



Institut Supérieur
d'Informatique, de
Modélisation et de
leurs Applications

BP 10125
63173 Aubière Cedex



Sopra Group

Parc Technologique de la Pardieu
Immeuble Vision II
3 Allée Pierre de Fermat
63170 Aubière

Rapport d'ingénieur

Stage de 3^{ème} année

Filière : Génie Logiciel et Systèmes Informatiques

Développement d'une application de recrutement

Présenté par : Julien PINGUET

Sous la direction de : Claude MAZEL

Avril-Septembre 2013

Remerciements

Je tiens à remercier les personnes qui m'ont accueilli et accompagnés durant ces 6 mois de stage chez Sopra Group.

Je remercie tout d'abord l'équipe du projet Sides, notamment Delphine JARIGE, pour son accueil en ce début de stage.

J'adresse aussi mes remerciements à l'équipe du projet Limagest, sujet de cette étude : le chef de projet Laurent LAFFERRÈRE pour son accompagnement au niveau fonctionnel, ainsi que l'architecte Xavier CLEMENCE pour son aide apportée lors des difficultés rencontrées.

Enfin, je remercie l'équipe du projet de l'Imprimerie Nationale : Pierre DASCHER le chef de projet, Ambroise ROQUETTE architecte, mais aussi les développeurs, pour l'aide apportée lors de mon affectation au projet.

Table des figures

II.1 Échange d'une message chiffré	7
II.2 Échange d'un message signé	9
II.3 Hiérarchie des certificats	11
II.4 Processus de création du SOD	12
II.5 Page HTML de saisie des groupes de données	12
III.1 Architecture du projet	18
III.2 Architecture 3 tiers	19
III.3 Utilisation des profils et droits des utilisateurs	21
III.4 Couches de .NET Framework	22
III.5 Interface de PowerAMC	24
III.6 Fonctionnement de l'application client-serveur	27
III.7 Fonctionnement de reporting services	28
III.8 Pattern Modèle-Vue-VueModèle	29
III.9 Écran de connexion	31
III.10Processus de connexion	32
III.11Structure de l'interface graphique	33
III.12Menu latéral gauche	34
IV.1 Hiérarchie de Sopra Group France	37

Résumé

Mon stage de fin d'études à l'ISIMA avait pour but l'intégration d'une société de services en ingénierie informatique, affecté à un projet de refonte d'une application de recrutement de saisonniers.

Tout d'abord, j'ai étudié les besoins du client, ainsi que l'ancienne solution, permettant de modéliser le modèle de données et la nouvelle application.

Après le choix des technologies, j'ai développé une première version fonctionnelle de l'application. Celle-ci a permis au client d'énumérer les problèmes et proposer des améliorations ergonomiques et fonctionnelles.

Une fois l'application opérationnelle et son déploiement effectué, il ne restait plus qu'à importer les données de l'ancienne base pour permettre une transition efficace.

Mots clé : Sopra Group, Microsoft, VB.NET, Silverlight, SQL Server, WCF RIA Services

Abstract

During my ISIMA third year studies, my work placement's aim was to incorporate an information technology services and software development company, assigned to a project to redesign an application for recruitment of seasonal.

I have first examined customer needs and the existing solution, allowing the modeling the data model and the new application.

After the choice of technology, I developed the first functional version of the application. This allowed the client to enumerate problems and propose ergonomic and functional improvements.

When then application was operational and deployed, I imported the data from the old to new database for effective transition.

Keywords : Sopra Group, Microsoft, VB.NET, Silverlight, SQL Server, WCF RIA Services

Table des matières

Introduction	1
I Introduction de l'étude	3
I.1 Présentation de l'entreprise	3
I.1.1 Historique	3
I.1.2 Agence de Clermont-Ferrand	3
II Sides	5
II.1 Présentation	5
II.2 Chargement d'empreintes	5
II.2.1 Contexte	5
II.2.2 Contrôle de la date	6
II.3 Les certificats	6
II.3.1 Contexte	6
II.3.1.1 Le chiffrement	6
II.3.1.2 La signature	8
II.3.1.3 Le certificat	8
II.3.1.4 La PKI	9
II.3.2 EJBCA	9
II.3.2.1 Utilisation dans Sides	9
II.3.2.2 Documentation	10
II.3.3 Le SOD	10
II.3.3.1 Documentation de fonctionnement	11
II.3.3.2 Application de test	12
III Limagrain	15
III.1 Étude du problème	15

III.1.1	Contexte	15
III.1.2	Besoin de l'utilisateur	15
III.1.3	Solution actuelle	16
III.1.4	Solution envisagée	16
III.2	Conception de la solution	17
III.2.1	L'équipe du projet	17
III.2.2	La relation client	17
III.2.2.1	Assistance technique	17
III.2.2.2	Définition du besoin	17
III.2.3	Technologies et architecture	18
III.2.3.1	Socle	19
III.2.3.2	Langage de programmation	21
III.2.3.3	Base de données	23
III.2.3.4	Les services	25
III.2.3.5	Interface utilisateur	28
III.3	Résultats et discussions	30
III.3.1	Interface graphique utilisateur	30
III.3.1.1	Connexion	30
III.3.1.2	Structure	31
III.3.1.3	Les types d'écran	33
III.3.2	Base de données	34
III.3.2.1	Modèle de données	34
III.3.2.2	Importation des anciennes données	35
III.3.3	Aspect fonctionnel	35
III.3.3.1	Contact avec le client	35
III.3.3.2	Les spécifications	36
III.3.3.3	La communication	36
IV	Imprimerie Nationale	37
IV.1	L'architecture	37
IV.2	Implémentation	37
IV.2.1	Gestion des instances	37
IV.2.2	Gestion des profils	38
	Conclusion	39

Glossaire

BDD : Base de données.

Client léger : application fonctionnant dans un navigateur web, ne nécessitant aucune autre installation.

Framework : ensemble de composants logiciels permettant le développement le développement rapide d'applications.

XML : "Extensible Markup Language" langage de balisage générique.

Introduction

Dans de nombreux contextes le gain de temps est le maître mot. Le domaine professionnel ne fait pas exception à la règle, imposant une productivité de plus en plus élevée. Ainsi l'utilisation d'outils de plus en plus performants permet de minimiser le temps passé à effectuer une tâche.

Limagrain utilise un outil de recrutement, développé il y a plus de dix ans par un membre de service ne possédant pas de compétence en développement. Vu le nombre de recrutements de plus en plus élevé, et l'augmentation de la charge de travail, Limagrain désire faire évoluer son outil pour faciliter le processus actuel.

Le passage des années, ainsi que l'évolution des besoins, impose une mise à niveau permanente des outils informatiques. Mais lorsque ceux-ci utilisent des technologies trop anciennes, et ne possèdent pas une architecture évolutive, il est rarement possible d'intervenir. La meilleure solution est donc une ré-implémentation complète de l'outil, amenant alors à une solution structurée qui pourra évoluer facilement aux cours des années.

L'objet de cette étude sera d'étudier les besoins du client, puis d'implémenter la nouvelle solution. Celle-ci devra remplir les mêmes fonctions que celle actuelle, en permettant l'ajout de nouvelles.

L'étude de la solution actuelle et l'étude des besoins de l'utilisateur permettront de modéliser la nouvelle solution. L'implémentation d'une première version de l'application permettra de soulever les problèmes existants et d'émettre les points d'amélioration. Enfin la mise en production et l'importation des anciennes données ont permis au client d'utiliser l'application.

Tout d'abord, j'analyserai précisément le sujet, en présentant l'entreprise, ainsi que la solution actuelle et celle envisagée. Dans un deuxième temps, je présenterai l'environne-

ment de travail et la structure du projet. Pour terminer, je présenterai la solution obtenue et les différents points d'améliorations possibles.

I Introduction de l'étude

I.1 Présentation de l'entreprise

I.1.1 Historique

Sopra Group est une Société de Service en Ingénierie Informatique, couramment appelé SSII. Créée en 1968 par Pierre PASQUIER et François ODIN, il s'agit d'une des plus anciennes et importantes SSII. La société s'est d'abord révélée au niveau national grâce à de grands projets dans les domaines bancaires et avec le Ministère de l'Intérieur, avant de s'implanter au niveau européen et mondial. Avec plus de 14.300 collaborateurs en 2012, Sopra Group réalise un chiffre d'affaires supérieur à 1,2 milliards d'euros, principalement dans le domaine du conseil et des services en France.

I.1.2 Agence de Clermont-Ferrand

Michelin est le plus gros employeur de la région Auvergne, mais fait aussi appel à de nombreuses sociétés extérieures comme les sociétés de services. Dû au nombre croissant de collaborateurs travaillant chez Michelin, la division Rhône-Alpes a créé l'agence de Clermont-Ferrand pour être au plus proche du client.

L'agence de Clermont-Ferrand travaille aussi sur plusieurs autres projets importants. TODO : verbe Le pôle identité mène les projets Sides et SITI spécialisés dans la gestion de titres (documents d'identité, passeport, cartes à puce, ...), et travaille pour une quinzaine de gouvernements. Le groupe Limagrain, dont le siège social est situé Chappes, fait actuellement appel aux services de Sopra Group pour la réalisation du projet BOS.

II Sides

II.1 Présentation

Sides est un projet de gestion de titres développé par Sopra Group, plus particulièrement par l'agence de Clermont Ferrand. Il permet de produire des passeports ou des cartes d'identités pour une dizaine de différents gouvernement comme les Philippines, la Belgique, Monaco, ...

Pour chacun des pays et titres, une application a été développée. Plutôt que de re-développer la même application, un nouveau projet a vu le jour : *SITI*. Cette solution pourra ensuite être vendue à divers pays sans avoir à la ré-implémenter à nouveau.

Actuellement l'équipe Sides n'effectue que de la tiers maintenance applicative (TMA) sur les différentes applications existantes. L'objectif est de corriger les bugs éventuels ou d'ajouter de nouvelles fonctionnalités.

II.2 Chargement d'empreintes

II.2.1 Contexte

L'application Sides à destination des Philippines permet la gestion de passeports. Ces passeports nécessitent la lecture des empreintes du porteur pour être valides. Lorsque les porteurs sont des personnes diplomatiques ou haut placées, celles-ci désireraient ne pas perdre de temps lors de création ou renouvellement de titres.

Pour satisfaire ces exigences, une personne du gouvernement munie d'un ordinateur portable, de l'application Sides et du périphérique va effectuer la saisie des empreintes sur le lieu désiré : ville plus proche, lieu de travail, ...

II.2.2 Contrôle de la date

La première version de cette fonctionnalité permettait l'importation des empreintes les plus récentes présentes dans la base de données pour créer un nouveau passeport. Les empreintes peuvent venir d'une ancienne demande ou avoir été saisies pour une personne diplomatique comme expliqué précédemment.

Pour sécuriser l'application et le chargement d'anciennes empreintes, l'évolution de la fonctionnalité a pour objectif de contrôler la date d'importation des empreintes dans la base de données.

Pour réaliser ce contrôle, j'ai dû étudier le fonctionnement de l'application pour comprendre le processus de chargement des empreintes dans une nouvelle demande de passeport.

II.3 Les certificats

II.3.1 Contexte

La gestion des identités de personnes, au niveau national, est un domaine très sensible qui requière une sécurité élevée des systèmes informatiques. La solution permettant de sécuriser les données consiste à chiffrer ou signer les données échangées, garantissant ainsi que les données ne pourront être découvertes ou qu'elles n'ont pas été modifiées ou envoyées par une personne tiers. Ce chiffrement s'effectue grâce à des certificats.

II.3.1.1 Le chiffrement

Pour assurer que personne ne puisse découvrir le message échangé entre deux personnes il est nécessaire de les chiffrer.

Cette méthode utilise deux entités : un couple de clés composé d'une clé publique (K) et d'une clé privée (K'), et un algorithme mathématique composé d'une fonction (F) et de sa réciproque (F'). Le chiffrement consiste à utiliser une clé dans l'algorithme, et le déchiffrement à utiliser la fonction inverse avec l'autre clé pour retrouver les données d'origine, comme le résume la fonction suivant :

$$F_K[F_{K'}(M)] = M = F_{K'}[F_K(M)]$$

Le fonctionnement de l'échange d'un message chiffré est le suivant, schématisé par la figure II.1 :

1. Bob possède une paire de clé publique/privée, et Alice désire envoyer un message à Bob ;
2. Bob envoie sa clé publique à Alice ;
3. Alice chiffre son message grâce à cette clé publique ;
4. Alice envoie ensuite son message chiffré à Bob ;
5. Bob déchiffre le message chiffré grâce à sa clé privée. Personne d'autre ne peut le faire car il est le seul à posséder la clé privée.

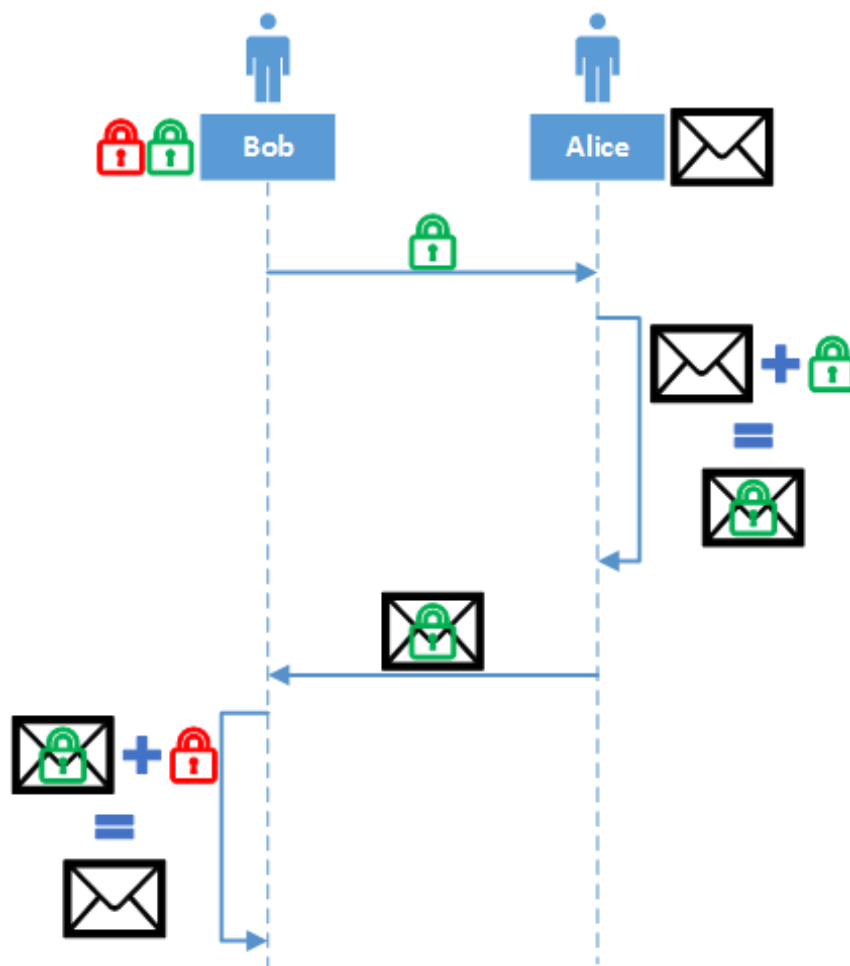


FIGURE II.1 – Échange d'une message chiffré

La sécurité est basée sur deux principes : le chiffrement et la confidentialité.

Si l'algorithme de chiffrement est trop faible alors il sera possible de déchiffrer les données par calcul mathématiques. De plus, si la clé de chiffrement est trop petite alors la méthode "brute force", consistant à essayer toutes les combinaisons possibles, permettra aussi le déchiffrement

Si la clé privée du certificat est découverte alors les données seront instantanément déchiffrées, ainsi que les futurs messages. Il est donc nécessaire de renouveler les clés régulièrement.

II.3.1.2 La signature

La signature numérique permet de vérifier l'authenticité et la non-modification d'un message.

Cette méthode utilise une fonction hachage qui a pour objectif de créer une empreinte à taille fixe. Les algorithmes de hachage les plus utilisés sont MP5 et SHA.

Le fonctionnement est le suivant, schématisé par la figure II.2 :

1. Bob hache le message, puis chiffre ce hash avec sa clé privée, ce qui produit la signature du message ;
2. Bob envoie à Alice le message, la clé publique et la signature ;
3. Alice hache le message, et déchiffre la signature du message grâce à la clé publique. Ensuite elle compare les deux valeurs, qui seront égales si le message n'a pas été modifié et a été chiffré avec la clé privée associée à la clé publique.

II.3.1.3 Le certificat

Un certificat est composé de :

- une clé publique, et éventuellement la clé privée associée ;
- des informations sur le propriétaire ;
- une signature.

Les certificats sont signés par une autorité de certification, aussi appelé CA pour Certificat Authority, qui permet de garantir l'authenticité des certificats. Seule l'autorité de certification racine est auto-signée.

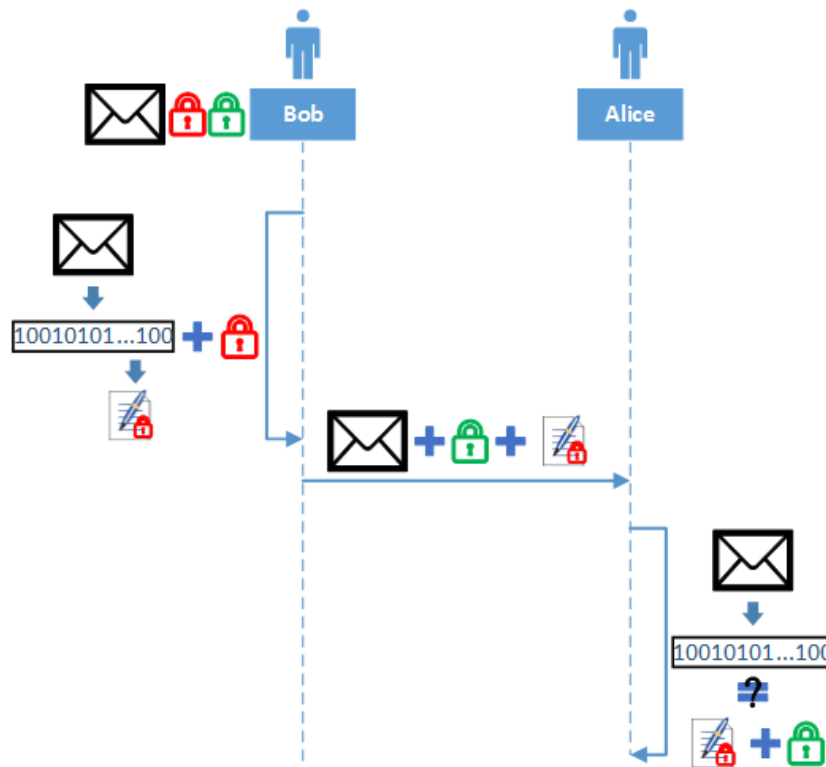


FIGURE II.2 – Échange d'un message signé

II.3.1.4 La PKI

Une *infrastructure à clés publiques*, aussi appelé par son terme anglais *public key infrastructure*, permet la gestion de grandes quantités de certificats ou clés publiques. Elle fournit des services de création, de publication et de révocation de certificats. Cette infrastructure est principalement dans les systèmes informatiques utilisant de nombreux certificats.

II.3.2 EJBCA

II.3.2.1 Utilisation dans Sides

En production, le projet Sides utilise de nombreux certificats pour sécuriser les données. Pour cela une PKI est utilisée permettant la gestion des nombreux certificats.

Lorsque l'on souhaite tester l'application avant la mise en production, il est nécessaire de pouvoir produire des certificats. La mise en place d'une PKI peut s'avérer fastidieuse à intégrer et paramétrer pour fournir les mêmes services que la PKI de production.

Pour cela une PKI a été déployée sur les serveurs de tests, fournissant ainsi les fonctionnalités minimales utiles, notamment la production de certificats. La PKI open-source EJBCA est utilisée par l'équipe Sides et le client pour gérer des certificats de test.

II.3.2.2 Documentation

Mon second objectif dans l'équipe Sides a été de rédiger une documentation de production de certificats en utilisant EJBCA. Ces certificats doivent respecter les spécifications d'ICAO¹, International Civil Aviation Organization, qui définissent les procédures et conseils destinés aux états et fournisseurs de solutions de PKI.

La documentation sera utilisée par le client pour produire ses certificats de tests. Elle devait donc être la plus précise possible, détaillant toutes les étapes de la création, en spécifiant chacun des paramètres et options.

Un profil définit les paramètres que les certificats, qui l'implémentent, devront définir. J'ai tout d'abord créé deux profils qui seront utilisés pour le CSCA et le DS.

Le *CSCA*, pour Country Signing Certificate Authority, est le certificat de plus haut niveau, utilisé par le pays. Il s'agit du plus critique car de lui dépend tous les autres certificats utilisés. Dans certains pays, celui-ci est stocké dans un ordinateur portable situé dans un coffre fort, qui est ouvert en cas de besoin notamment lors du renouvellement des certificats.

Le *DS*, pour Document Signer, est utilisé pour signer les documents sécurisés. Il est situé au second niveau dans la hiérarchie des certificats, et est signé par le certificat racine CSCA.

Des certificats, composés d'une clé publique et une clé privée, peuvent ensuite être créés. Ils peuvent être téléchargés sous le format PKCS#12 qui est un fichier à l'extension ".p12". L'utilisateur peut ensuite l'utiliser ou l'installer sur son environnement.

La figure II.3 représente la hiérarchie des différents certificats utilisés.

II.3.3 Le SOD

Le *SOD*, Document Security Object, est la signature d'un document. Cette signature est générée en utilisant la clé privée d'un certificat de type DS, présenté dans la section précédente.

1. ICAO - Site web : <http://www.icao.int>

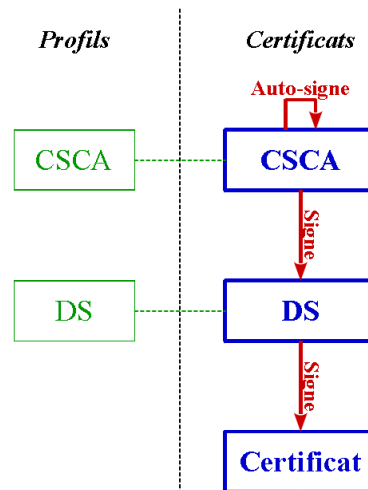


FIGURE II.3 – Hiérarchie des certificats

Dans ce cadre j'ai travaillé sur le SOD des cartes à puce, plus particulièrement sur la création de la signature. Ces cartes à puces contiennent :

1. des données, disposées dans seize groupes (DG, pour Data Group), contenant les informations comme l'identité et la photo d'une personne ;
2. la signature des données appelée SOD, créée à partir des différents DG et d'un certificat.

Le SOD permet de vérifier que les données de la carte à puce n'ont pas été modifiées ou altérées. Le processus de vérification est similaire à la vérification de la signature d'un message présenté dans la section II.3.1.2 :

- On déchiffre le SOD avec la clé publique du DS ;
- On hache les données contenues dans les DGs ;
- Si les deux valeurs sont égales alors les données sont correctes.

II.3.3.1 Documentation de fonctionnement

Dans ce contexte, j'ai rédigé une documentation permettant d'expliquer comment créer la signature à partir des différents groupes de données (DG). La création utilise une application web qui prend en paramètre les valeurs hexadécimales des groupes de données. La signature est ensuite retournée sous la forme d'un fichier binaire. Le figure II.4 schématise le processus de création de la signature SOD.

Une page HTML, dont une capture d'écran est présente sur la figure II.5, permet de faciliter la saisie manuelle des données et l'appel au service en proposant respectivement

A screenshot of a web application interface. In the center, the word "TODO" is displayed in a large, bold, blue font. The background is a light gray color.

FIGURE II.4 – Processus de création du SOD

des zones de saisie et un bouton de soumission. La fenêtre de téléchargement s'affiche ensuite pour proposer d'ouvrir ou de sauvegarder le fichier constituant la signature.

A screenshot of a web application interface. In the center, the word "TODO" is displayed in a large, bold, blue font. The background is a light gray color.

FIGURE II.5 – Page HTML de saisie des groupes de données

Il est aussi possible d'appeler le service de manière automatique depuis un programme. Pour expliquer cela j'ai développé un exemple de script Python permettant de générer une signature.

TODO

II.3.3.2 Application de test

L'application web de création de signature est développée en JEE (Java Enterprise Edition). Une *servlet* est une classe java appelée lors d'une requête HTTP et permet de générer dynamiquement des données (généralement des pages HTML). Le projet web fournit plusieurs servlets permettant d'utiliser plusieurs méthodes de signature, comme la connexion à un HSM (Hardware Security Module) ou l'utilisation de certificat PKCS#12 décrit précédemment.

Dans l'objectif de fournir au client une application permettant de tester la création de signature SOD à partir d'un certificat PKCS#12, j'ai modifié le projet web initial pour ne

garder que la fonctionnalité correspondante. L'épuration du code source et la correction de certains bugs ont permis de produire une solution fonctionnelle qui fournit les services de signature de données décrites dans la partie II.3.3.1.

III Limagrain

III.1 Étude du problème

III.1.1 Contexte

Limagrain est un groupe coopératif agricole spécialisé dans les semences et les produits céréaliers.

Le groupe Limagrain possède un pic d'activité sur la saison estivale, période à laquelle les céréales sont plantées, entretenues et récoltées. Limagrain reçoit plus de 1.000 candidatures en moins d'un mois dont une grande partie des candidats effectuent un ou plusieurs contrats.

III.1.2 Besoin de l'utilisateur

Le service de recrutement du groupe Limagrain a besoin d'enregistrer les informations de chacun de ses employés pour ne pas avoir à les ressaisir lors des prochains contrats. En effet, le service emploie de préférence d'anciens candidats. De plus, les contrats sont parfois renouvelés plusieurs fois durant la saison ou chaque année.

L'Urssaf, union de recouvrement des cotisations de sécurité sociale et d'allocations familiales, impose la saisie d'un document : la DAPE, déclaration préalable à l'embauche. Pour chaque recrutement, il est donc nécessaire de remplir ce document avec les informations du candidat ainsi que du contrat. Le client désire donc pouvoir générer automatiquement ces documents, lui évitant ainsi de les saisir manuellement un par un et par contrat.

Pour faciliter le recrutement d'anciens candidats, ou la recherche de candidats disponibles, le client désire avoir différentes fonctionnalités de recherche. Il peut s'agir, par

exemple, de la recherche de candidats disponibles à certaines périodes, ou les candidats ayant un contrat en cours et qui n'ont pas fourni toutes les pièces justificatives.

Enfin pour pouvoir augmenter leur productivité, il sera nécessaire de produire une application ergonomique et facile d'utilisation permettant la saisie de nombreuses données le plus rapidement possible. Le nombre de candidatures et contrats est en effet de plus en plus élevé au cours des années.

III.1.3 Solution actuelle

Le service de recrutement utilisait une petite application Access développée à partir d'un document Excel, de Microsoft Office. Ce document comporte une base de données ainsi qu'une interface de saisie.

Cette solution comporte de nombreux inconvénients.

Tout d'abord, la saisie des données est fastidieuse car l'ergonomie est très sommaire : les champs sont disposés de manière désordonnée sur la page. De plus, pour la saisie d'un établissement par exemple, il était nécessaire de saisir son code, sans pouvoir voir directement son nom ou toute autre information.

Les fonctionnalités sont limitées, et se limitent principalement à la saisie. Les attentes de l'utilisateur sont donc très loin de ce que propose l'outil actuel.

Enfin, il est impossible de travailler en simultané avec cet outil car les sauvegardes multiples ne sont pas prises en compte.

III.1.4 Solution envisagée

En étudiant la solution actuelle, les chefs de projet et architectes ont décidé de développer une nouvelle solution, en raison de l'impossibilité de maintenir et faire évoluer l'ancienne. Cette nouvelle solution devra répondre aux besoins de l'utilisateur, en corrigeant les inconvénients de l'ancienne ainsi qu'en apportant de nouvelles fonctionnalités.

Il est tout d'abord nécessaire de changer de base de données pour se tourner vers un système plus performant et centralisé. Un nouveau schéma de données adapté aux nouveaux besoins permettra de mieux structurer ces données.

Pour améliorer l'ergonomie de l'application, la nouvelle solution sera un *client léger*. Dans ce projet nous ne rencontrerons pas les inconvénients qu'offrent cette solution,

comme les performances ou les problèmes qui affecteront tous les utilisateurs. Par contre, un simple site web offre les avantages d'un déploiement unique, d'une maintenance simple, car cela ne se fait que sur le serveur et non sur chacun des ordinateurs des utilisateurs.

III.2 Conception de la solution

III.2.1 L'équipe du projet

Pour réaliser ce projet, j'ai été intégré dans une petite équipe de trois personnes.

Un chef de projet qui est le relais entre Sopra Group et Limagrain afin d'établir la compréhension du besoin fonctionnel et technique. Sa charge est d'une demi-journée par semaine. De plus, il est chargé de la rédaction des spécifications de l'application. Pour des raisons de délais trop courts et charges limitées, ces spécifications ont été réalisées en parallèle du développement, malgré l'éloignement des bonnes pratiques.

Un architecte qui a pour objectif de suivre le développeur, conseillant les outils, technologies et méthodes utilisées. Sa charge sur le projet est aussi d'une demi-journée par semaine.

Et enfin moi-même, en tant que développeur, en charge du développement de l'application, à plein temps.

III.2.2 La relation client

III.2.2.1 Assistance technique

Le projet s'est réalisé en mode *assistance technique*. Il n'y a aucune date de livraison imposée, par contre la charge (nombre de jours d'interventions) totale est fixe.

J'ai travaillé à raison de trois jours chez le client Limagrain et deux jours au siège de Sopra Group, profitant ainsi de la proximité du client pour éclaircir les points ambigus.

III.2.2.2 Définition du besoin

La relation directe avec le client m'a permis de définir le besoin du client au cours des différentes étapes du projet.

La première étape a consisté à établir le modèle de données. Pour cela il a fallu étudier la solution existante pour déterminer les informations à mémoriser, leurs types,

les contraintes, ainsi que les liens entre elles. Cette partie est importante car la structure de l'application est fortement liée à ce modèle.

Deuxièmement, j'ai réalisé une première version de l'interface graphique de l'application. L'objectif est de proposer une première maquette au client qui pourra effectuer des critiques. L'ergonomie de la solution s'est ainsi optimisée au fur et à mesure des démonstrations.

Enfin, une fois l'application fonctionnelle, il était nécessaire d'importer les données existantes dans la nouvelle de données. Comme ces deux bases de données sont différentes, il était nécessaire d'être en contact avec le client pour faire correspondre les schémas.

III.2.3 Technologies et architecture

Dans cette section je vous présenterai les différentes technologies utilisées dans le projet ainsi que leurs interactions. La figure III.1 schématise les différents composants et communications.

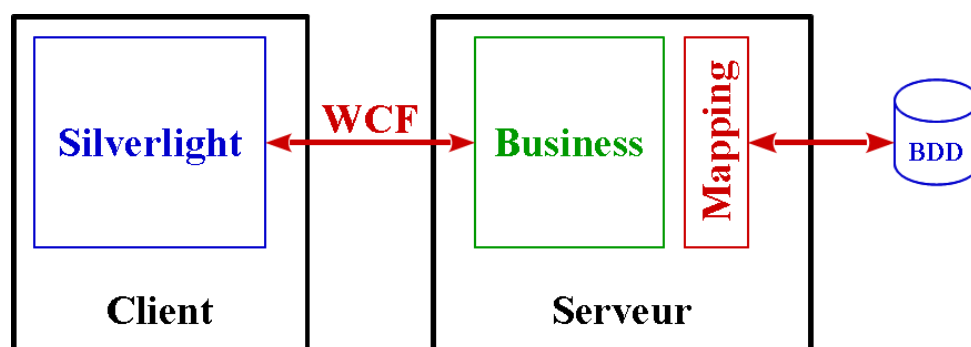


FIGURE III.1 – Architecture du projet

Le groupe Limagrain travaille dans un environnement Microsoft et utilise ainsi leurs technologies et logiciels, comme par exemple : Windows pour le système d'exploitation, Internet Explorer comme navigateur internet, Outlook comme messagerie, ...

Pour développer cette solution nous nous sommes donc tournés vers les technologies Microsoft, facilitant ainsi la compatibilité et l'intégration des composants.

L'architecture d'une application est importante, car cela définit sa maintenabilité et son évolutivité. De plus cela permet la séparation des problèmes diminuant ainsi la complexité.

Notre application est divisée en 3 couches, appelée *3-tiers*, qui est le modèle multi-tiers le plus utilisé. Cela permet de séparer l'accès aux données de la base, la partie métier effectuant les traitements, et l'interface de l'utilisateur, comme le représente la figure III.2.

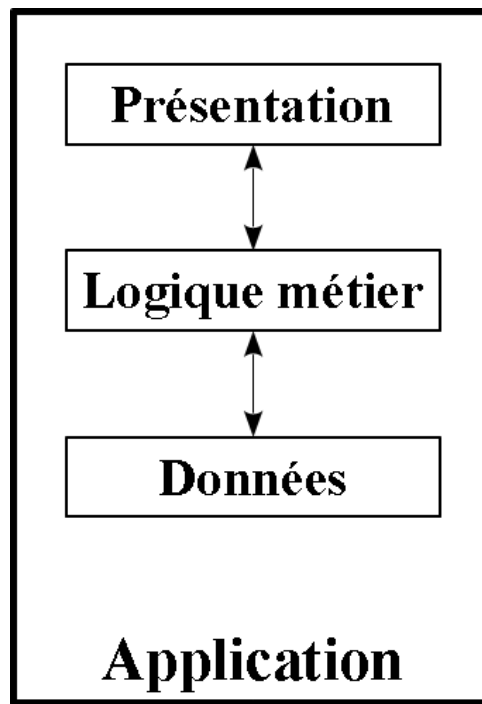


FIGURE III.2 – Architecture 3 tiers

III.2.3.1 Socle

La solution développée se base sur un socle existant, développé dans le cadre d'un autre projet. Ceci nous a permis un gain de temps important car une partie importante du projet n'a dû être développée à nouveau. En contrepartie, les différentes technologies utilisées nous ont été imposées.

Gestion des utilisateurs

Le socle permet une gestion des utilisateurs de l'application. Il est possible de les créer, modifier ou supprimer, pour restreindre l'accès aux personnes autorisées. De plus, il est possible de connecter l'application à un LDAP.

Le *LDAP*, pour Lightweight Directory Access Protocol, est un protocole standard de gestion d'utilisateurs. Son objectif est de centraliser les informations des utilisateurs (nom, identifiant, mot de passe, ...) dans un annuaire.

Le principal avantage de cette solution est la mise en commun des comptes utilisateurs, ce qui permet l'utilisation d'un seul et même compte pour tous les services connectés : Windows, la boîte mail Outlook, cette application, ...

Gestion des droits

Il est aussi possible de gérer des droits dans l'application grâce à ce socle. L'administrateur peut ainsi contrôler les accès et les actions des utilisateurs, protégeant ainsi les informations confidentielles.

Chaque écran de l'application peut avoir leur accès ou certaines actions restreintes en fonction d'un *droit*. Ceux-ci peuvent prendre trois valeurs :

- "aucun accès", par défaut, qui interdit tout accès à l'écran ;
- "lecture" n'autorise que l'accès à l'écran, avec la possibilité d'effectuer des recherches ou d'afficher les détails ;
- "lecture et écriture" autorise toutes les actions possibles.

Un *profil* est un ensemble de droits, qui permet de définir un périmètre d'action. Par exemple un profil "administrateur" aura tous les droits dans l'application, un profil "manager" n'aura que des droits de lecture, ou encore un profil "ressources humaines" possèdera les droits liés aux candidats et contrats, ...

Chaque utilisateur possède un ou plusieurs profils, ce qui permet de définir l'ensemble de ses droits. L'utilisation de profils, plutôt que de droit directement, permet un gain de temps. En effet, l'administrateur des utilisateurs n'aura pas à affecter les nombreux droits aux nouveaux utilisateurs, et la modification d'un profil permet d'impacter l'ensemble des utilisateurs associés.

La figure III.3 représente le schéma UML des utilisateurs, profils et droits dans l'application.

Programmation modulaire

Un module est un projet indépendant effectuant une tâche particulière. Le socle offre la possibilité de programmer de façon modulaire, où chacun des modules ne possèdent (quasiment) aucune interaction entre elles.

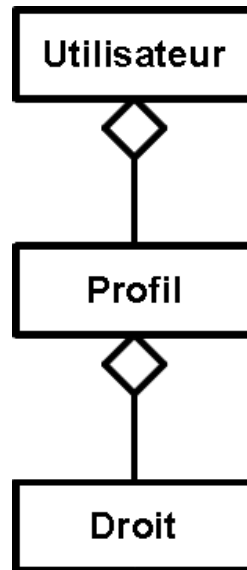


FIGURE III.3 – Utilisation des profils et droits des utilisateurs

Ainsi pour programmer de manière structurée, plusieurs modules distincts ont été développés. Ceci permet de séparer l'implémentation de tâches distinctes.

III.2.3.2 Langage de programmation

Microsoft .NET Framework

.NET Framework est une plateforme application proposée par Microsoft. Cette technologie est comparable et directement concurrente de Java d'Oracle.

Ce framework est constitué de nombreux composants, disposés en couches au fur et à mesure de ses versions, schématisés sur la figure III.4 :

1. Le moteur d'exécution appelé Common Language Runtime (CLR) permet de compiler le code source en un langage intermédiaire appelé Microsoft Intermediate Language (MSIL). Ce code est ensuite compilé à la volée lors de la première exécution grâce au compilateur "Just In Time" (JIT) ;
2. Une bibliothèque de classes, offrant des fonctionnalités de base pour les différentes applications ;
3. Plusieurs couches supplémentaires proposant des outils de développement d'interfaces graphique (WinForms), d'accès aux données (ADO.NET (Entity Framework)),
...



FIGURE III.4 – Couches de .NET Framework
Source : Wikipedia

VB.NET

Visual Basic .NET est un langage de programmation développé par Microsoft. Il s'agit d'une évolution majeure de Visual Basic 6, introduisant notamment l'aspect orienté objet. De plus, le code est compilé dans le langage intermédiaire que les différents langages fonctionnant sur la machine virtuelle .Net. Ce langage est très proche du C#, à la syntaxe près.

Le projet a été développé dans ce langage, aussi bien la couche métier que la couche présentation.

Apache log4net

Les *log* sont les informations mémorisées lors du fonctionnement d'un programme informatique. Ils permettent de garder des traces d'exécution, notamment lors du démarrage, de l'arrêt, ou d'erreurs. Les log peuvent faciliter le débogage et la recherche d'anomalies.

Un ou plusieurs fichiers texte sont générés donnant accès à ces informations.

Le framework *log4net*¹ est un port sous Microsoft .NET du projet libre et open-source "Apache log4j". Il permet de gérer simplement les log dans l'application.

III.2.3.3 Base de données

Une *base de données* permet de stocker un grand nombre d'informations ayant des natures différentes. Les données de même nature sont stockées dans des tables, où un champ possède un type et représente une valeur.

PowerAMC

*PowerAMC*², version francophone de PowerDesigner, est un logiciel de modélisation de bases de données produit par la société Sybase. Il permet d'établir facilement un modèle de données à partir de son interface graphique, visible sur la figure III.5. De plus, les scripts générés sont compatibles avec les différents types et versions de bases de données, ce qui permet de s'abstraire de certaines contraintes de compatibilité.

Ce logiciel est utilisé par Sopra Group sur les différents projets. Je l'ai donc utilisé sur ce projet. Il m'a permis de concevoir, mais aussi d'effectuer les différentes modifications très simplement.

SQL Server

Il existe de nombreux systèmes de gestion de bases de données : Oracle, MySQL, PostgreSQL, ... Nous avons utilisé *Microsoft SQL Server*, par demande du client car il s'agit d'un standard pour Limagrain.

Mapping de la base de données

Le "modèle relationnel" est utilisé dans les systèmes de gestion de bases de données (SGBD) pour rassembler un ensemble d'informations. Les données (clés) sont dupliquées entre les tables et l'accès aux relations s'effectue ensuite grâce à des jointures entre les tables.

Le "modèle objet", quant à lui, est utilisé dans la programmation orientée objet. Les données sont modélisées sous la forme d'objets, entités complexes ayant des comportements et des relations entre elles.

1. log4net - Site web : <http://logging.apache.org/log4net/>

2. PowerAMC - Site web : <http://www.sybase.fr/products/modelingdevelopment/poweramc>

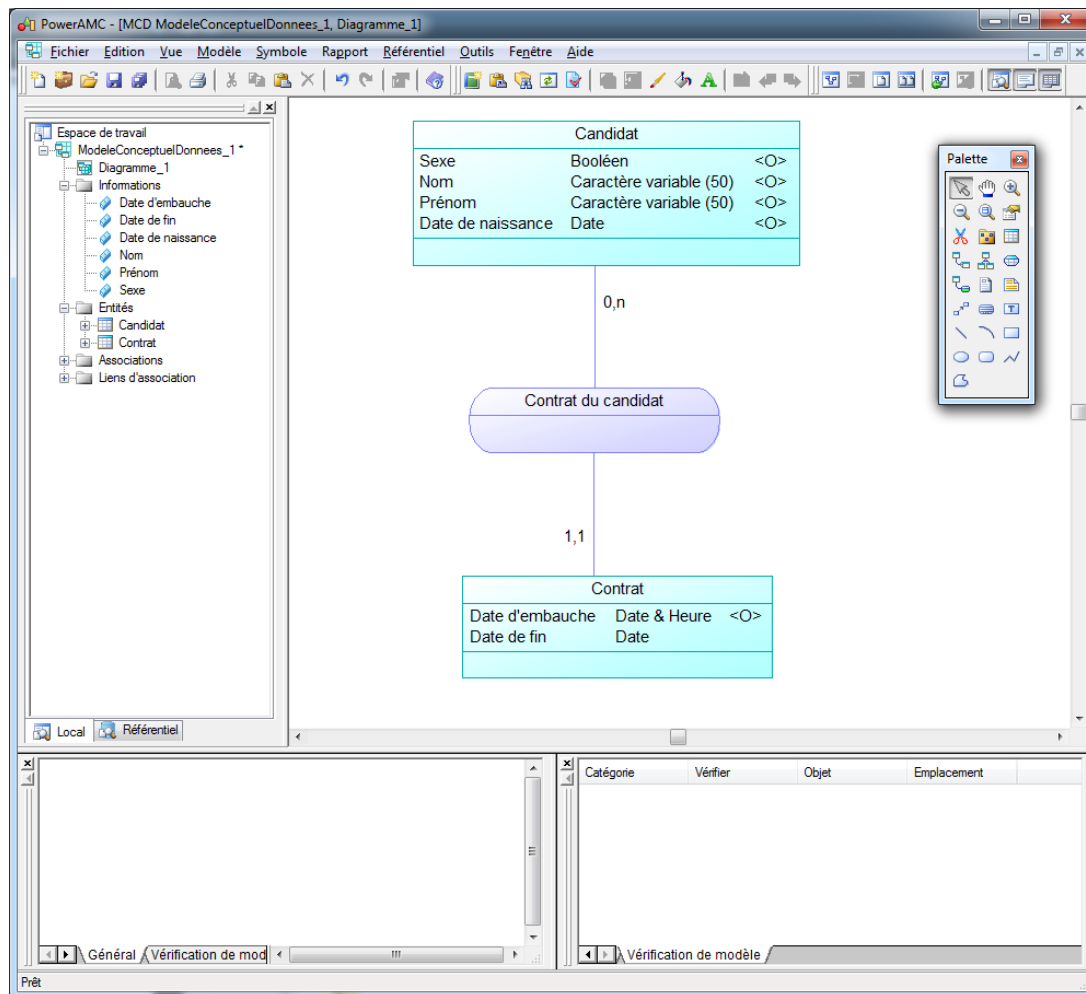


FIGURE III.5 – Interface de PowerAMC

Le *mapping objet-relationnel* consiste à interfacer le modèle relationnel d’une base de données avec le modèle orienté objet d’un programme informatique. Généralement, une classe modélisera une table, et attribut d’objet modélisera un champ d’une table, avec un type similaire (par exemple **String** pour **varchar**).

Cette opération peut être faite à l’aide d’un framework, permettant de s’abstraire de la base de données, automatisant et réduisant ainsi la duplication de code. L’objectif est de faciliter le développement, augmenter la maintenabilité du programme, ou encore s’abstenir du type de bases de données. Ainsi, la réaction, la recherche, la mise à jour ou la suppression (opérations CRUD) de données se font de manières simplifiées voir transparentes pour l’utilisateur.

Microsoft propose plusieurs framework, et c’est *Entity Framework* qui a été utilisé.

Il est intégré à Visual Studio, ce qui permet une génération et un paramétrage facile d'utilisation. De plus, il permet l'interaction avec LINQ (Language-Integrated Query), extension du langage permettant de faire des requêtes sur des ensembles de données en s'abstrayant du type.

III.2.3.4 Les services

La couche de *service* est la partie métier de l'application. Elle permet de séparer le code source lié à l'affichage destiné à l'utilisateur, du code métier effectuant des traitements dans l'application.

Client-Serveur

Il est nécessaire de faire communiquer la couche cliente de l'application avec la couche métier en raison de l'utilisation de Silverlight, comme je l'expliquerai dans la section III.2.3.5 ci-après. Ces deux couches ne peuvent communiquer directement entre elles car l'une est exécutée sur le serveur et l'autre sur l'ordinateur de l'utilisateur. La solution consiste à utiliser un service web.

Un *service web* (ou *web service*) est un programme informatique permettant la communication et l'échange d'informations entre des systèmes hétérogènes et distribués (local, réseau, internet, ...), exposant des fonctionnalités.

L'échange d'informations entre le client et le serveur se fait par sérialisation, consistant à coder les informations contenues en mémoire. Cela peut se faire sous le format texte (XML, JSON, ...) ou même sous format binaire. L'objectif est d'échanger des données génériques et abstraites qui pourront être représentées dans n'importe quel langage.

L'exemple qui suit montre la sérialisation d'un même objet sous le format XML :

```
<menu id="file" value="File">
  <popup>
    <menuitem value="New" onclick="CreateNewDoc()" />
    <menuitem value="Open" onclick="OpenDoc()" />
    <menuitem value="Close" onclick="CloseDoc()" />
  </popup>
</menu>
```

et JSON :

```
{
  "menu": {
```

```

        "id": "file",
        "value": "File",
        "popup": {
            "menuitem": [
                { "value": "New", "onclick": "CreateNewDoc()" },
                { "value": "Open", "onclick": "OpenDoc()" },
                { "value": "Close", "onclick": "CloseDoc()" }
            ]
        }
    }
}

```

Windows Communication Foundation [WCF], couramment appelé sous ses initiales WCF, est la couche de communication de .NET Framework, apparue dans la version 3.0. Cette technologie respecte les normes standards des services web, ce qui lui permet d'appeler ou d'être appelé par des technologies différentes (Java, Python, ...).

Ce framework a été utilisé pour réaliser le service web de l'application, exposant ainsi différentes fonctions utiles à la couche d'affichage.

WCF RIA Services

Il est souvent nécessaire de posséder une logique applicative à la fois du côté serveur et du côté client. C'est le cas par exemple lorsque l'on souhaite vérifier la validité des données avant de les insérer en bases de données :

1. Soit on effectue la vérification côté serveur, impliquant l'échange inutile d'informations lorsque celles-ci sont fausses ;
2. Soit la vérification est faite côté client, ce qui empêcherait le bon contrôle des flux d'entrée avant le traitement, ce qui pourrait amener à des erreurs ;
3. Soit on effectue la même vérification à la fois du côté client et du côté serveur, mais cela impose de dupliquer le même code dans les deux couches.

Pour éviter ce problème, Microsoft propose le framework *WCF RIA Services* [RIA]. Cet outil duplique du code d'un projet pour le copier dans un autre, de façon automatique lors de la compilation. L'opération est schématisée sur la figure III.6. Ceci permet

d'avoir un code métier constamment à jour sans avoir à effectuer les modifications dans les différentes couches.

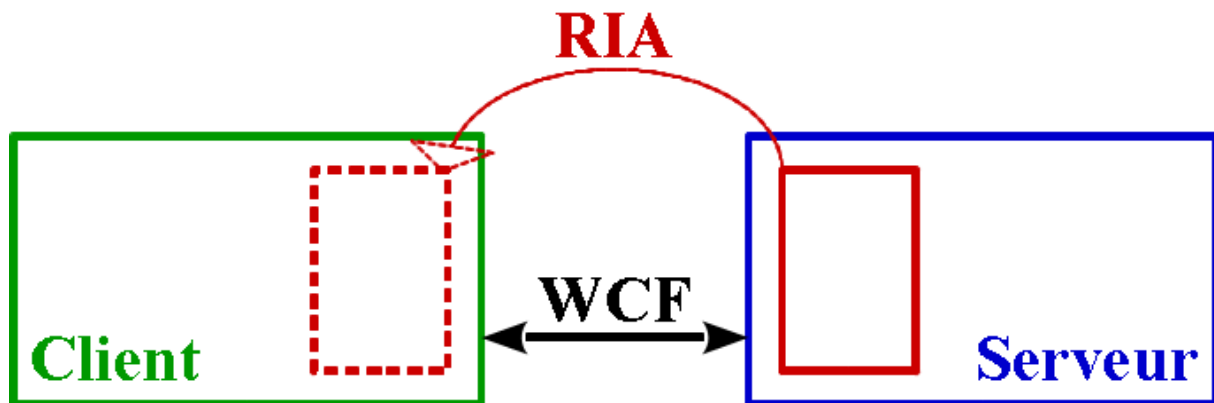


FIGURE III.6 – Fonctionnement de l'application client-serveur

Reporting services

Microsoft fournit un outil de génération de rapports appelé *Reporting services*, intégré à la suite SQL Server. Les fichiers source utilisés par le service se présentent sous la forme d'un fichier XML. Visual Studio propose un éditeur graphique simplifiant son édition, la mise en forme ainsi que la création de requêtes.

Le fonctionnement du service est représenté par la figure III.7 et se déroule en plusieurs étapes :

1. On appelle le service à l'aide de son adresse IP ou son nom de domaine. Il est possible de passer des paramètres dans l'URL en utilisant la méthode GET. Par exemple, si le service est accessible à l'URL `http://nomserveur/reports/`, l'appel de `http://nomserveur/reports/ID=5&name=toto` permet de spécifier les paramètres `ID` et `name` avec les valeurs respectives 5 et `toto`.
2. Le serveur effectue les requêtes nécessaires dans la base de données afin de récupérer les données dynamiques du rapport.
3. Le rapport est généré puis retourné au client au format HTML, PDF ou autre.

Ce type de service a été utilisé dans le projet. Il est ainsi facile de générer les divers documents à imprimer avec les informations correspondantes aux contrats et candidats.

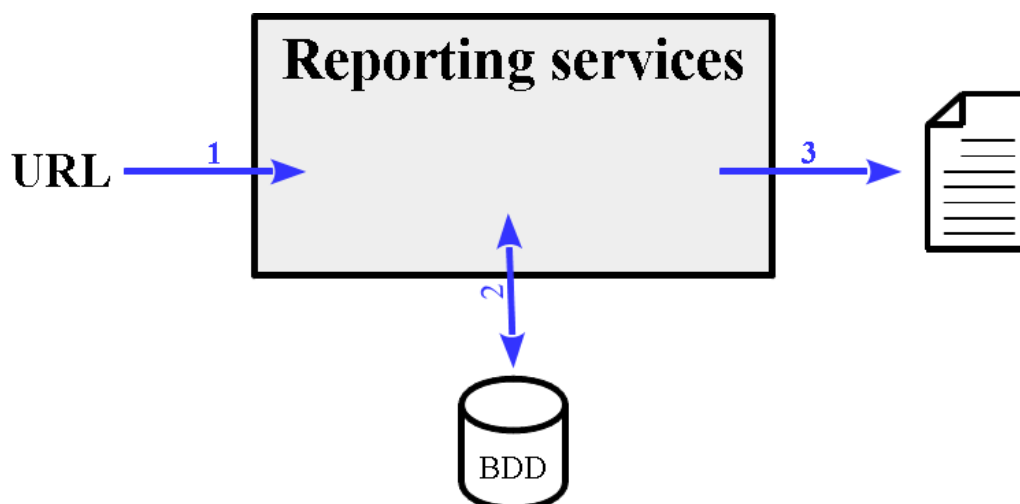


FIGURE III.7 – Fonctionnement de reporting services

Le serveur de rapports est installé sur la même machine que celle de la base de données, pour ne pas avoir à installer inutilement SQL Server, mais aussi parce que tous les serveurs sont installés sur la même machine.

III.2.3.5 Interface utilisateur

Silverlight

Microsoft *Silverlight* [Silverlight] est un plugin pour navigateur web. Il permet le développement d'applications riches et de pousser plus loin l'expérience utilisateur du web 2.0, au même titre qu'Adobe Flash dont il se veut une alternative. Initialement prévu pour des applications web dans un navigateur, les programmes peuvent être téléchargés pour être utilisés directement sur l'ordinateur ("out of browser"), et permettent aussi le développement d'applications pour Windows Phone 7.

Cette technologie nécessite l'installation du plugin, qui est un sous-ensemble de Microsoft .NET Framework. Les applications sont ainsi cross-browser (Internet Explorer, Firefox, Chrome, ...) et cross-platform (Windows, mais aussi OS-X et Linux via le projet open-source Moonlight). De plus les applications fonctionnent dans une "sandbox" ("bac à sable") ce qui permet de garantir une sécurité accrue pour l'utilisateur.

Une des spécifications de Silverlight est l'impossibilité d'appeler des services web de manière synchrone, c'est-à-dire que la fonction appelante attend la réponse. En effet, lors d'un appel à un service le programme continue son exécution et un événement est émis lors de la réception de la réponse. Cette solution permet de ne pas bloquer l'interface de l'utilisateur qui pourrait penser à un plantage de l'application. Mais l'inconvénient

est l'augmentation de la complexité de programmation car il est nécessaire de contrôler plusieurs fils d'exécution en parallèle.

Le pattern *Modèle-Vue-VueModèle* a été créé par Microsoft a destination de Silverlight et Windows Presentation Foundation (WPF). Il permet de structurer le développement d'interfaces graphiques en séparant la vue de la logique et de l'accès aux données, comme l'illustre le schéma de la figure III.8. Le couplage est plus faible qu'avec le pattern *Modèle-Vue-Contrôleur* (MVC), ce qui permet une maintenance, une réutilisabilité et des tests plus faciles.

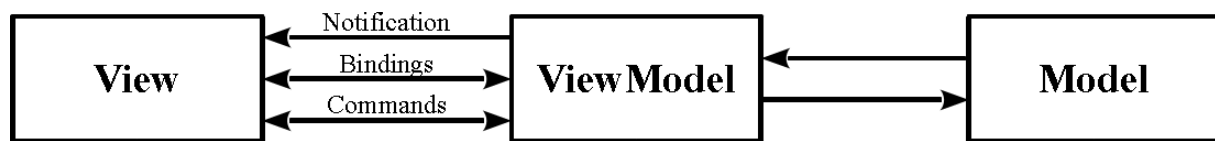


FIGURE III.8 – Pattern Modèle-Vue-VueModèle

La vue du pattern MVVM utilise le langage *XAML*, dérivé du langage XML, développé pour les besoins de Microsoft. Son aspect générique sans code source permet aux interfaces graphiques d'être réutilisées dans diverses application et divers langages (C#, VB.NET, ...).

L'exemple qui suit affiche une zone de saisie dont le contenu est bindé à la propriété `PersonName` du ViewModel. Ainsi une modification de la View mettra à jour automatiquement la propriété, et inversement une modification de la propriété du ViewModel mettra à jour la View.

```
<Window xmlns="...">
  <TextBox Text="{Binding Path=PersonName}"/>
</Window>
```

ASP.NET

Un projet "Web Silverlight" nécessite la création d'un projet web, en plus du projet purement Silverlight. En effet, ce projet web permet d'encapsuler le Silverlight pour le transmettre au navigateur du client. Il est réalisé en *ASP.NET* qui est une technologie Microsoft de programmation web, permettant de créer des sites dynamiques.

Il est nécessaire d'utiliser un serveur web pour déployer le projet ASP.NET. Nous avons encore utilisé une technologie Microsoft : *Internet Information Services*, plus couramment appelé *IIS*.

SignalR

Le temps réel dans une application web permet au client de recevoir des données au moment où elles sont publiées. Un exemple courant est une discussion instantanée : le serveur doit informer le client lors de la réception d'un message, sans que celui-ci n'ait à rafraîchir la page continuellement.

Avant l'apparition du HTML5, il était nécessaire d'utiliser des techniques JavaScript en envoyant continuellement des requêtes du client vers le serveur. Le HTML5 a apporté cette fonctionnalité grâce aux WebSocket, canal de communication bidirectionnel entre un navigateur web et un serveur web.

Microsoft fournit une bibliothèque intégrée à ASP.NET appelée *SignalR*³ permettant l'ajout de fonctionnalités de temps réel dans une application web. Elle est basée sur les WebSocket et du JavaScript, facilitant ainsi son utilisation.

III.3 Résultats et discussions

La première version de l'application est actuellement terminée et en production chez le client. Les fonctionnalités prévues dans le premier lot ont été implémentées.

III.3.1 Interface graphique utilisateur

J'ai été libre de programmer la première version de l'interface graphique, comportant les fonctionnalités demandées par le client. Ce dernier a tout de même participé à sa réalisation en effectuant diverses critiques et demandes de réagencement des éléments amenant à une interface graphique optimale et ergonomique.

Je présenterai dans cette section la structure de l'affichage et les différents types d'écran de la solution.

III.3.1.1 Connexion

L'application restreint son accès aux personnes autorisées, c'est à dire possédant des identifiants valides. Lorsque l'on se connecte à l'application, la première fenêtre qui s'affiche est l'écran de connexion, que l'on peut apercevoir sur la capture d'écran de la figure III.9.

3. SignalR - Site web : <http://signalr.net/>

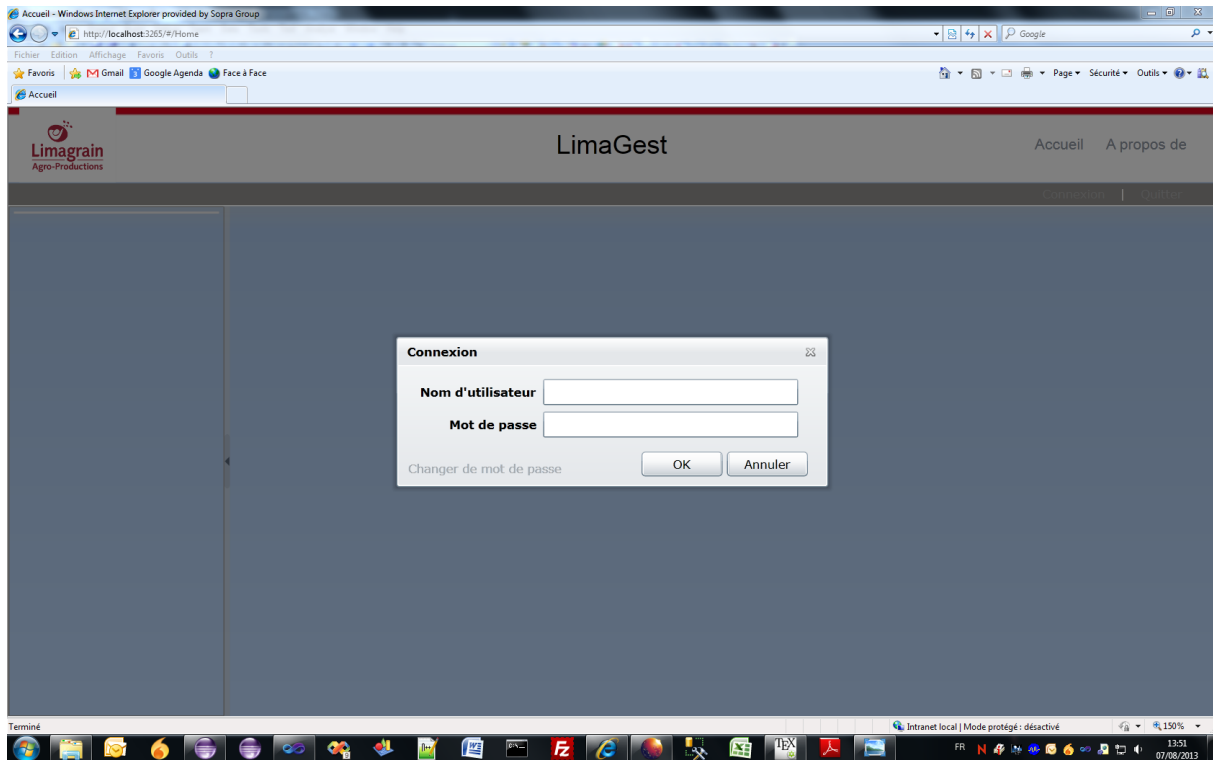


FIGURE III.9 – Écran de connexion

L'application peut se connecter à un serveur LDAP permettant la gestion des utilisateurs. Lorsque l'utilisateur a saisi son identifiant et son mot de passe, l'application vérifie d'abord s'il s'agit d'un compte LDAP en envoyant une requête au serveur LDAP. Si ce n'est pas le cas, alors l'application va vérifier s'il s'agit d'un compte "applicatif pur" propre à l'application. Ce processus est schématisé par le diagramme de flux présent sur la figure III.10.

III.3.1.2 Structure

La figure III.11 montre la structure de l'interface graphique, avec les trois parties principales : la barre supérieure, le menu latéral, et le contenu où s'affichent les fenêtres.

Barre supérieure

La partie supérieure de l'écran possède deux fonctions. La première est l'affichage des détails de l'application, tels que le logo de l'entreprise, le nom de l'application, et des liens généraux. Cela permet d'identifier l'application utilisée. La seconde est liée au compte

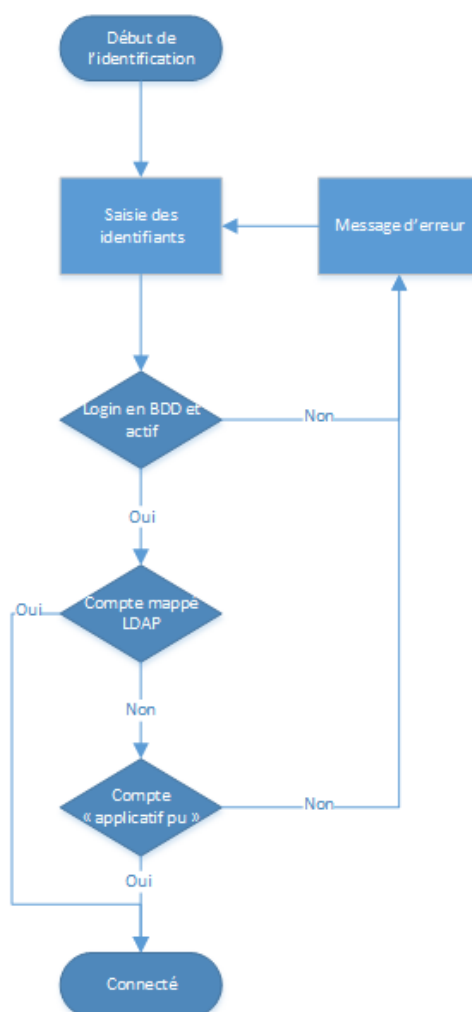


FIGURE III.10 – Processus de connexion

de l'utilisateur, avec des liens permettant de changer d'utilisateur, de se déconnecter, et permettant de quitter l'application.

Menu latéral

Une barre latérale située sur la partie gauche propose un *menu*. Chaque ligne de ce menu correspond à un module de l'application, comme expliqué précédemment. La figure III.12 est une capture d'écran du menu, montrant les différents menus de l'application.

De plus, un sous-menu de second niveau apparaît lorsque l'on sélectionne un menu. Il s'agit de chacun des écrans principaux du module correspondant. Par exemple, le menu "Accès" possède quatre sous-menus correspondants à quatre fonctionnalités, comme le montre la capture d'écran de la figure III.12.



FIGURE III.11 – Structure de l'interface graphique

Ce menu facilite la navigation entre les différentes fonctionnalités de l'application sans avoir à retourner sur la page d'accueil. Les sous-menus quant à eux permettent de hiérarchiser les fonctionnalités par thème, séparant ainsi les actions liées aux candidats de celles liées aux contrats et encore de l'administration.

III.3.1.3 Les types d'écran

Pour ne pas perdre l'utilisateur, deux types d'écrans ont été utilisés, permettant de garder le même style dans l'application.

Un écran d'affichage de données comporte un tableau permettant d'afficher une liste de valeurs. Il y a une zone de recherche permettant de filtrer les données. De plus, des boutons situés en bas de l'écran permettent d'effectuer des actions sur le ou les élément(s) sélectionné(s) : affichage des détails, modification, suppression, . . .

L'affichage, la modification ou la création d'un élément est une fenêtre s'affichant par-dessus l'écran actuel sous la forme d'un pop-up. Lorsqu'il s'agit d'une édition les

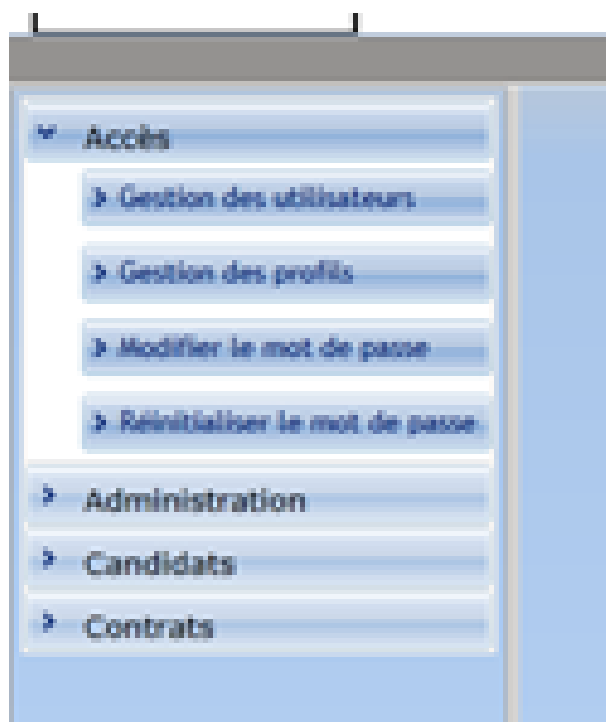


FIGURE III.12 – Menu latéral gauche

éléments sont des "zones de texte" ou des "listes déroulantes", sinon ce sont simplement des "labels".

Deux écrans de "paramétrage" sont différents des autres. Ils permettent de gérer les tables "statiques" contenant les valeurs des différentes listes déroulantes que l'on peut trouver dans l'application. Ils sont composés de plusieurs tableaux affichant les données présentes, avec des boutons permettant l'ajout, la modification ou la suppression de valeurs.

III.3.2 Base de données

III.3.2.1 Modèle de données

Le modèle de données actuel satisfait bien le besoin du client. Il représente correctement les différentes données à enregistrer, avec les contraintes et dépendances imposées.

Cependant il reste quelques améliorations possibles. En effet, le client a tendance à ajouter, modifier ou supprimer certaines spécifications au court du projet, imposant des changes plus ou moins importants dans le modèle. Ces changements impactent aussi les différentes couches de l'application, du mapping à l'interface graphique, ce qui peut faire

perdre un temps important en fin de projet. Pour ne pas retarder la livraison du lot 1, les modifications "non bloquantes" n'ont pas été apportées et le seront lors du lot 2.

III.3.2.2 Importation des anciennes données

Plusieurs milliers de candidats et contrats ont été saisis avec l'ancienne application par le service de recrutement. De nombreux candidats effectuent plusieurs contrats dans le groupe Limagrain. Pour ne pas avoir à ressaisir ces informations, il est nécessaire d'effectuer une importation des anciennes données dans la nouvelle base de données.

Le changement du modèle de données entre l'ancienne et la nouvelle version de la base de données impose certaines modifications.

Lorsque des champs sont ajoutés et qu'ils sont obligatoires, il est nécessaire de définir leur valeur. S'il s'agissait d'un simple champs (entier, chaîne de caractères, date, ...) alors j'ai soit spécifié la valeur par défaut (0, la chaîne vide, la date minimale, ...), soit défini une valeur spécifique que l'utilisateur devra mettre à jour (par exemple "A définir" ou la date du jour), selon ce que modélise le champ.

Si un champ change de type, comme par exemple le passage d'un stockage sous forme de chaîne de caractères (**String**) à entier (**int**), il est souvent nécessaire d'effectuer une conversion, si cela est possible. Ce changement de type permet de s'adapter aux besoins de l'utilisateur, ou améliorer la cohérence des données dans la base de données en empêchant le stockage d'informations invalides.

C'était le cas pour un numéro de sécurité social, initialement stocké sous la forme d'une chaîne de caractères, les données seront maintenant stockés sous la forme d'un entier à 15 chiffres.

III.3.3 Aspect fonctionnel

III.3.3.1 Contact avec le client

Travailler en assistance chez le client m'a permis de découvrir un univers totalement différent de celui de l'agence Sopra Group.

L'avantage est d'être en contact direct avec le client, ce qui permet d'avoir des informations en temps réel. Cela évite donc de devoir appeler ou échanger des mails, et les explications sont plus claires.

En contrepartie, le client a tendance à demander l'état d'avancement du projet plus régulièrement. Cette proximité procure une pression supplémentaire, notamment lorsque le projet est en retard sur les prévisions.

III.3.3.2 Les spécifications

Le principal problème rencontré durant ce projet est l'absence de périmètre dans les spécifications. Celles-ci ont en effet été rédigées en parallèle, voir même en se basant sur les résultats de l'application, par manque de budget et de charges sur le projet.

Cette porte ouverte a permis au client de modifier le périmètre du projet au cours du temps. De nouvelles fonctionnalités ont été demandées au fur et à mesure de l'avancement. De plus, certaines fonctionnalités ont dû être modifiées à plusieurs reprises pour répondre aux besoins du client.

III.3.3.3 La communication

Ce projet m'a amené à utiliser mes compétences de communication à plusieurs reprises et dans diverses situations.

Les besoins de l'utilisateur peuvent parfois prendre un temps important pour être réalisés techniquement. Il m'est donc arrivé de négocier avec le client pour concevoir une solution intermédiaire, avec le meilleur compromis entre temps de développement et fonctionnalité désirée.

Une fois la première ébauche de l'application terminée, une réunion a été faite chez le client en présence des diverses personnes du service de recrutement qui utiliseront l'application. Cette réunion avait pour objectif de présenter l'aspect général de l'application, ainsi que les différentes fonctionnalités implémentées. Il a fallu aussi répondre aux différentes interrogations du client, notamment la date à laquelle sera opérationnelle l'application.

IV Imprimerie Nationale

IV.1 L'architecture

TODO pourquoi web-service ?

IV.2 Implémentation

IV.2.1 Gestion des instances

Une instance, aussi appelé niveau hiérarchique, et une entité de l'entreprise. Les différentes instances forment une hiérarchie, représentée sous la forme d'un arbre. L'instance racine est la compagnie et est unique. Les instances sous-jacentes sont les divisions, et les feuilles sont les domaines.

À titre d'exemple, on peut représenter Sopra Group France qui est composée de divisions (Rhône-Alpes Auvergne, ...) qui sont elles-même composées d'agences (Clermont Ferrand, Lyon, ...). La figure IV.1 représente la hiérarchie de Sopra Group France.

IV.2.2 Gestion des profils

TODO : Gestion des profils Gestion des instances

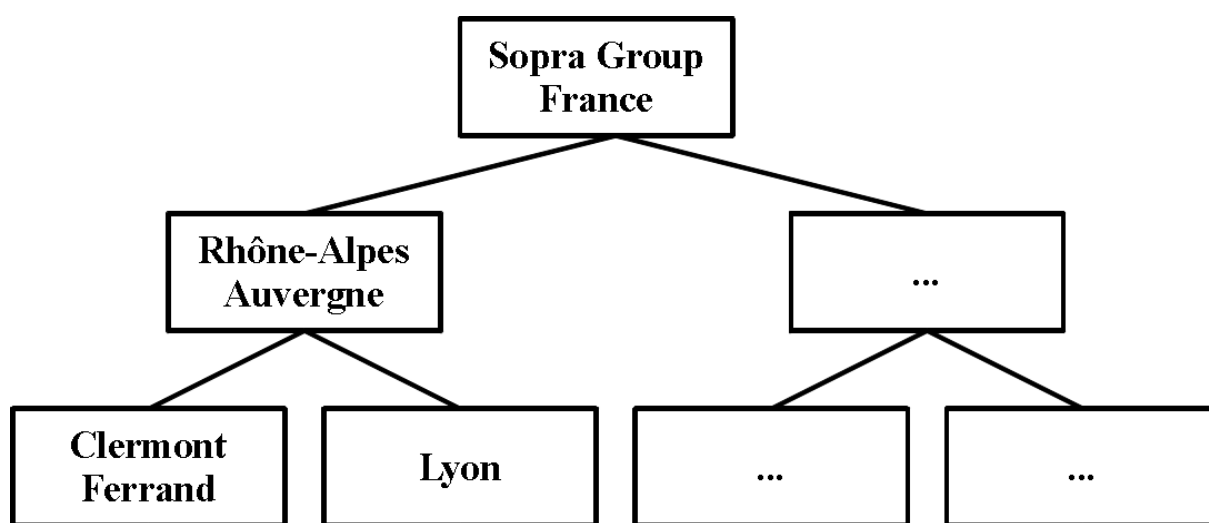


FIGURE IV.1 – Hiérarchie de Sopra Group France

Conclusion

Ce projet avait pour objectif le développement d'une nouvelle application de recrutement à destination du service recrutement du groupe Limagrain. L'application devait reprendre les fonctionnalités de l'ancien outil, en y ajoutant de nouvelles fonctionnalités pour satisfaire aux besoins de l'utilisateur.

La première version de l'application est actuellement terminée et en production chez le client. Les fonctionnalités prévues dans le premier lot ont été implémentées. Un second lot est prévu pour le mois de septembre, ajoutant de nouvelles fonctionnalités et appliquant les modifications éventuelles.

Certaines améliorations sont possibles, notamment au niveau ergonomie, mais cela nécessiterait l'intervention d'une personne spécialisée.

Les principaux problèmes rencontrés concernaient la découverte des différentes technologies utilisées, notamment le socle utilisé sur lequel se base les différents projets.

Ce projet m'a permis d'améliorer ma communication et la compréhension du besoin, du fait de la proximité directe avec le client. De plus j'ai pu découvrir de nouvelles technologies approfondissant ainsi mes connaissances. J'ai pu ainsi découvrir le métier d'ingénieur avec ses différents aspects fonctionnels et techniques.

Webographie

[WCF] Microsoft « Services de données WCF ». 2013. <http://msdn.microsoft.com/fr-fr/library/vstudio/cc668792.aspx>

[RIA] Microsoft « Services RIA WCF ». 2013. <http://msdn.microsoft.com/fr-fr/library/ee707344%28v=vs.91%29.aspx>

[Silverlight] Centre de développement Silverlight « Microsoft Silverlight ». 2013. <http://msdn.microsoft.com/fr-fr/silverlight/bb187358.aspx>