

Rapport Projet : COO

« Chat System Project »

*Système de clavardage distribue interactif
multi-utilisateur temps réel*

Étudiant :

BAH Thierno Amadou - 4IR-SC

BENCHEHIDA Yacine - 4IR-SC

Enseignant :

Sami Yanguï

Cours :

I4IRIL11-COO-POO

Table des matières

Introduction	3
I. <i>Diagramme des cas d'utilisation</i>	4
II. <i>Diagramme de Séquence</i>	4
III. <i>Diagramme de classes</i>	6
a) <i>Diagramme de classe coté Serveur</i>	6
b) <i>Diagramme de classe coté Base de donnée</i>	8
c) <i>Diagramme des classe de l'application du client</i>	9
Conclusion.....	11

Introduction

Ce projet nous a permis de nous approprier l'ensemble des diagrammes UML détaillés indispensable pour la conception du système de clavardage.

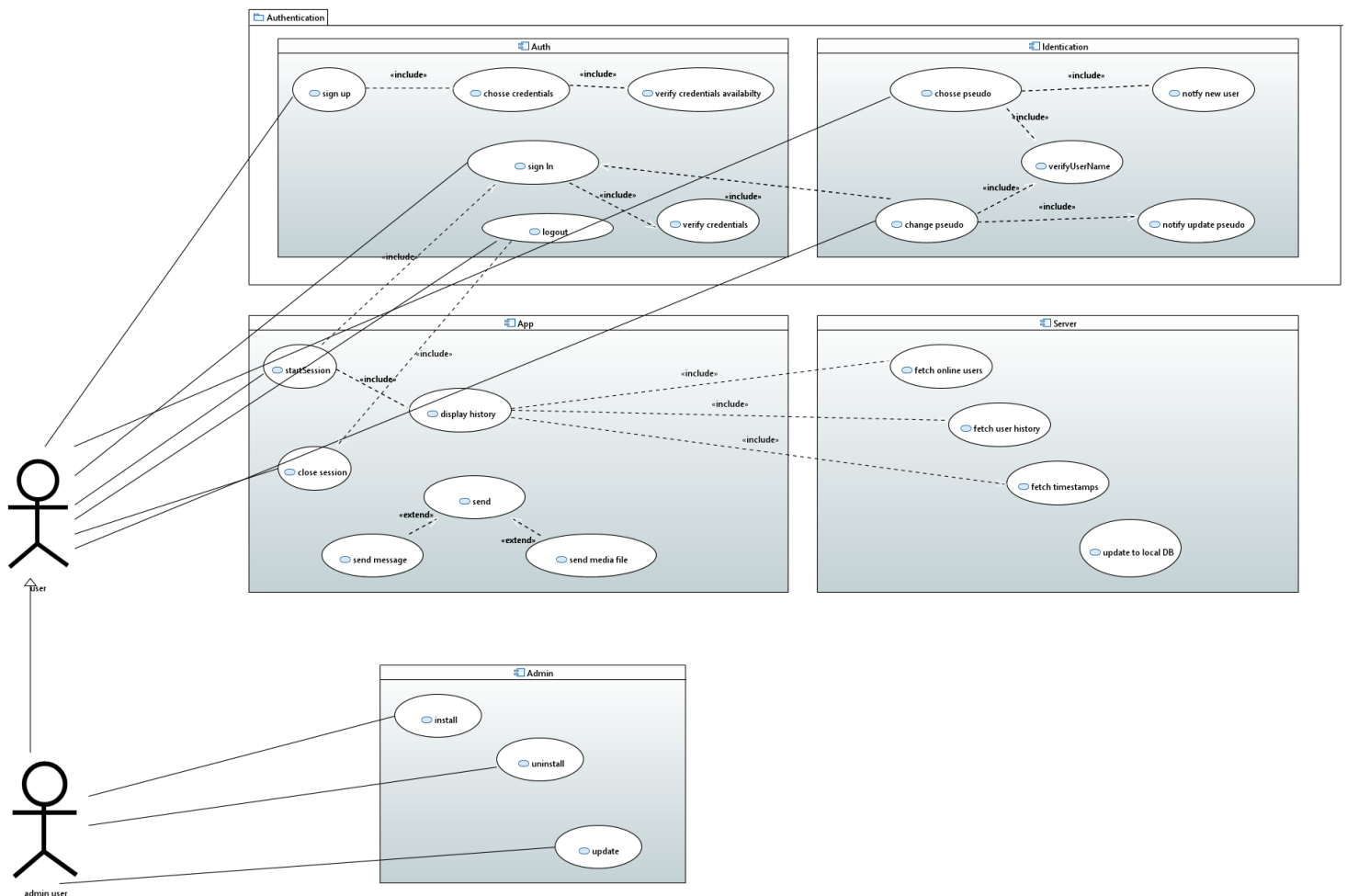
Il s'agit d'un système de communication qui sert de support aux équipes et groupes de l'entreprise afin de leur permettre d'accroître leur efficacité naturelle. Le système de communication pourra supporter des messages à caractère textuel, des messages de type image et tout type de documents (PDF, Word, programme informatique ...).

Ce système de communication permettra de répondre aux exigences fonctionnelles et exigences opérationnelles détaillés dans le cahier de charges.

Dans cette partie, nous allons décrire l'intégralité de tous les diagrammes réalisés qui nous ont permis de réaliser ce projet.

I. Diagramme des cas d'utilisation

Figure 1 : Diagramme des cas d'utilisation du système de clavardage



Ce diagramme modélise le contexte en identifiant les principaux cas d'utilisation du système et décrit la majeure partie des fonctionnalités attendues dans le cahier des charges.

Ainsi, la Figure 1 montre toutes les interactions possibles entre l'utilisateur et le Chat System.

II. Diagramme de Séquence

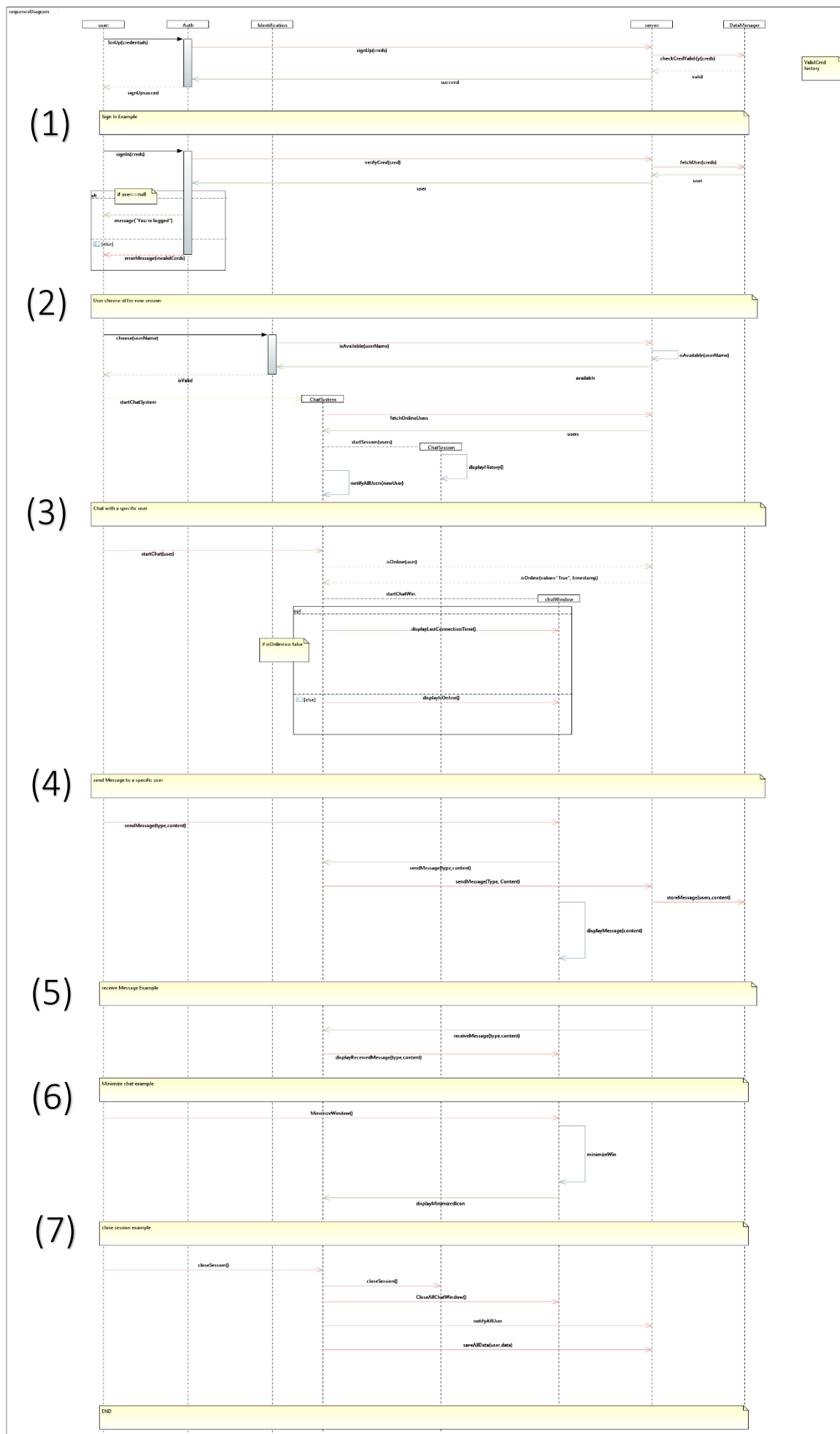


Figure 2 : Diagramme de séquence du système clavardage

(1) : Ce premier bloc du diagramme de séquence relate toutes les interactions qui ont pour finalité l'enregistrement de l'utilisateur. En effet, à chaque enregistrement d'un utilisateur, le système attribuera une clé d'authentification à l'utilisateur. Cette clé d'authentification servira vérifier les requêtes.

(2) : Cette partie décrit comment l'utilisateur choisit un identifiant pour une nouvelle session.

(3) : Dans ce bloc, il décrit la capacité qu'a un utilisateur à pouvoir discuter avec un autre utilisateur spécifique.

(4) : Ce bloc décrit l'envoi d'un message d'un utilisateur à un autre utilisateur.

(5) : Ce bloc décrit la réception d'un message.

(6) : Ce bloc décrit la capacité de l'application à tourner en « background ».

(7) : Ce bloc décrit la fermeture de la session.

III. Diagramme de classes

a) Diagramme de classe coté Serveur

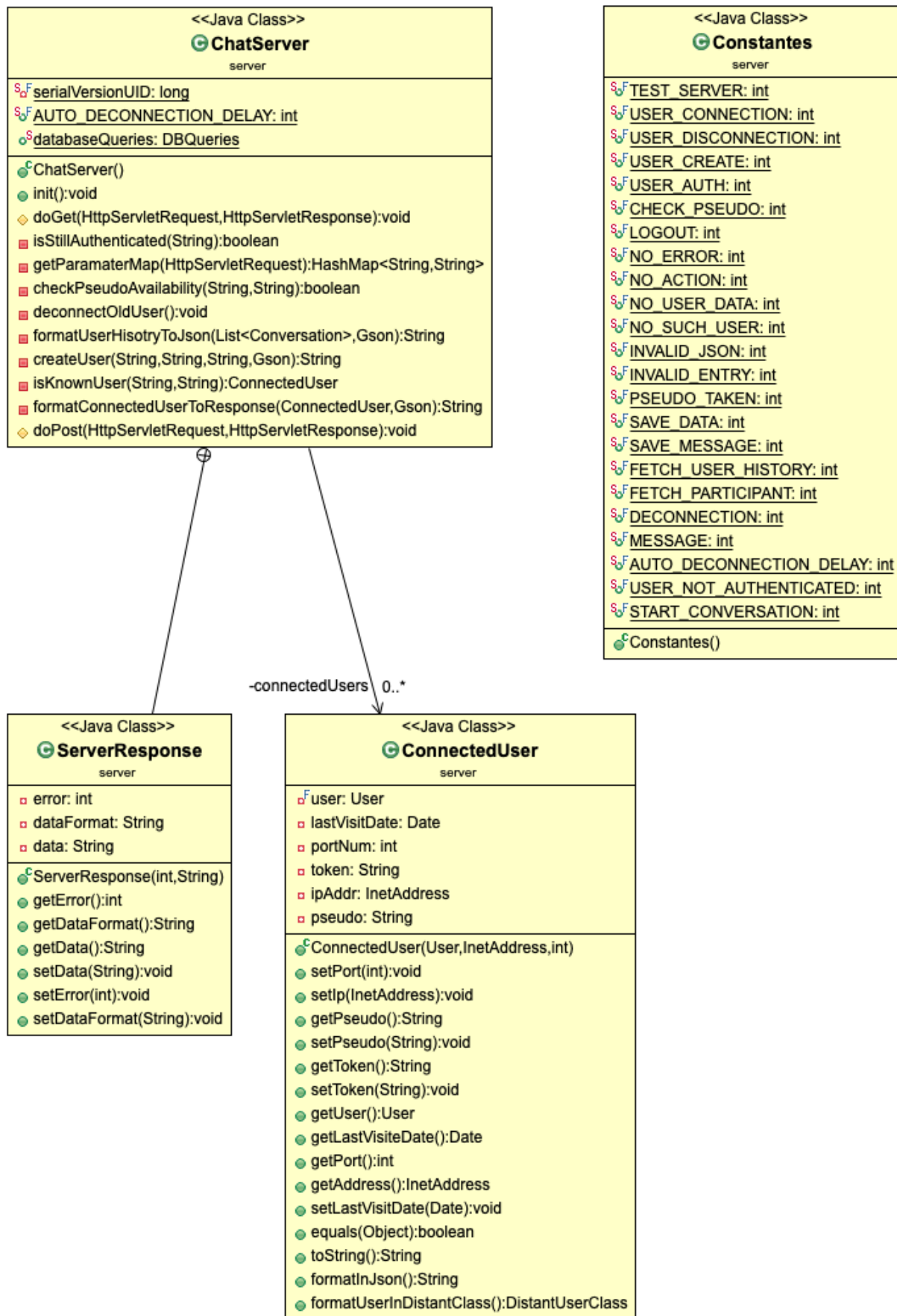


Figure 3 : Diagramme de classe coté Serveur du système clavardage

b) Diagramme de classe coté Base de donnée

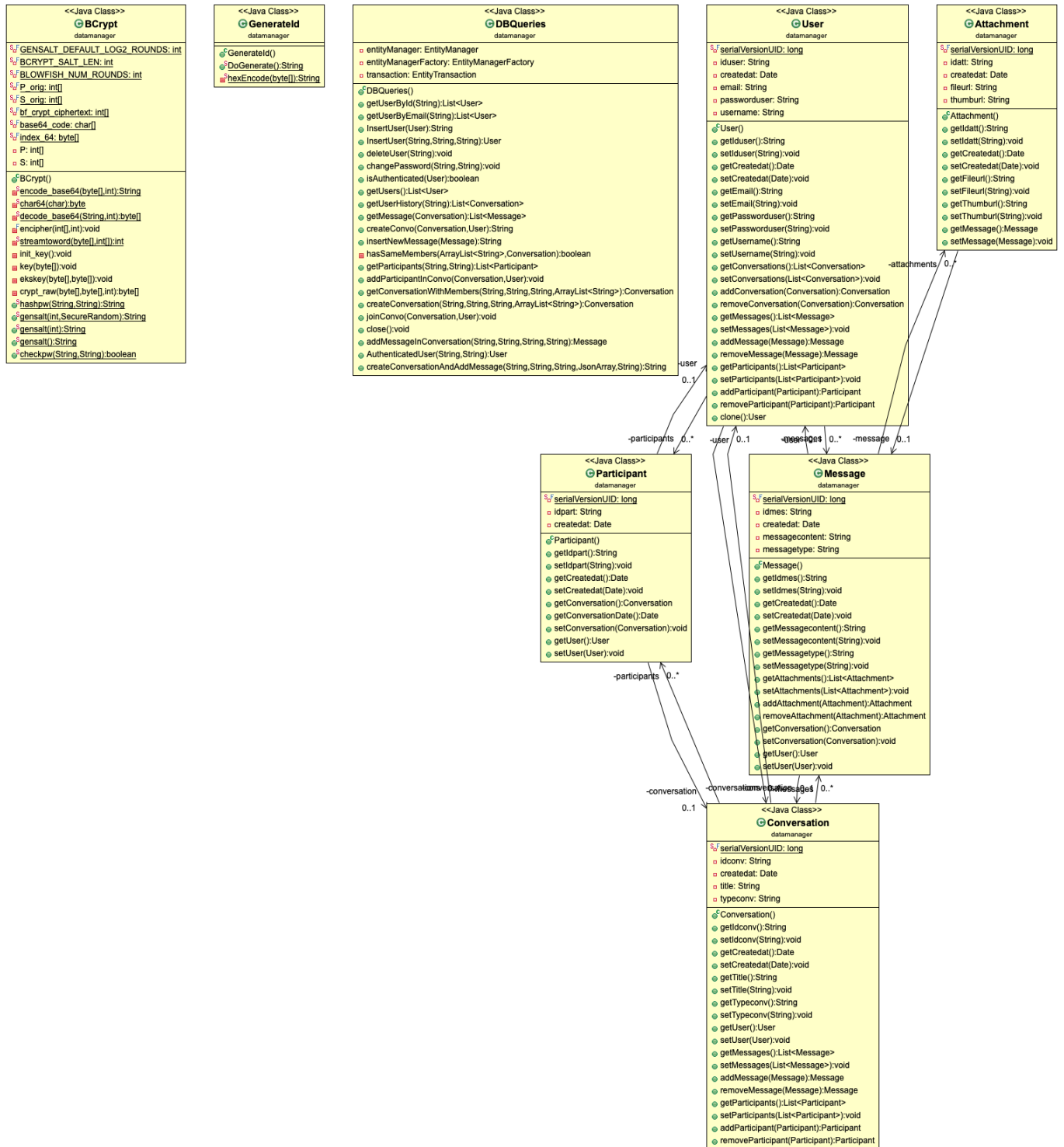


Figure 4 : Diagramme de classe coté base de donnée du système clavardage

c) Diagramme des classe de l'application du client

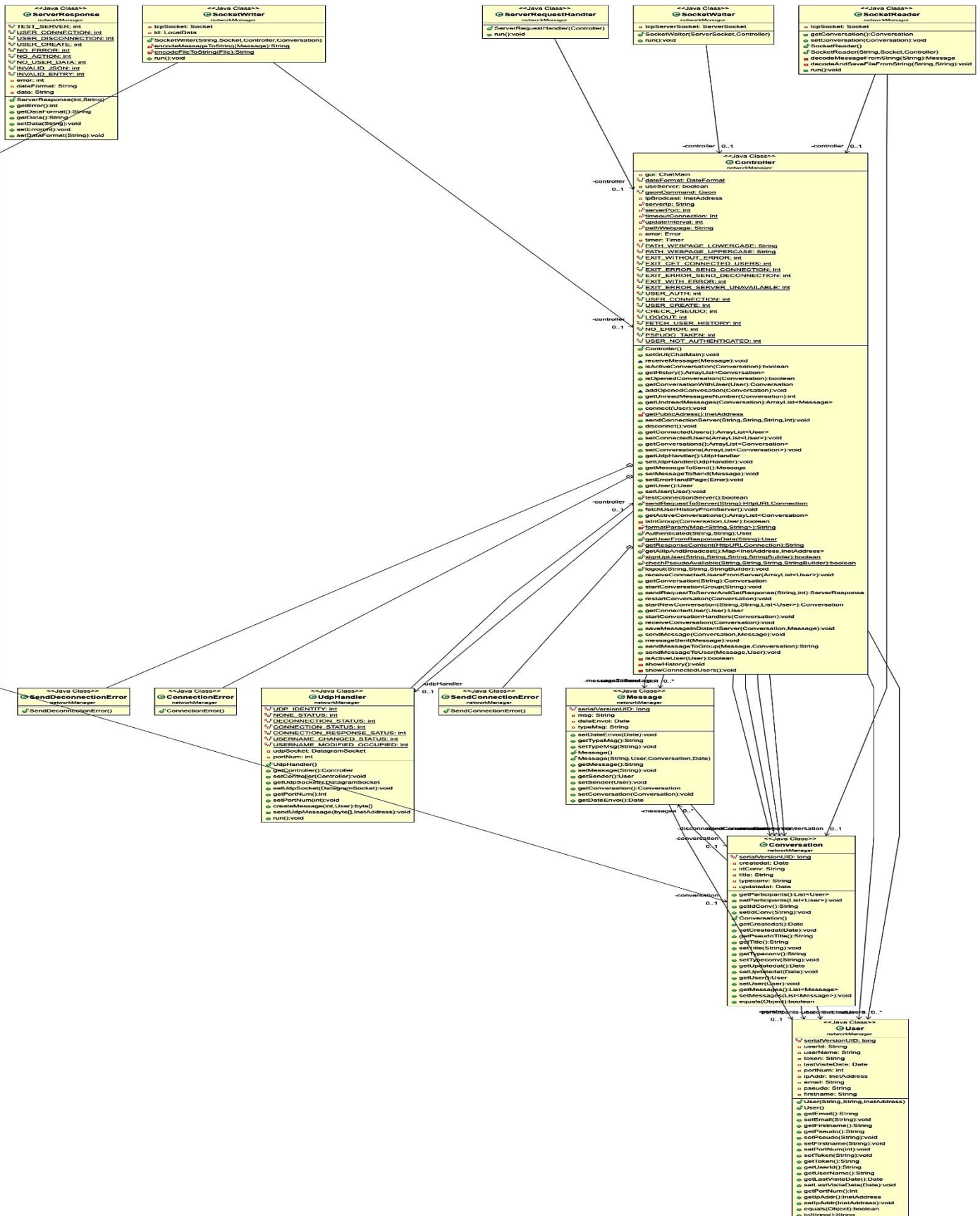


Figure 5 : *Diagramme de classe coté Client package network Manager*

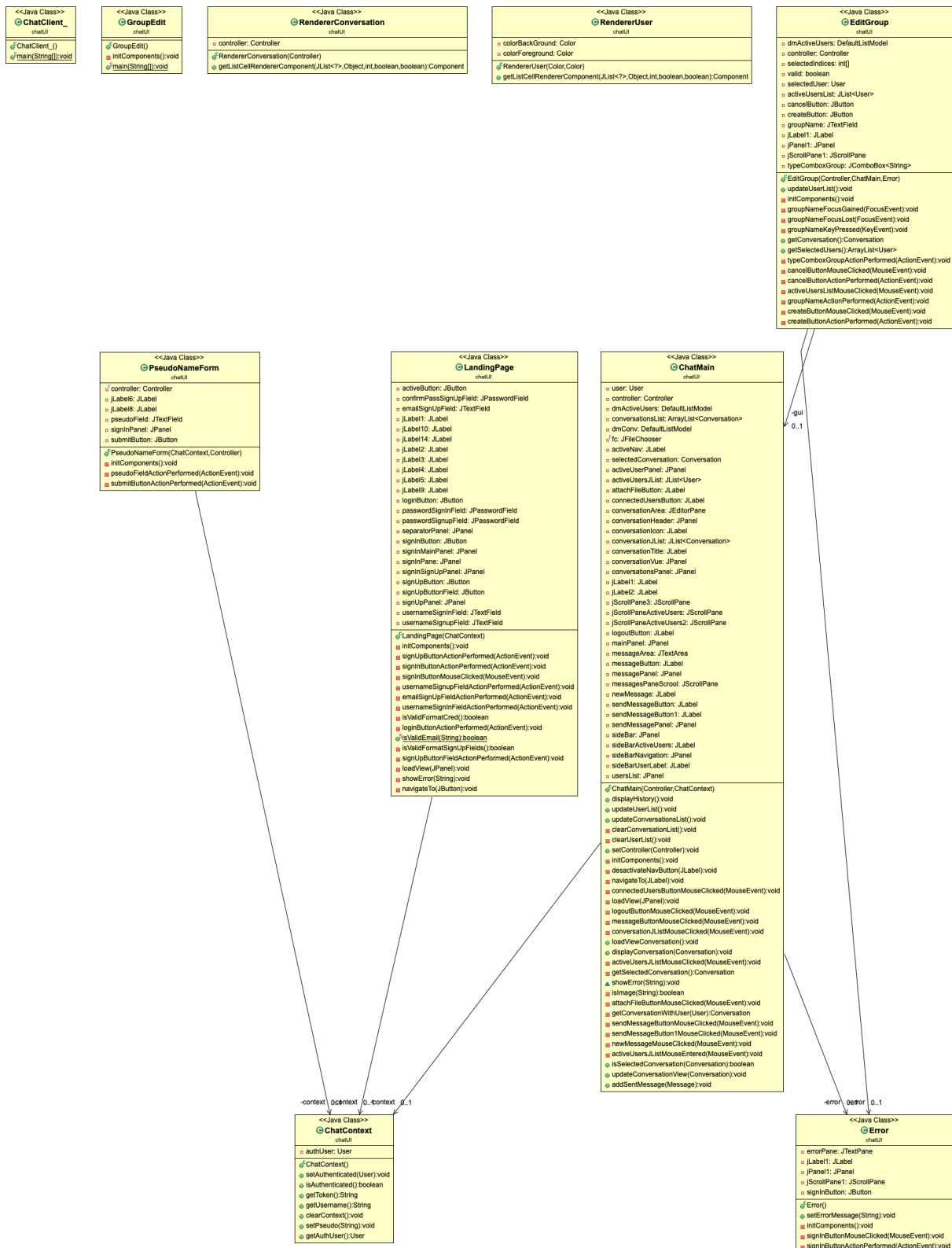


Figure 6 : Diagramme de classe coté Client package chatUI

Nous avons principalement deux package let networkManager et le chatUI

- Le network Manager → Figure 5

- Le chatUI → Figure 6

Conclusion

Ainsi, cette première partie du projet nous a permis de mettre en application tous les concepts acquis durant l'enseignement de COO. De même, cette partie de conception nous a permis de prendre en main plusieurs logiciels de génération de différents diagrammes notamment *ObjectaID* pour générer tous les diagrammes de classes.