Projet d’architecture logicielle :

Assessment Manager

# Descriptif du projet

Ce projet réalisé en java est une application utilisable en invite de commande. Cette application du nom « Assessment Manager » a pour objectif d’aider un professeur à gérer l’enregistrement des évaluations de ses élèves. En plus de cette fonctionnalité, nous proposons également la visualisation de statistiques sur les notes et les élèves d’un cours telles que l’évolution moyenne des notes (en fonction des années). Il est également possible de visualiser un graphe comportant les noms des élèves les points qu’ils ont obtenus ou un histogramme qui comportera les points obtenus et le nombre d’occurrences de ces mêmes points.

# Diagramme de classe

* Une école possède une liste de professeurs.

Si l’école ferme, le professeur existe toujours.

* Chaque professeur donne une liste de cours.

Si le professeur arrête de donner cours, son cours n’existe plus.

* EVALUATION/ELEVE A VOIR COMMENT L IMPLEMENTATION FONCTIONNE

REFAIRE DIAGRAMME AVEC L IMPLEMENTATION ACTUALISE

# Design pattern

## Bridge design pattern

# Critères de qualité

## Maintenabilité

Nous avons décidé que le code devait être maintenable notamment pour la prochaine équipe. Pour réaliser cela, nous avons fait en sorte que les classes soient séparées dans des fichiers bien définis. On peut mesurer ce critère de qualité en mettant en évidence le nombre de composants de notre programme.

## Reliability/Fiabilité

Nous avons opté pour le critère de qualité Reliability car il est important que l’application fonctionne bien dans tous les cas de figures qui puissent se présenter, ou du moins dans un maximum. Pour atteindre cet objectif, nous avons mis en place un ensemble de tests manuels ainsi que de tests automatisés qui vérifient si l’application fait bien ce qu’elle est censée faire. Encore une fois, ce critère de qualité est mesurable. En effet, via les tests automatisés, on obtient directement le code coverage.

## Extensibility

Notre application est ouverte à l’extension. En effet, notre programme étant assez simpliste, il est fort probable que dans l’avenir, les développeurs soient tentés de rajouter de nouvelles fonctionnalités, c’est pourquoi nous avons facilité cela autant que possible en choisissant notamment des relations entre les différentes classes adaptées.

## Usability

Notre application étant destiné à des utilisateurs pas nécessairement spécialisé en informatique, nous avons opté pour une interface assez simpliste et proche de l’utilisateur qui lui met à disposition une application user-friendly grâce à l’invite de commande créé par Yannis et testé par les 2 juliens qui après de nombreux tests confirment qu’elle est bien ergonomique.