

DESCRIPTION D'UNE RÉALISATION PROFESSIONNELLE		N° réalisation : 1
Nom, prénom : SADAOUI Ounissa		N° candidat : 02343488973
Épreuve ponctuelle <input checked="" type="checkbox"/>	Contrôle en cours de formation <input type="checkbox"/>	Date : / /
Organisation support de la réalisation professionnelle : Maison des Ligues M2L		
Intitulé de la réalisation professionnelle : Projet de Gestion de Ligues (LDO : ligues dynamiques et organisées)		
Période de réalisation : Janvier à Avril 2024 Lieu : École ITIC Paris		
Modalité : <input type="checkbox"/> Seul(e) <input checked="" type="checkbox"/> En équipe		
Compétences travaillées <ul style="list-style-type: none"> <input checked="" type="checkbox"/> Concevoir et développer une solution applicative <input checked="" type="checkbox"/> Assurer la maintenance corrective ou évolutive d'une solution applicative <input checked="" type="checkbox"/> Gérer les données 		
Conditions de réalisation¹ (ressources fournies, résultats attendus) On est chargés par la M2L d'aider à faire évoluer leur application de gestion d'utilisateurs. L'application est mono-utilisateur et accessible seulement en ligne de commande. On a accès au code source, et à l'architecture 3-tiers de l'application. On doit arriver à : <ul style="list-style-type: none"> - Lier l'application à une Base de Données pour le rendre multi-utilisateurs, - Avoir 3 niveaux d'utilisateurs : <ul style="list-style-type: none"> • Employé simple, aucun droit d'écriture sur l'application • Administrateur : Employé d'une ligue, droit d'écriture sur les employés de sa ligue. • Super-administrateur (root) : A accès en écriture à tous les employés et administrateurs des ligues - Développer une interface graphique. 		
Description des ressources documentaires, matérielles et logicielles utilisées² En plus du code source qui nous a été fourni, nous avons mis en place : <ul style="list-style-type: none"> • L'arbre Heuristique de l'application (réalisé sur mindMeister) • Le modèle conceptuel des données (MCD) • La base de données (mysql) • La maquette pour l'interface graphique, réalisée sur Figma • L'implémentation des modifications et évolutions demandées en JAVA, en utilisant GitHub comme outil de gestion des versions. • Une documentation, dans le readme de l'application, en Markdown • Une interface graphique. 		
Modalités d'accès aux productions³ et à leur documentation⁴ Accès à la production (github) : https://github.com/ounissaSadaoui/personnel Accès à la documentation : https://ounissasadaoui.github.io/portfolio_ounissa/projet_back.html		

¹ En référence aux conditions de réalisation et ressources nécessaires du bloc « Conception et développement d'applications » prévues dans le référentiel de certification du BTS SIO.

² Les réalisations professionnelles sont élaborées dans un environnement technologique conforme à l'annexe II.E du référentiel du BTS SIO.

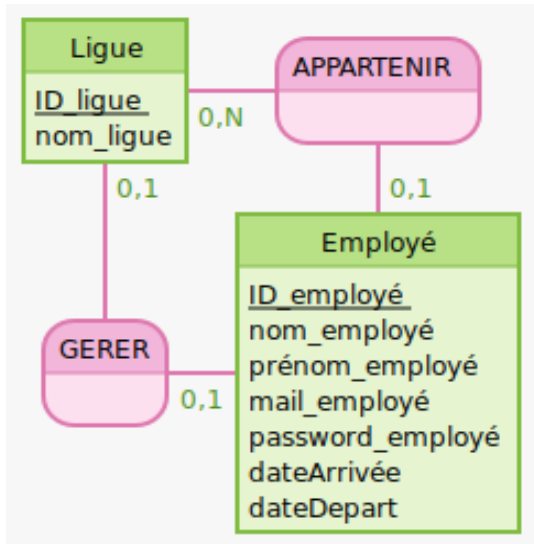
³ Conformément au référentiel du BTS SIO « Dans tous les cas, les candidats doivent se munir des outils et ressources techniques nécessaires au déroulement de l'épreuve. Ils sont seuls responsables de la disponibilité et de la mise en œuvre de ces outils et ressources. La circulaire nationale d'organisation précise les conditions matérielles de déroulement des interrogations et les pénalités à appliquer aux candidats qui ne se seraient pas munis des éléments nécessaires au déroulement de l'épreuve. ». Les éléments peuvent être un identifiant, un mot de passe, une adresse réticulaire (URL) d'un espace de stockage et de la présentation de l'organisation du stockage.

⁴ Lien vers la documentation complète, précisant et décrivant, si cela n'a été fait au verso de la fiche, la réalisation professionnelle, par

ANNEXE 9-1-B : Fiche descriptive de réalisation professionnelle
(verso, éventuellement pages suivantes)

Épreuve E5 - Conception et développement d'applications (option SLAM)

Descriptif de la réalisation professionnelle, y compris les productions réalisées et schémas explicatifs
Le MCD de l'application est le suivant :



Aspect fonctionnel :

Le but de l'application est de pouvoir gérer plusieurs ligues et leurs employés, tout en offrant différents niveau d'habilitation :

- Accès en lecture seulement, pour un employé simple,
- Droits d'écriture sur les employés de sa ligue pour un administrateur,
- Droits d'écriture sur les employés de toutes les ligues ainsi que sur les administrateurs pour le super-administrateur (en ligne de commande).

Aspect technique :

- Connexion à la base de données mysql avec JDBC
- Création de l'interface graphique.(Swing ou JavaFx)
- Possibilité de changer l'administrateur d'une ligue en ligne de commande
- Rédaction d'un mode opératoire à l'usage des administrateurs.
- Création de la base de données (mysql)