

Université du Québec en Outaouais

Projet de Session

Travail présenté à

Abd-Ali Jamal

Dans le cadre du cours

Modélisation et conception orientée objet – INF1163

Par

Oumarou OKIOBE et Bakary COULIBALY

03 Aout 2024

Présentation du document

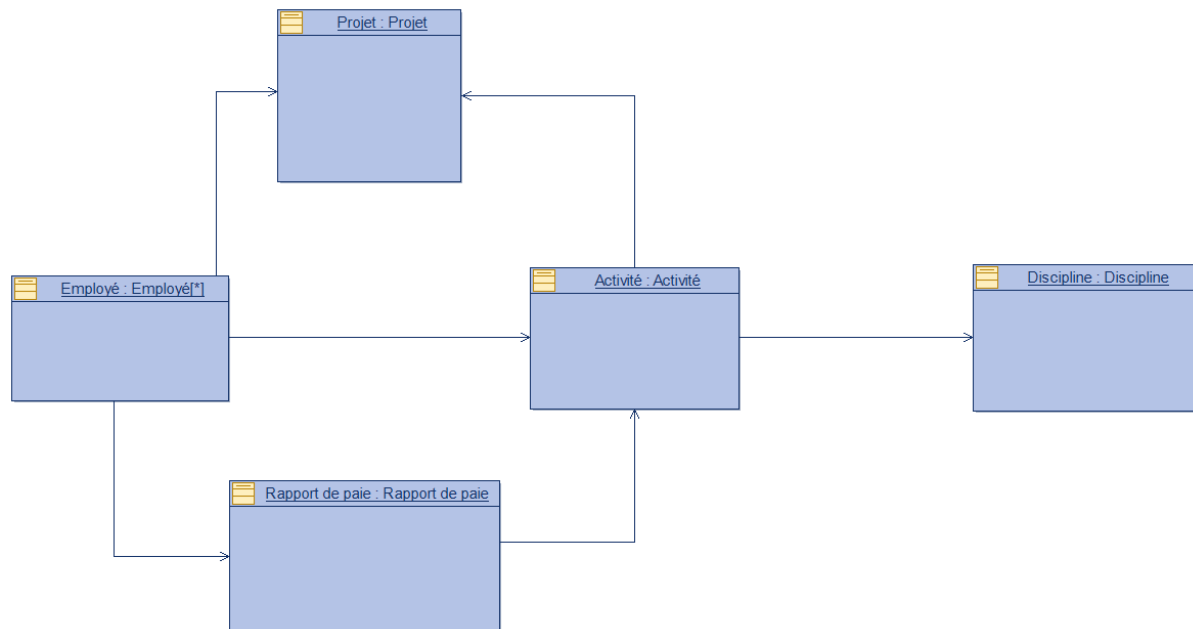
Ce document comporte 5 questions du projet qui a été soumis à notre étude. Il est ainsi constitué de 5 grandes parties qui correspondent aux différentes questions que nous avons pu traiter.

I- Présentation du modèle du domaine en diagramme de classe conceptuel

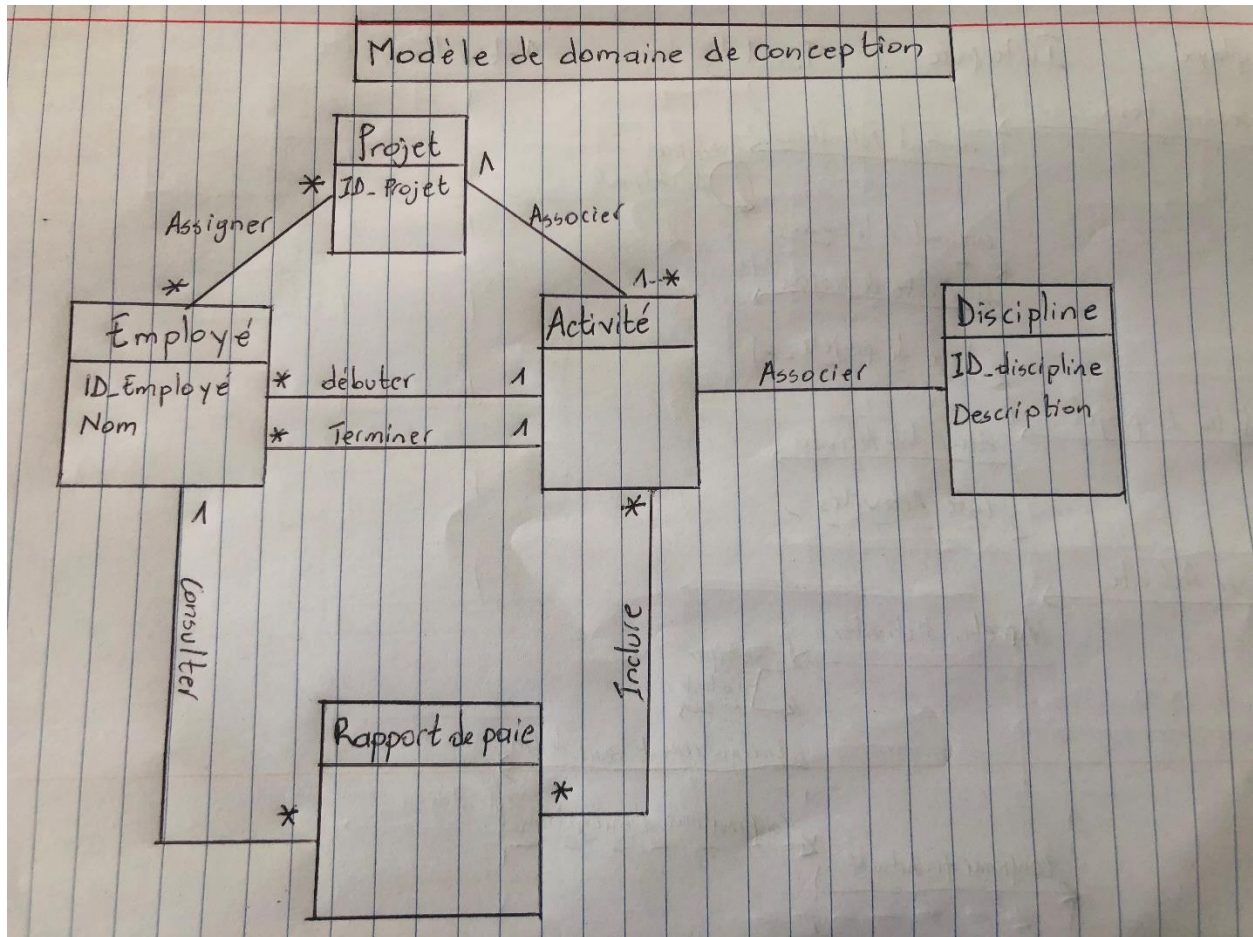
Le modèle du domaine que nous avons pu matérialiser est composé des principales entités suivantes :

- a. Employé
- b. Projet
- c. Activité
- d. Discipline
- e. Rapport de paie

Ci-dessous notre modèle de domaine général



Ci-dessous le modèle de domaine avec cardinalités



II- Diagramme de séquence pour le scénario principal du cas d'utilisation « Débuter une activité »

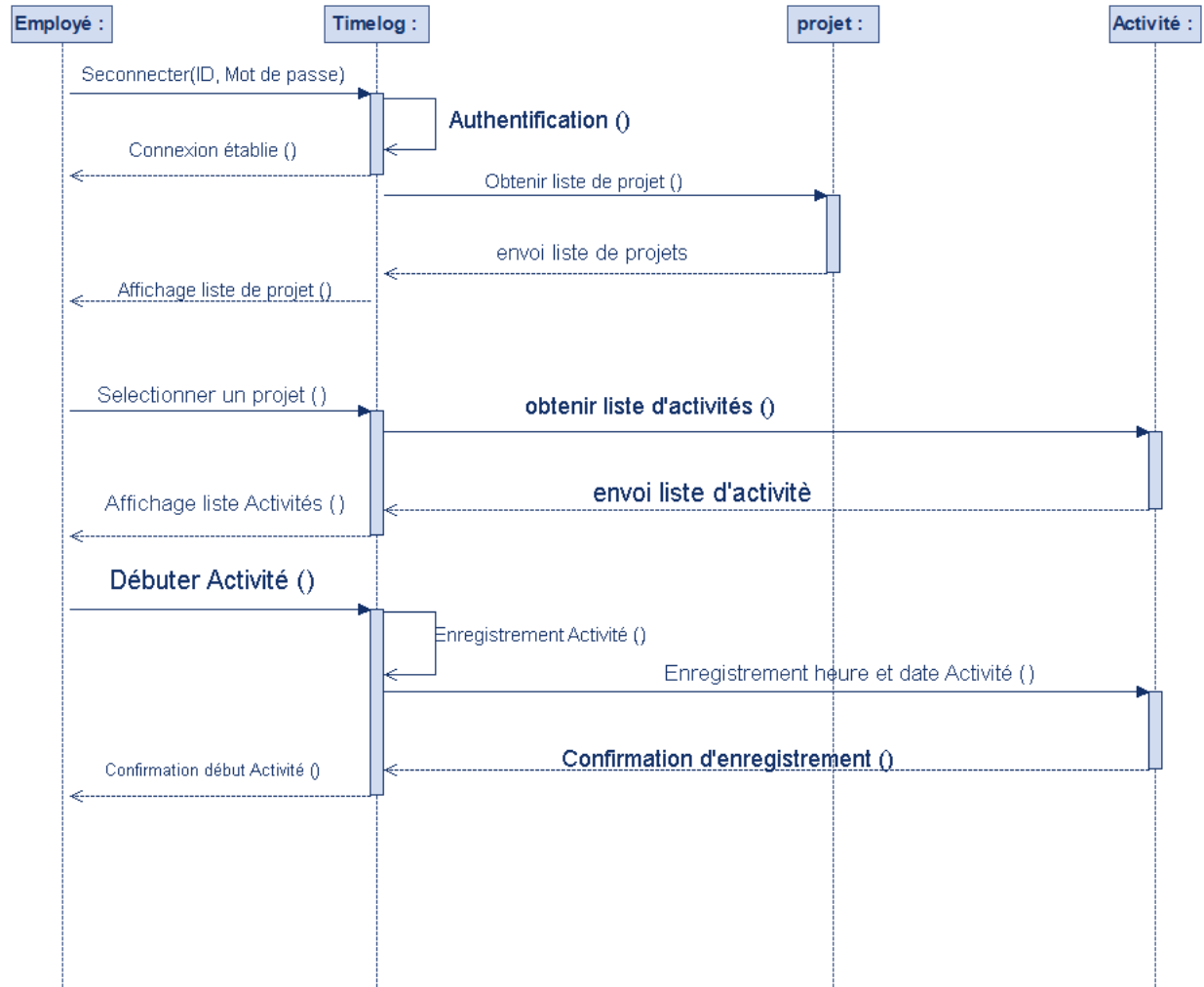
Notre diagramme de séquence concerne les entités Employé, Projet, Timelog(Système) et Activité. L'employé représente tout utilisateur qui n'est pas administrateur et qui se connecte à notre système. L'entité Projet correspond au projet auquel l'employé a été assigné. L'entité Activité représente une activité associée à un projet sur lequel travaille l'employé et dont il peut consulter. Timelog représente le système de gestion des projets et activités.

Étapes détaillées du scénario principal :

- L'employé se connecte au système en saisissant son ID et un mot de passe
- Le système authentifie l'employé et confirme sa demande de connexion
- Le système charge ensuite la liste des projets disponibles pour l'employé
- L'employé sélectionne un projet
- Le système charge et affiche la liste des activités liées au projet sélectionné par l'employé

- L'employé décide de débiter une activité parmi la liste des activités disponibles
- Le système enregistre l'activité, son heure et sa date de début.

Ci-dessous le diagramme de séquence correspondant :



III- Diagramme de séquence pour le scénario principal du cas d'utilisation « Terminer une activité »

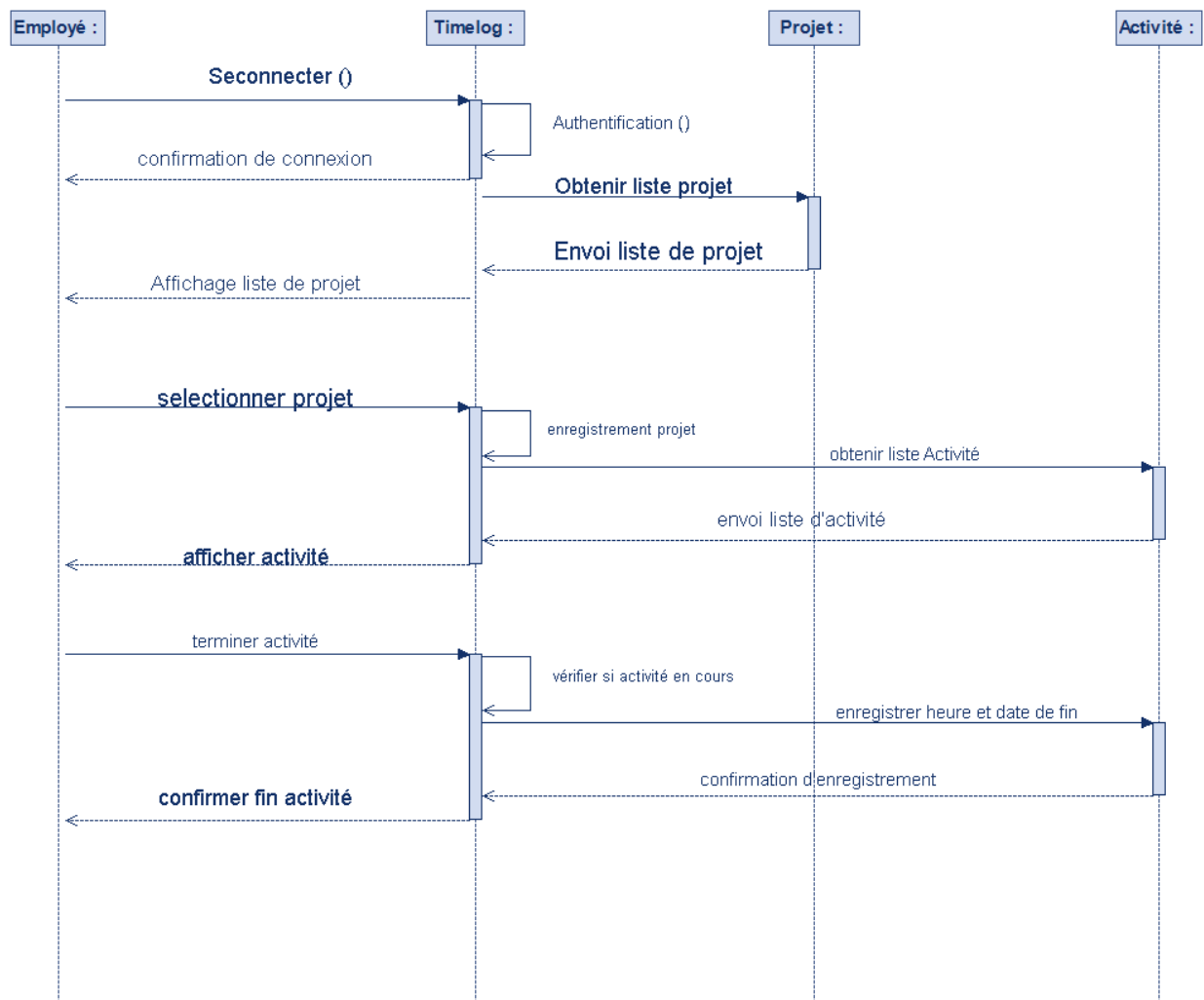
Tout comme dans le diagramme précédent, nous avons les mêmes entités.

Étapes détaillées du scénario principal :

- L'employé se connecte au système en saisissant son ID et un mot de passe
- Le système authentifie l'employé et confirme sa demande de connexion
- Le système charge ensuite la liste des projets disponibles pour l'employé
- L'employé sélectionne un projet

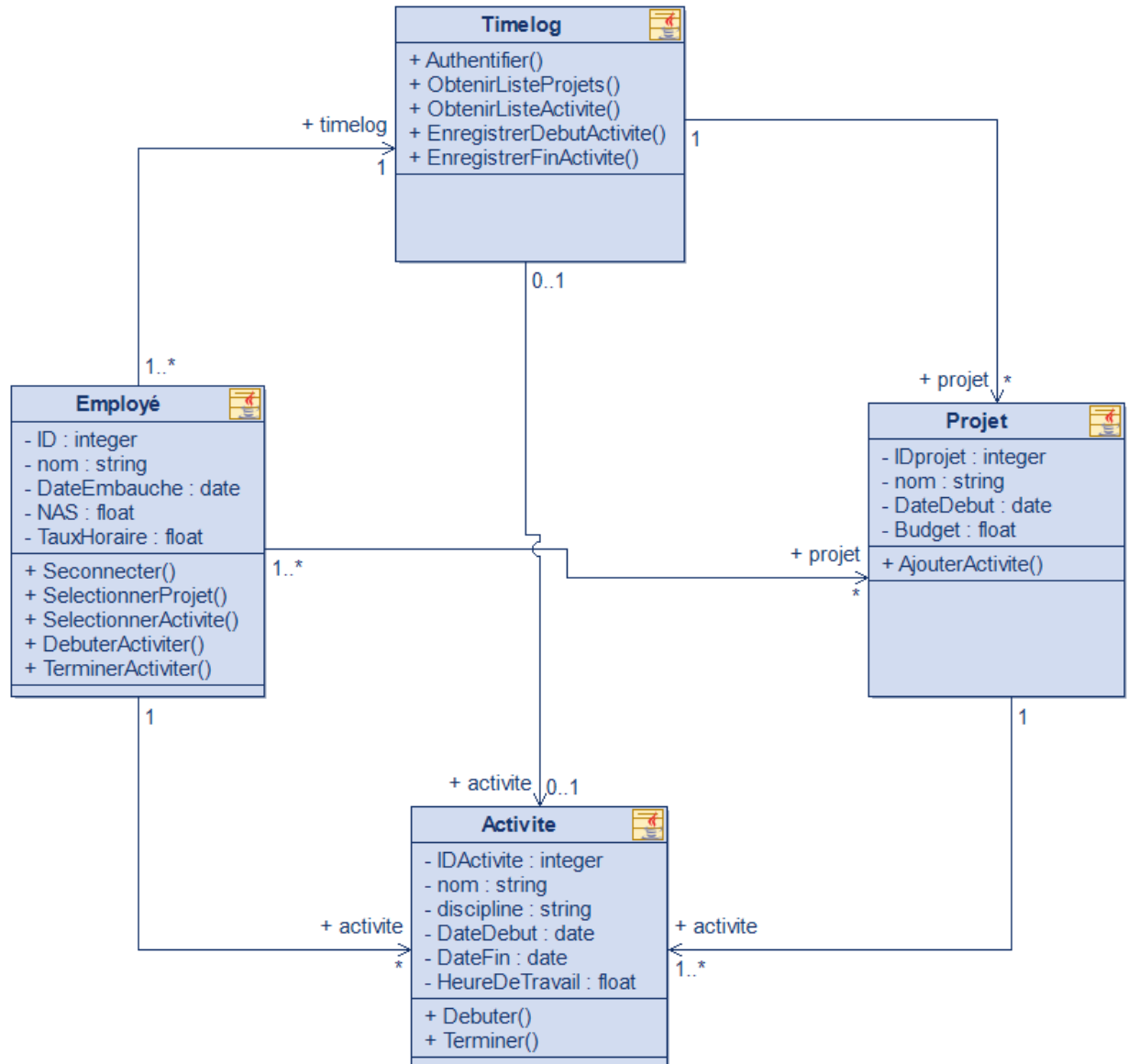
- Le système charge et affiche la liste des activités liées au projet sélectionné par l'employé
- L'employé décide de mettre fin à une activité parmi la liste des activités disponibles
- Le système vérifie si l'activité était déjà en cours
- Le système enregistre l'activité, son heure et sa date de fin.

Ci-dessous le diagramme de séquence correspondant :



IV-Diagramme des classes de conception

Ci-dessous le diagramme de classe correspondant aux deux cas d'utilisation « Débuter une activité » et « Terminer une activité ».



V- Présentation de la procédure utilisée pour générer le squelette du code