternatif: "le système renvoie le formulaire de création de compte"

Cas d'utilisation : créer une nouvelle note

- ❖ Acteurs principale : utilisateur nouveau et utilisateur
- ❖ Préconditions : lancement de l'application , authentification réussie et être sur l'interface de utilisateur
- ❖ Post-conditions : enregistrement de la note saisie dans la bdd et l'affichage d'un interface affichant la note saisie (enregistrement réussi) ou d'un message d'erreurs (en cas d'erreur d'enregistrement)
- ❖ Scenario nominales :
 - après l'authentification
 - l'interface affiche tous les notes correspondant à l'utilisateur
 - l'utilisateur demande l'interface « créer une note »
 - l'interface présente l'interface de la création d'une note « le titre et une zone de saisie d'un texte »
 - l'utilisateur tape ces notes
 - l'interface fait appel au serveur
 - le serveur enregistre la nouvelle note dans les notes de l'utilisateur dans la bdd

- l'interface affiche le message de succès d'enregistrement
- le système retourne a l'interface d'accueil (de l'utilisateur affichant les différents notes de l'utilisateurs)

❖ Scenario alternatif:

le système affiche un message sur l'interface de creation de note «
Probleme d' enregistrement. Verifier si tout les champs sont bien saisie
»

Cas d'utilisation : modifier une note

❖ Acteurs principale : utilisateur

❖ Préconditions :lancement de l'application ,authentification réussi et être sur l'interface de utilisateur

❖ Post-conditions : un update de la note modifier dans la bdd et l'affichage de l'interface principale affichant la note modifier avec les nouvelles modifications (enregistrement réussi)ou d'un message d'erreurs (en cas d'erreur d'enregistrement)

❖ Scenario nominale :

- après authentification
- l'interface affiche tous les notes correspondant à l'utilisateur

- l'utilisateur clique sur la notes a modifier et clique sur le bouton modifier
- le bouton le dirige sur un interface d'éditeur de texte ou il peut modifier sa note
- l'utilisateur ajoute des modifications puis clique sur le bouton modifier
- l'interface fait appel au serveur
- le serveur fait un update dans la base de données
- le serveur fait appelle a l'interface pour retourner a l'interface principale de l'utilisateur avec les nouveaux modifications

Cas d'utilisation : supprimer une note

- ❖ Acteurs principale : utilisateur
- ❖ Préconditions : lancement de l'application ,authentification réussi et être sur l'interface principale de utilisateur
- ❖ Post-conditions :suppression de la note choisie dans la bdd et l'affichage de l'interface principale affichant les notes restant (suppression réussi)ou d'un message d'erreurs (en cas d'erreur)

❖ Scenarios nominales

- après authentification
- l'interface affiche tous les notes correspondant a l'utilisateur
- l'utilisateur clique sur la notes a supprimer et clique sur le bouton supprimer

- l'interface fait appel au serveur
- Le serveur récupère l'identifiant de la note choisie et la supprime dans la base de données
- l'interface est actualiser et la note supprimer n'est plus la

Cas d'utilisation : lister les notes

- ❖ Acteurs principale : utilisateur nouveau et utilisateur
- ❖ Préconditions : lancement de l'application ,authentification réussi et être sur l'interface de utilisateur
- ❖ Post-conditions : affichage sur l'interface principale des notes suivant comment l'utilisateur les a lister .

- ❖ Scenario nominales :

- après authentification
- l'interface affiche tous les notes correspondant à l'utilisateur
- l'utilisateur clique sur le bouton lister mes notes
- le bouton le dirige sur l'interface de lister les notes (affichant le différents façons de lister ses notes par ex :par ordre alphabétiques par ordre de date ou par ordre d'importance)
- l'utilisateur liste ces notes comme il veut

- l'interface affiche les notes comme l'utilisateur les a lister

Diagrammes des cas d'utilisation

Définition

Les diagrammes de cas d'utilisation décrivent les services les plus importants rendus par un système.

Partant des acteurs, participants externes qui interagissent avec le système, ils représentent les cas les plus importants du système en cours d'utilisation. Un cas d'utilisation peut être divisé en diagrammes de séquence, qui détaillent les différentes fonctions du cas d'utilisation. Les diagrammes de cas d'utilisation sont créés dans les packages, les classes, les interfaces, les acteurs, les composants et les cas d'utilisation.







Diagramme de sequences

Définition

Les diagrammes de séquence présentent la coopération entre différents objets. Les objets sont définis et leur coopération est représentée par une séquence de messages entre eux.

Les objets peuvent être connectés à des classes existantes ou bien être créés indépendamment de toute classe. Si les objets sont connectés à des classes, les messages peuvent être connectés à des opérations.

Les diagrammes de séquence sont créés dans les interactions.

Symbole	Désignation
	Objet actif
	Activation
	Mesure
	Réécouter le message

Le formalisme du diagramme de séquence

❖ Cadre d'interaction

Pour les cas plus complexes, on peut intégrer des algorithmes dans les diagrammes de séquences. Par le biais de cadres d'interaction, on peut préciser les spécificités d'un ensemble de messages :

- **alt** : fragments multiple alternatifs (si alors sinon) ➤ ➤ ➤ **opt** :
fragment optionnel.
- **par** : fragment parallèle (traitements concurrents)

Diagramme de sequence « Authentification »

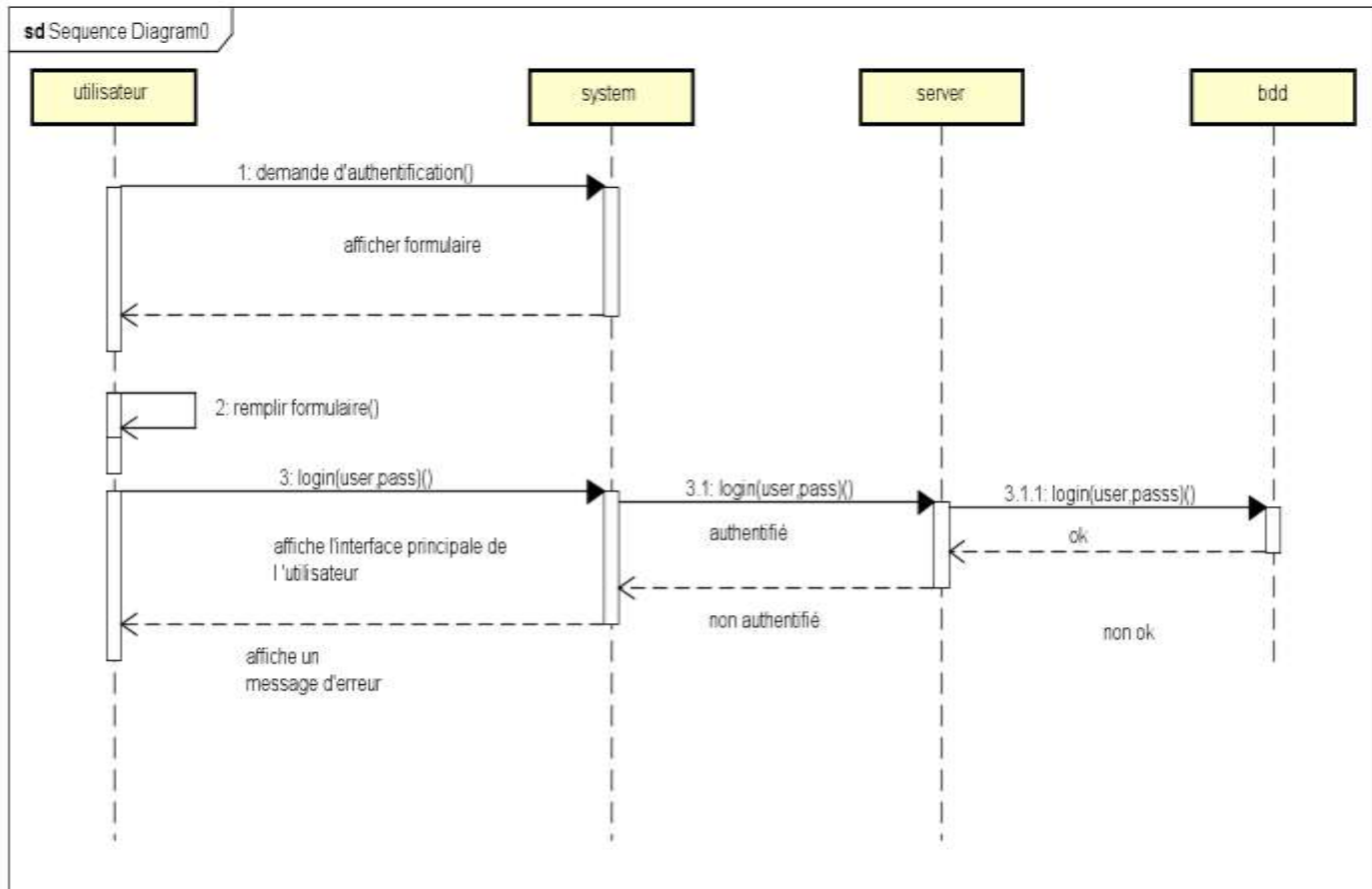


Diagramme de séquence « créer un compte »

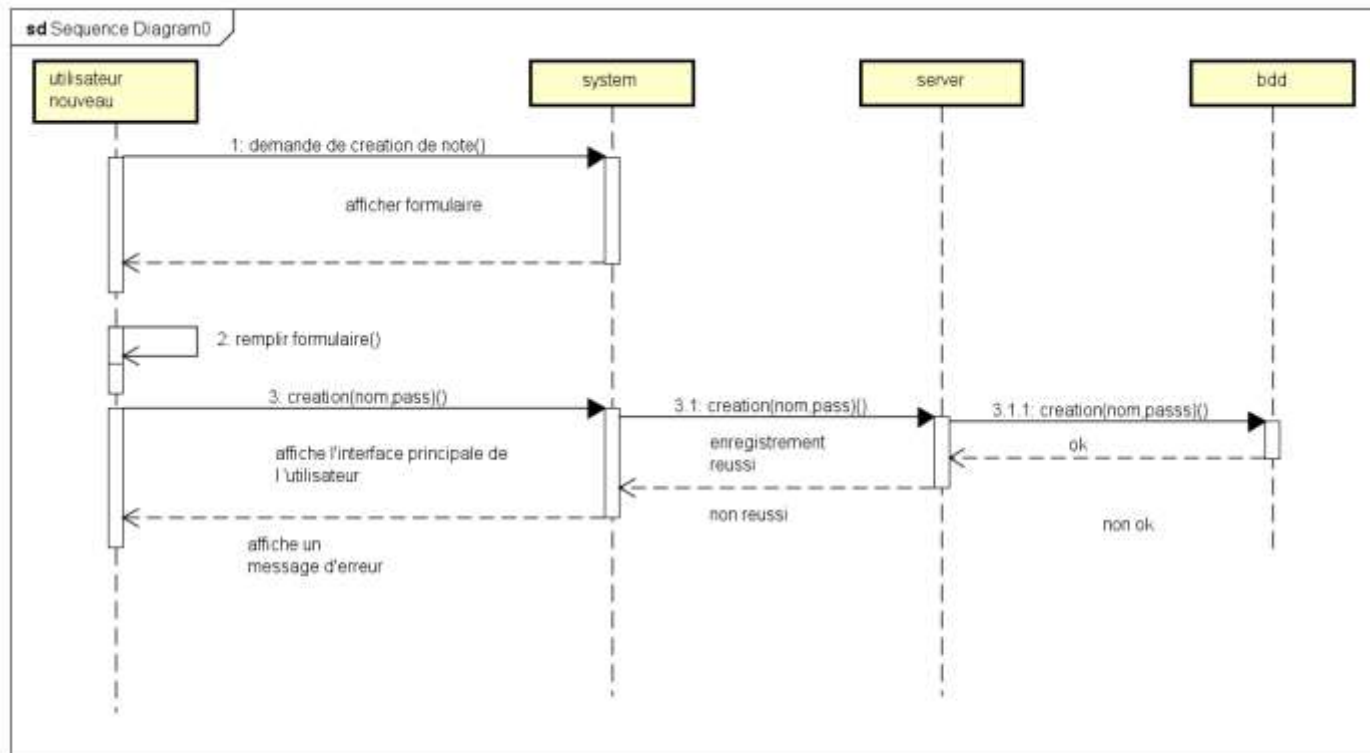


Diagramme de séquence « supprimer une note »

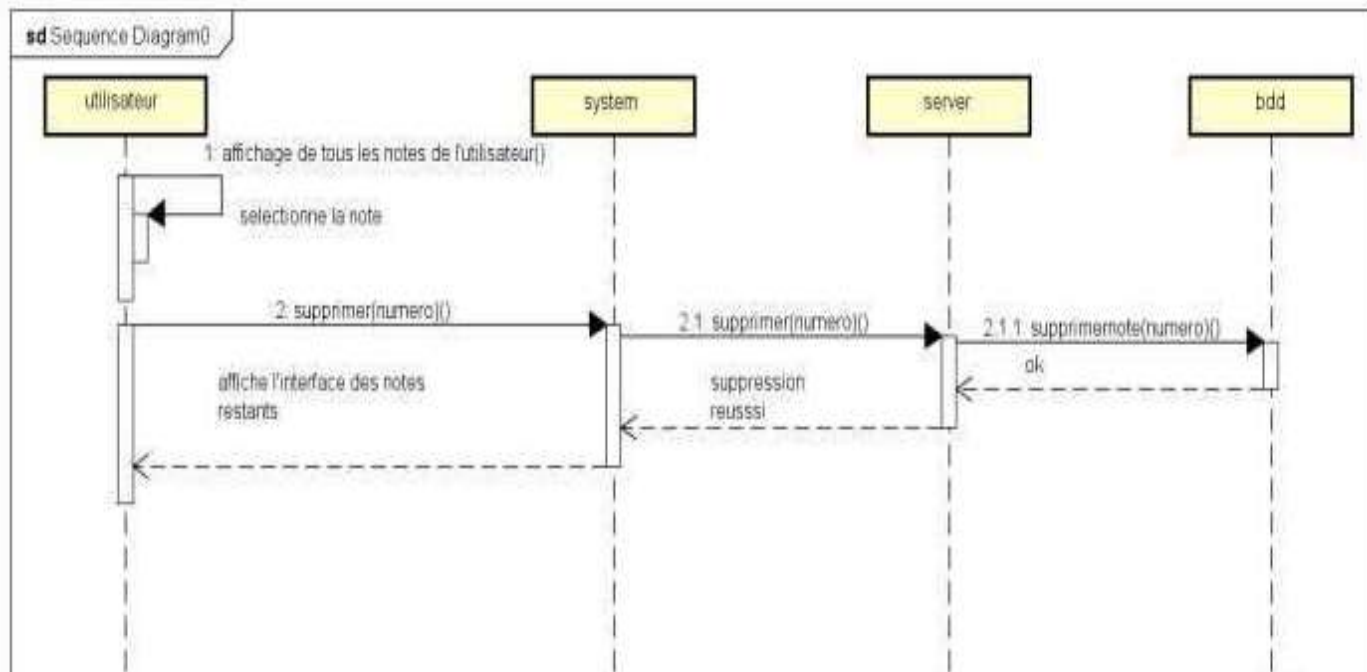


Diagramme de séquence « modifier une note »

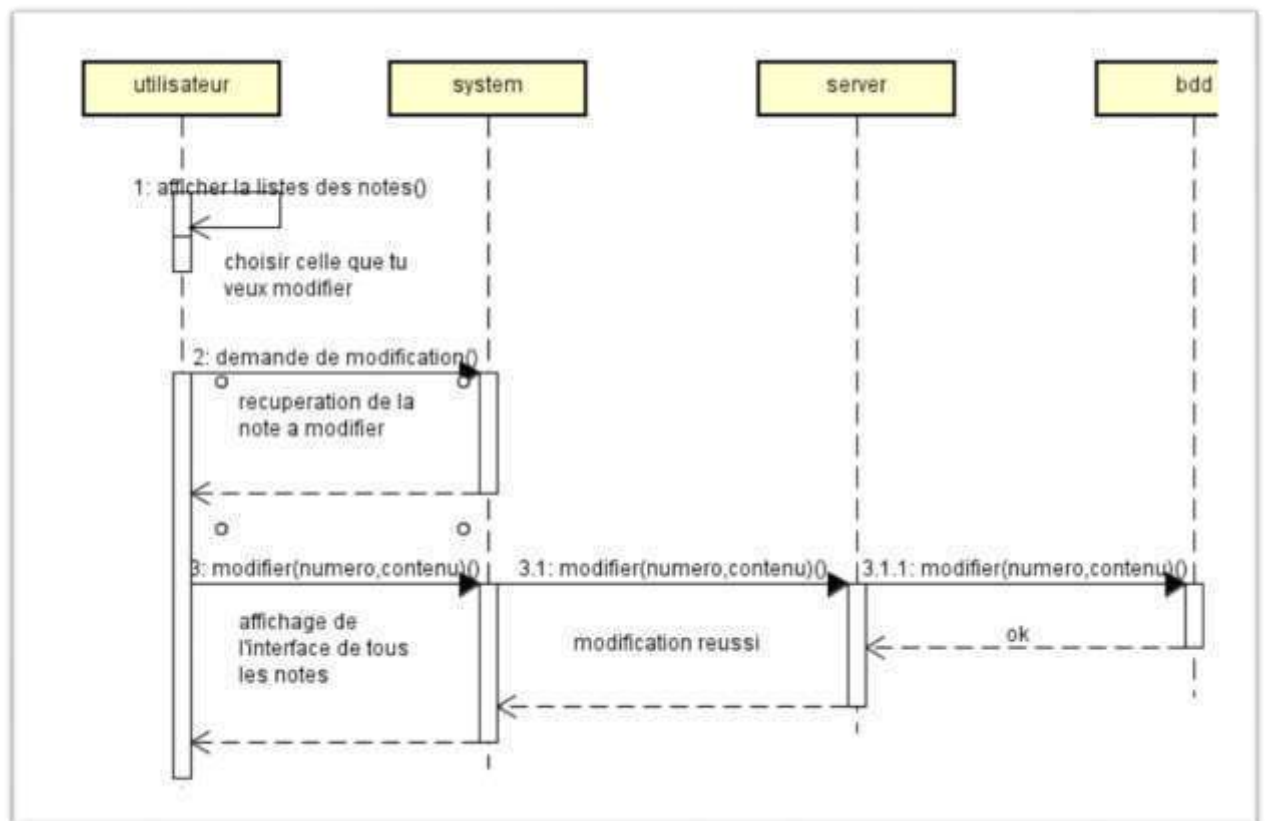


Diagramme de séquence « lister une note »

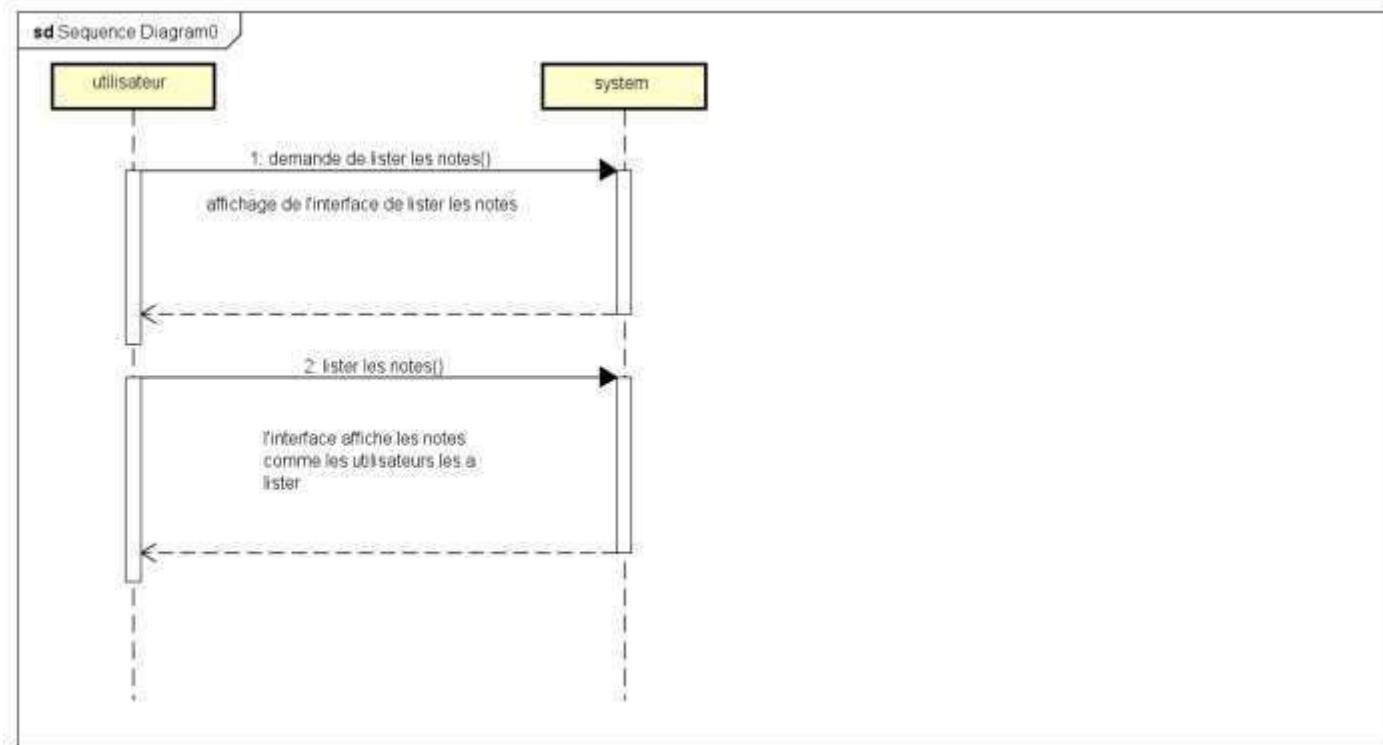


Diagramme de classe

