

Architecture des Applications Réparties  
Rapport du Projet  
Gestion d'un Tournoi de Football

Geoffrey CROCHET, Zo RABARIJAONA, Willy FRANÇOIS

29 novembre 2013

# Table des matières

<b>1</b>	<b>Analyse UML</b>	<b>3</b>
1.1	Diagramme de classes . . . . .	3
1.1.1	Les modèles . . . . .	3
1.1.2	Value Objects . . . . .	4
1.1.3	Les EJB . . . . .	4
1.2	Diagramme de cas d'utilisation . . . . .	6
1.3	Schéma synthétique de l'application . . . . .	7
<b>2</b>	<b>Répartition du travail</b>	<b>8</b>
2.1	Gestion du temps de travail . . . . .	8
2.2	Travail de chacun . . . . .	8
<b>3</b>	<b>Guide d'utilisation</b>	<b>9</b>

# Introduction

# Chapitre 1

## Analyse UML

### 1.1 Diagramme de classes

#### 1.1.1 Les modèles

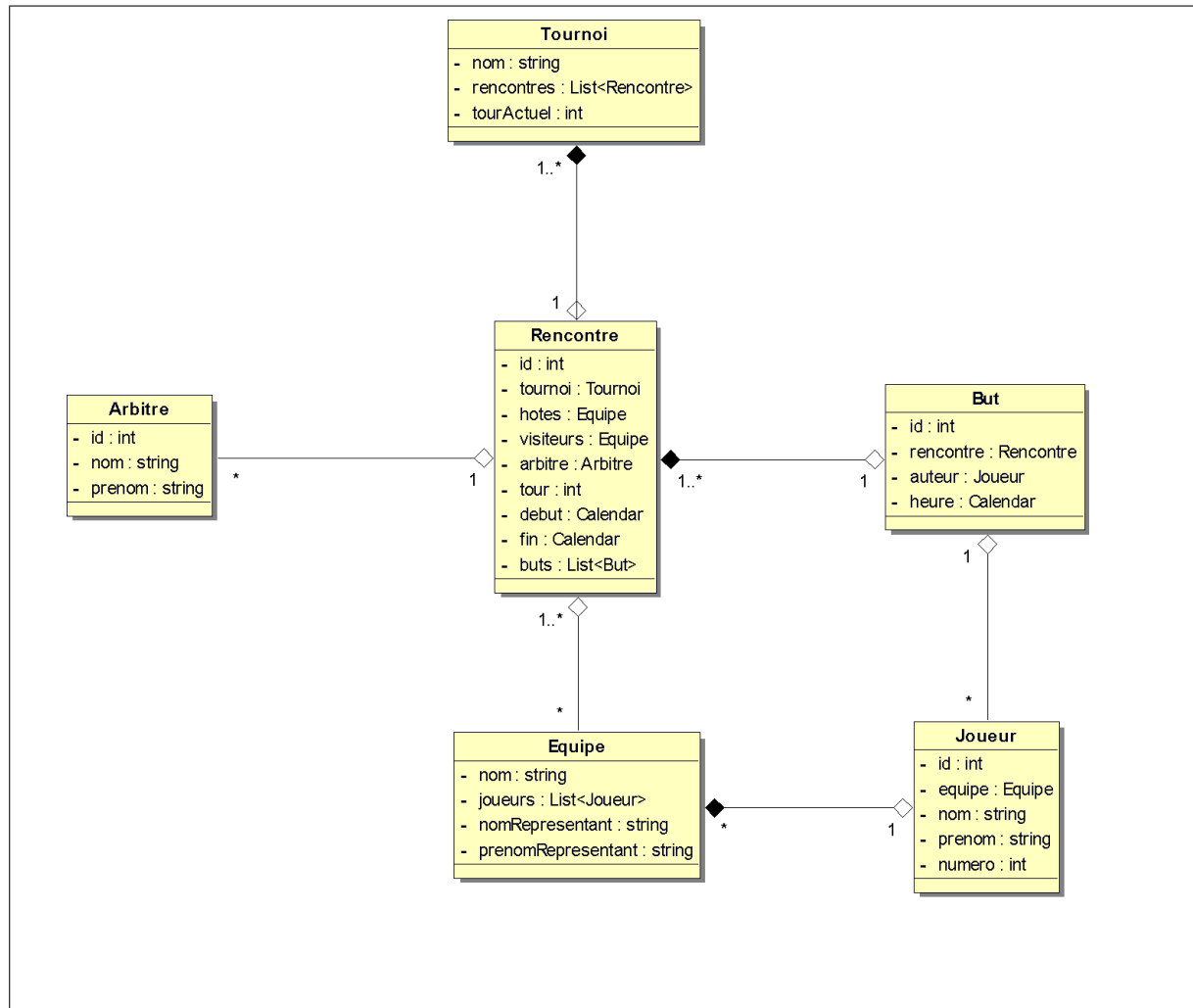


FIGURE 1.1 – Diagramme de classes

### 1.1.2 Value Objects

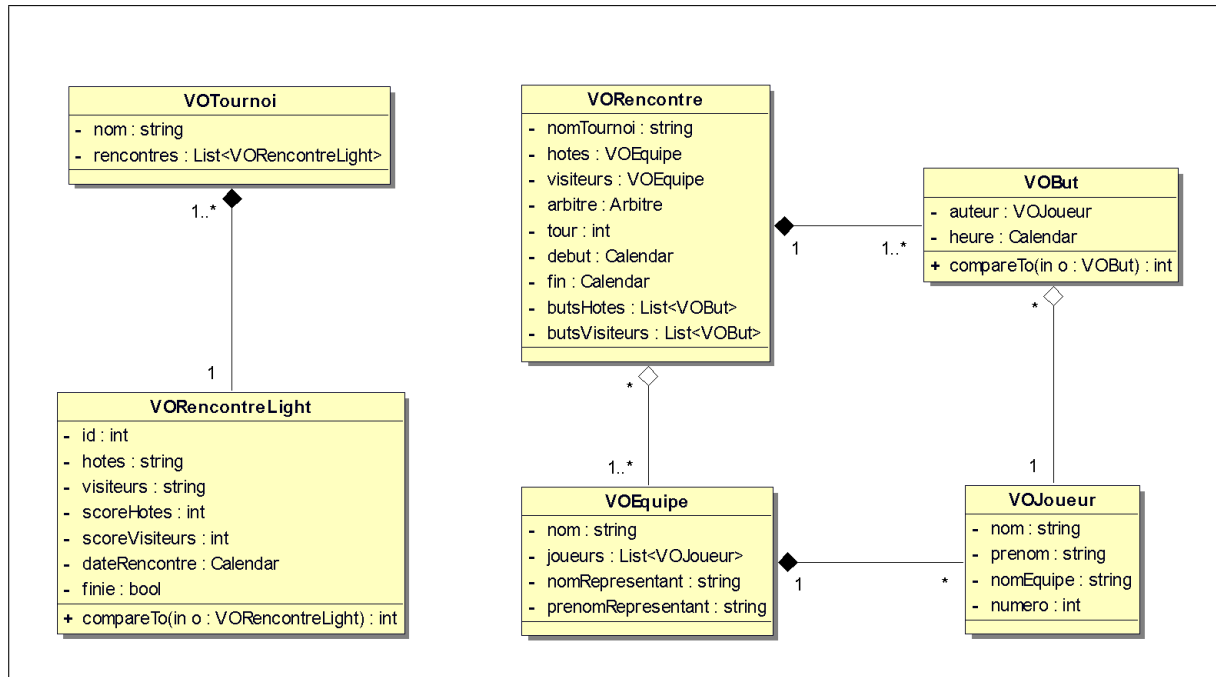


FIGURE 1.2 – Diagramme Value objects

### 1.1.3 Les EJB

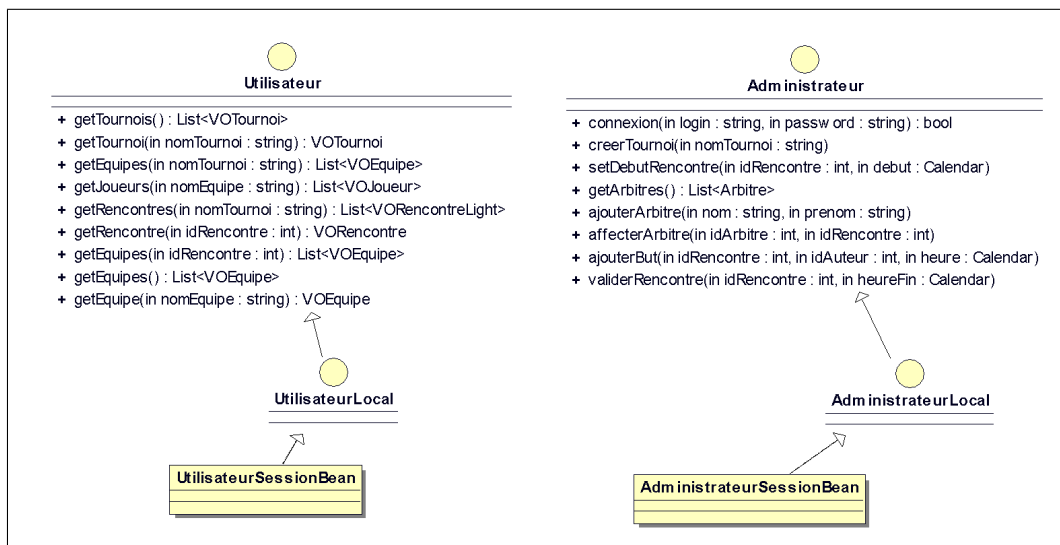


FIGURE 1.3 – EJB Utilisateur, Administrateur et Représentant

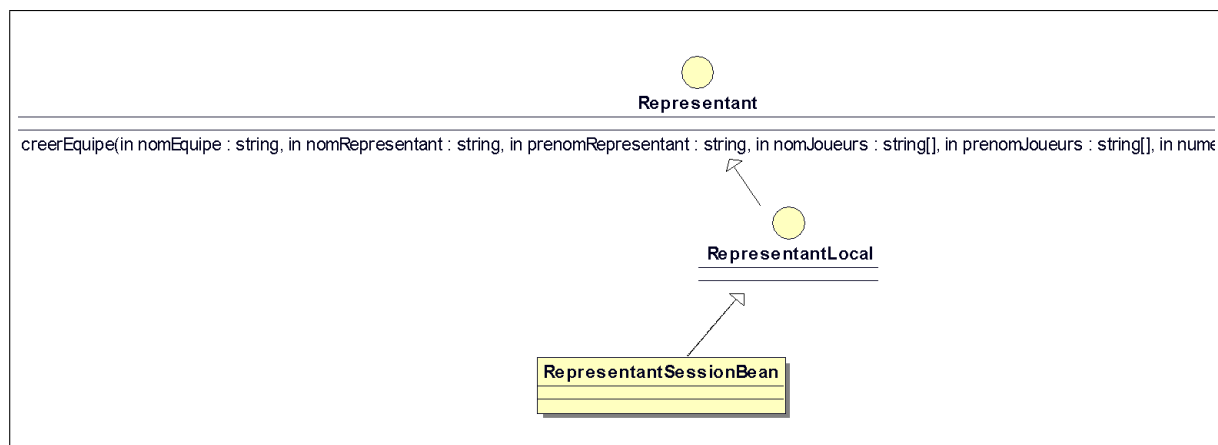


FIGURE 1.4 – EJB Représentant

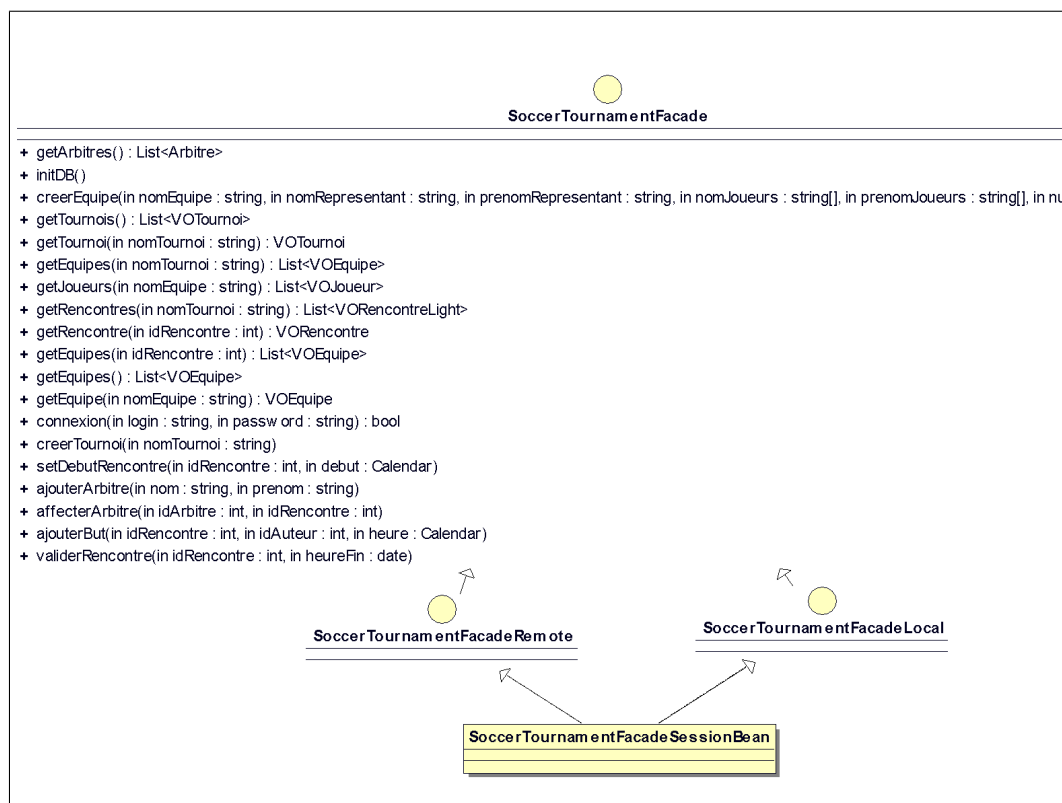


FIGURE 1.5 – EJB Session façade

## 1.2 Diagramme de cas d'utilisation

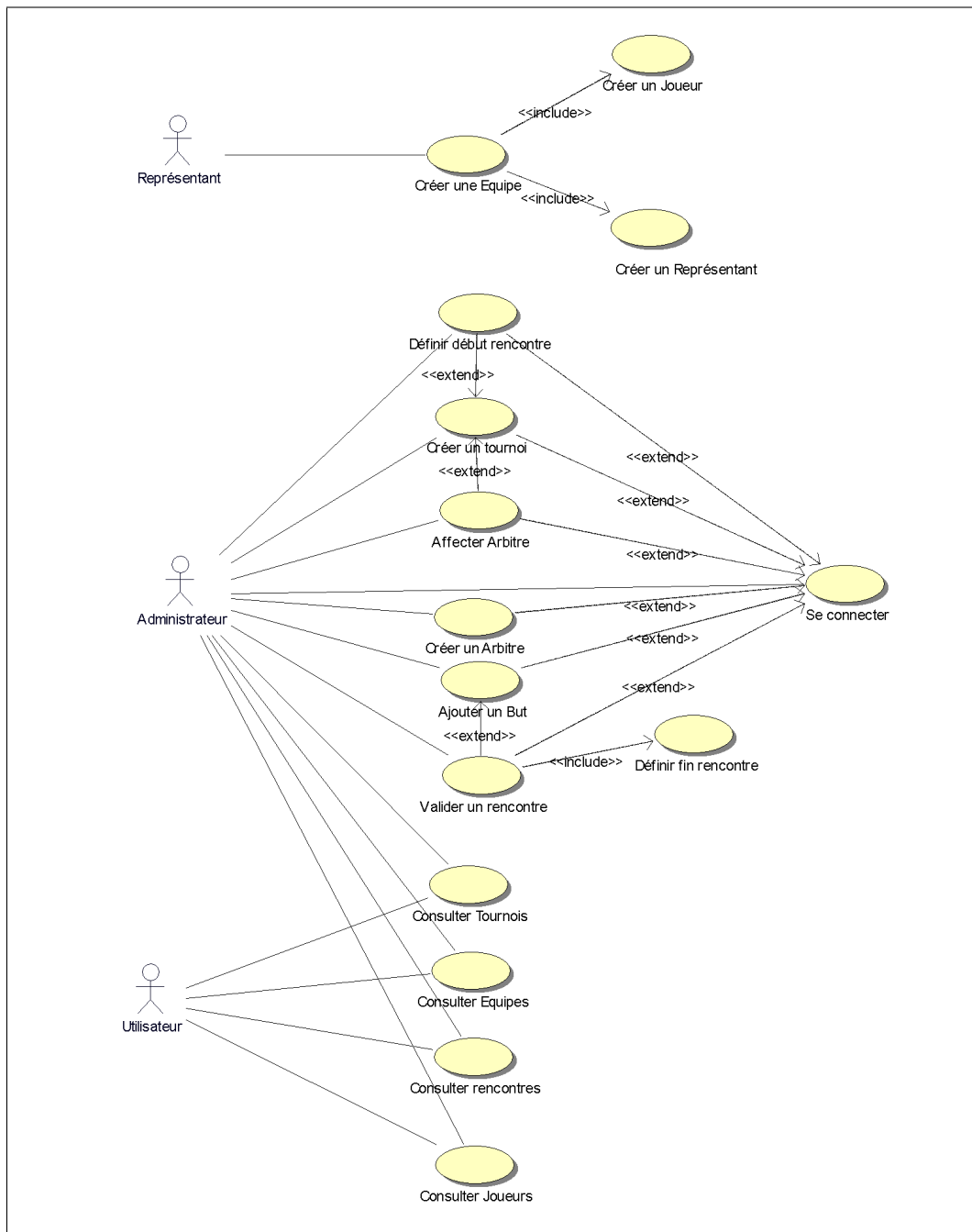


FIGURE 1.6 – Diagramme de classes

### 1.3 Schéma synthétique de l'application

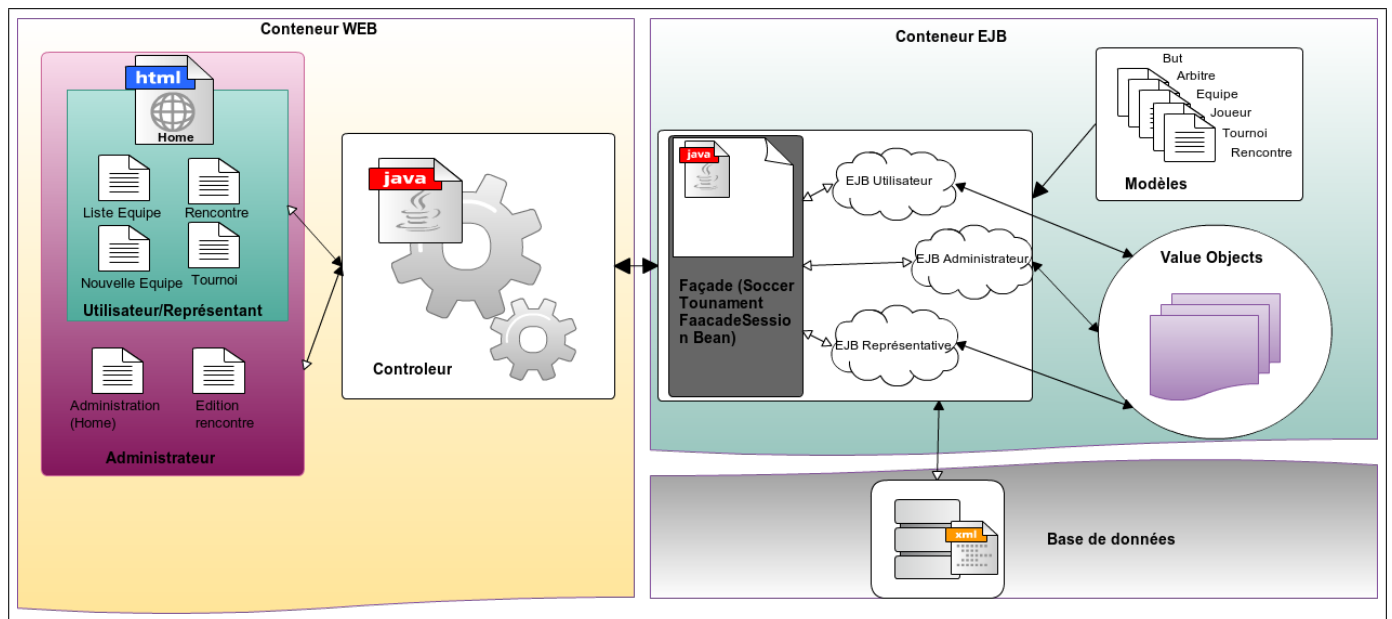


FIGURE 1.7 – Schéma synthétique avec JBoss



## Chapitre 2

# Répartition du travail

### 2.1 Gestion du temps de travail

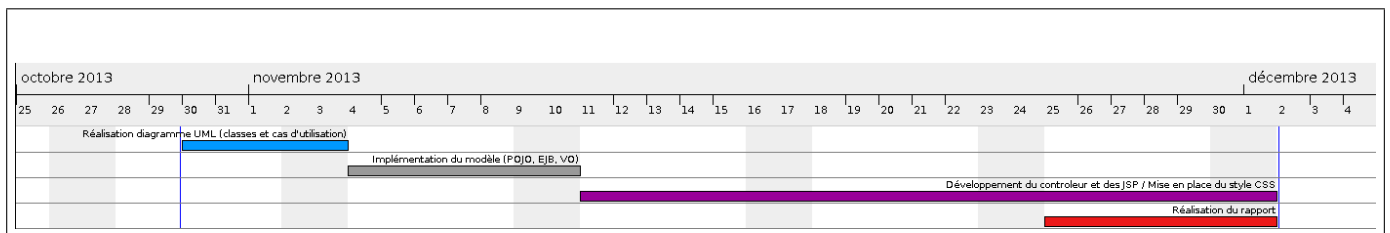


FIGURE 2.1 – Temps de travail (Diagramme de Gantt)

### 2.2 Travail de chacun

## Chapitre 3

# Guide d'utilisation