

Vinyl Record Collection Manager

Compte Rendu WP1

La version actuelle du document représente la vision que nous avons de l'application à développer. Au fil du temps notre vision peut changer. C'est pour cela que la version des diagrammes n'est que la première.

Ainsi nous n'avons pas entièrement défini les scénarios dans notre étude. En premier lieu nous exposons notre idée concernant le diagramme d'état de l'application. Ensuite nous présentons le diagramme de classe de cette dernière. Viennent ensuite l'exemple de l'application (le squelette) et le diagramme de Gant prévisionnel.

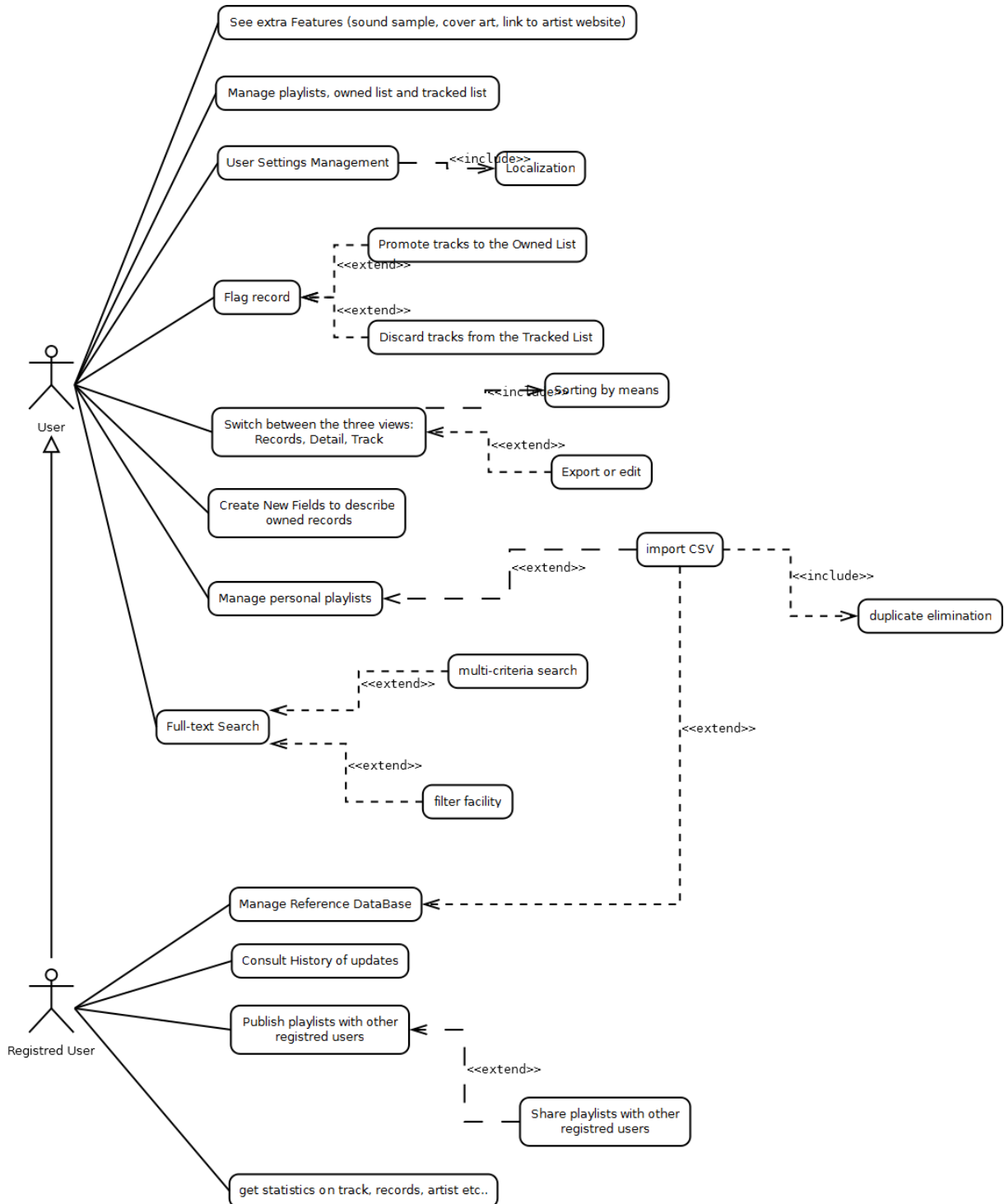
Contenu

1.	Cas d'utilisation	2
a.	Diagramme des cas d'utilisation	2
	Scénario 1-Connexion:.....	3
	Scénario 2-Ajouter un « owned record » et Rechercher un titre:.....	3
	Scénario 2-Importer un fichier CSV pour l'import massif :	3
	Scénario 3-Importer un fichier CSV pour l'import massif :	3
	Scénario 4-Créer une playlist :	3
	Scénario 5-Publier une playlist:	3
2.	Diagramme de classe de l'application.....	4
3.	Le squelette de l'application	5
4.	Le Gant prévisionnel.....	6

1. Cas d'utilisation

a. Diagramme des cas d'utilisation

Pour exposer toutes les différentes possibilités de chaque utilisateur nous avons réalisé le diagramme des cas d'utilisation. Ce dernier est présent ci-dessous.



Scénarios d'utilisation

La liste suivante énumère un certain nombre des scénarios. Cependant ils ne sont pas tous décrits.

Scénario 1-Connexion:

- Un utilisateur arrive sur le site et choisit de se connecter
- Il rentre un mauvais mot de passe : il est invité à réécrire l'identifiant et le mot de passe
- Il rentre le bon mot de passe : il est redirigé vers une page utilisateur
- Il peut alors réaliser les tâches énumérées sur le diagramme UseCase
- Il se déconnecte

Scénario 2-Ajouter un « owned record » et Rechercher un titre:

- L'utilisateur indique dans le champ de recherches de son accueil le nom d'un enregistrement
- Il coche plusieurs filtres de recherche et lance la recherche
- Il sélectionne l'enregistrement voulu dans les résultats puis l'indique comme « tracked »
- Dans l'onglet de « tracked record » il sélectionne l'enregistrement traqué et décide de se l'approprier. Il devient un « owned track »

Scénario 2-Importer un fichier CSV pour l'import massif :

- L'utilisateur (enregistré) se déplace dans la base de données des « tracks ».
- Il clique sur « importer CSV », et il sélectionne le fichier voulu sur son ordinateur
- Si le fichier csv est valide, l'application enregistre les entrées dans la base de données. Pour chaque entrée on vérifie qu'il n'y a pas le même record déjà présent (doublon)
- L'utilisateur reçoit un message de confirmation d'ajout

Scénario 3-Importer un fichier CSV pour l'import massif :

- L'utilisateur (enregistré) se déplace dans la base de données des « tracks ».
- Il clique sur « importer CSV », et il sélectionne le fichier voulu sur son ordinateur
- Si le fichier csv est valide, l'application enregistre les entrées dans la base de données. Pour chaque entrée on vérifie qu'il n'y a pas le même record déjà présent (doublon)
- L'utilisateur reçoit un message de confirmation d'ajout

Scénario 4-Créer une playlist :

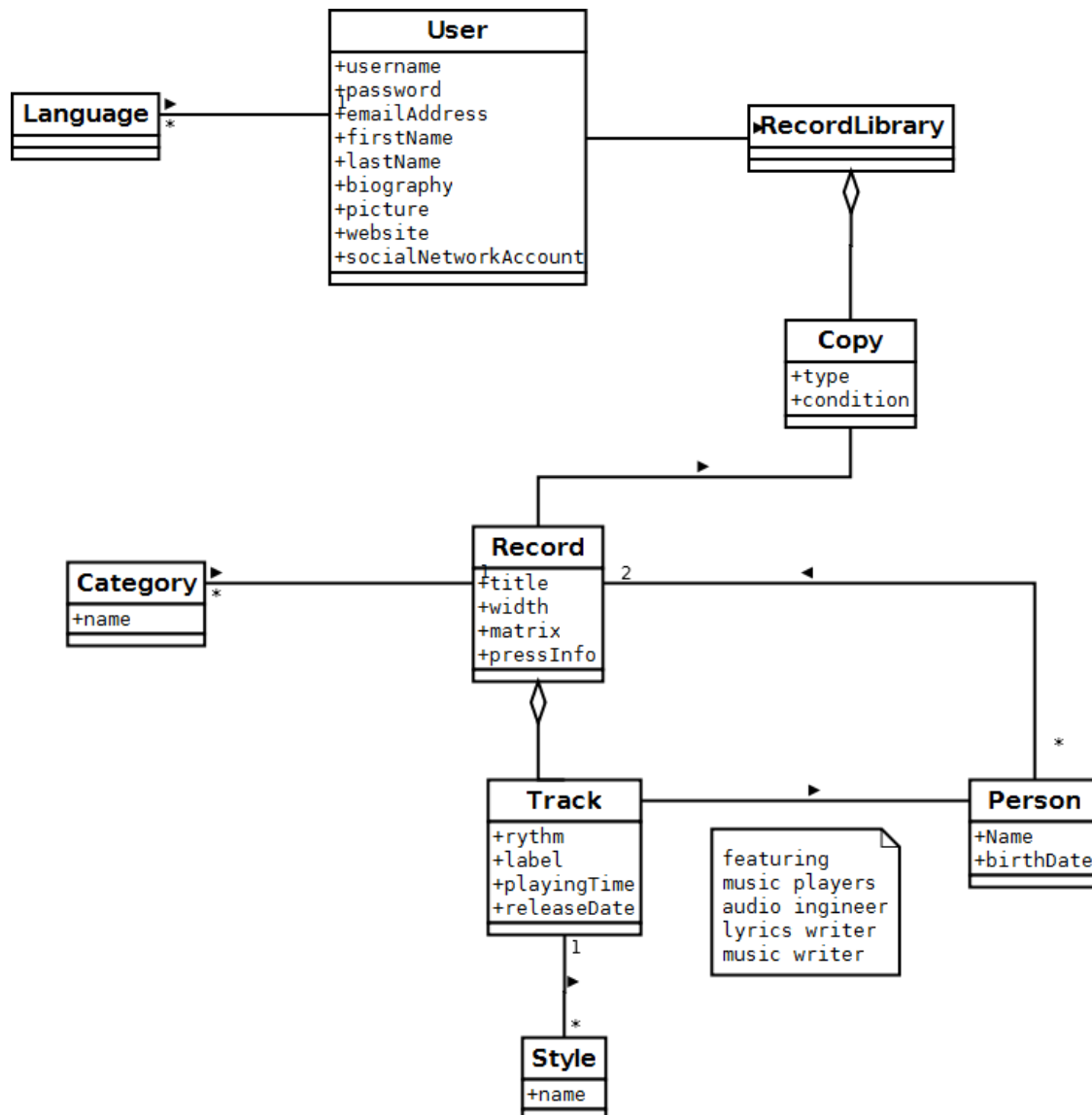
- Un utilisateur va dans son accueil personnel et choisit « créer playlist »
- Il recherche un enregistrement dans la base de données
- Il sélectionne un enregistrement et demande à ce qu'il appartienne à sa playlist

Scénario 5-Publier une playlist:

- Un utilisateur va dans son accueil personnel et sélectionne une playlist
- Il appuie sur le bouton « publier playlist »
- Sa playlist est visible aux yeux de tous mais il est impossible de la modifier
- Il appuie sur le bouton « partager playlist »
- Il sélectionne un ou plusieurs utilisateurs enregistrés
- Les utilisateurs choisis peuvent désormais modifier la playlist

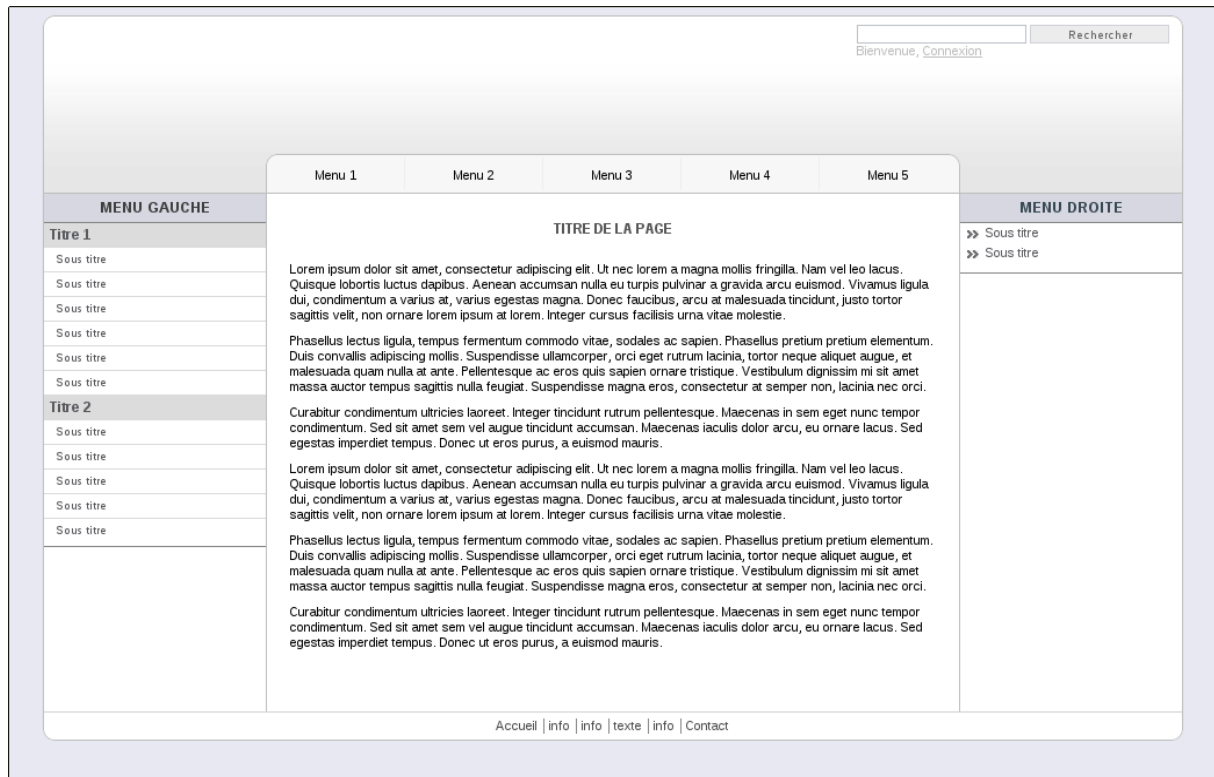
2. Diagramme de classe de l'application

Après une étude de modélisation nous avons construit le diagramme de classe de cette application. Ce diagramme est ci-dessous. On constate que tous les attributs de la classe User sont implémentés. Mais il faut savoir que les champs sont initialisés comme étant vide. En effet certains des attributs ne seront pas obligatoire, tel que la biographie ou l'url du site Web.



3. Le squelette de l'application

Le squelette général de l'application est le suivant :

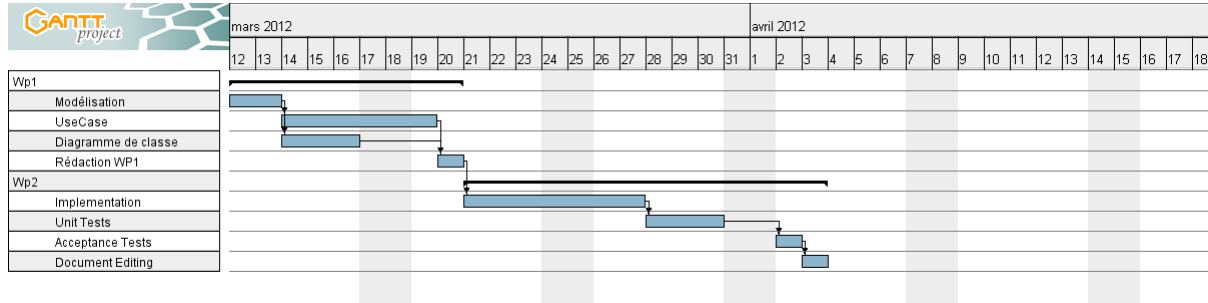


Les onglets seront disponibles lorsque l'utilisateur sera connecté. Ces onglets permettent à l'utilisateur d'accéder aux playlists, aux enregistrements « tracked » et aux enregistrements possédés.

L'interface de l'application évoluera au fur et à mesure de l'avancement du projet. Il s'agit pour le moment d'un prototype de celle-ci.

4. Le Gant prévisionnel

Après avoir analysé les tâches à réaliser nous avons établi le Gant prévisionnel du projet. Ce dernier est disponible ci-dessous.



Les tests unitaires ont été placés après l'implémentation. Mais en réalité des tests unitaires sont réalisés après chaque module implémenté. Leur nombre est trop conséquent pour être détaillé sur le Gant. Pour cela nous avons indiqué une valeur de 1jour/homme.

Prenons par exemple un test unitaire sur la création de playlist. Celui-ci sera très rapide. Donc tous ces tests mis bout à bout ont été évalué à 1jour/h ce qui semble raisonnable.