

Groupe 3 - MAKY  
ALLIOUX Yvan  
ARGENTIN Margaux  
CHENAIS Apolline  
QUEMENEUR Katell

*Projet développement java web*

# **Rapport technique**

# Sommaire

<b>Sommaire</b>	<b>2</b>
<b>Technologies utilisées</b>	<b>3</b>
<b>Difficultés rencontrées</b>	<b>3</b>
<b>Axes d'amélioration</b>	<b>3</b>

## Technologies utilisées

En ce qui concerne les technologies utilisées, puisque nous n'avions jamais programmé avec **Java EE**, nous avons préféré ne pas utiliser de framework supplémentaire afin de mieux nous familiariser avec cette manière de développer.

Au sein de notre équipe, chacun a travaillé à l'aide de l'IDE avec lequel il était le plus familiarisé. Pour la plupart, nous avons travaillé avec l'IDE **Eclipse**, mais certains ont plutôt utilisé l'IDE **IntelliJ**.

Pour la partie serveur, nous avons utilisé le serveur **Tomcat** que nous avons déjà mis en place pour le premier TP de JEE.

Afin de pouvoir collaborer sur le projet et développer en parallèle, nous avons utilisé l'outil **GitHub**. Nous avons créé une branche par personne et, généralement, chaque personne a développé une fonctionnalité puis l'a envoyé vers la branche principale pour l'implémenter lorsque celle-ci fonctionne.

Enfin, pour la base de données, nous l'avons manipulé à l'aide de l'outil **DBeaver** qui permet de gérer une base de données de manière plus simplifiée grâce à son interface graphique intuitive nous évitant d'effectuer des requêtes SQL.

## Difficultés rencontrées

- Construction de l'architecture Servlet-DAO
- Utilisation de GIT
- Connexion à la BDD lente
- Approche objet lourde
- Perte de temps ( non optimisation de notre code)

## Axes d'amélioration

Le site web développé implémente de nombreuses fonctionnalités, mais nous avons trouvé quelques points que nous aurions souhaités améliorer pour parfaire notre site. Tout d'abord, les données saisies dans les différents formulaires, tel que l'ajout ou la modification de matchs, ne sont pas vérifiées par la base de données. Ainsi, il est pour le moment possible de renseigner une date de naissance d'un joueur supérieure à la date du jour. Il est également possible d'ajouter un entraînement à un joueur qui possède déjà un entraînement sur la journée choisie alors que nous avons considéré qu'un joueur ne pouvait effectuer qu'un entraînement par jour.

Nous nous sommes également rendus compte que le chargement des pages prenait beaucoup de temps. Nous en avons conclu que notre système effectuait trop de requêtes vers la base de données. Une amélioration possible aurait été de diminuer le nombre de requêtes envoyées à la base de données pour améliorer le temps de chargement ou encore

stocker les listes d'objets sur la session afin d'éviter de recréer des instances d'objets à chaque requête sur les pages.

Enfin, nous n'avons pas implémenté d'interface permettant d'ajouter, de modifier ou de supprimer un entraîneur directement sur le site et sans passer par la base de données. Nous aurions donc pu ajouter un onglet dédié aux entraîneurs et implémenter les mêmes fonctionnalités que les joueurs, c'est-à-dire l'ajout, la modification et la suppression. De plus, nous n'avons pas implémenté de page permettant de visualiser les différentes équipes auxquelles appartiennent les joueurs.