

Promanager

Rapport Final :

« MOO »

ARCHOUNE Aymane
BENTOUMI Imad
Daoudi Amine
2015-2016

BENSARIA Abdelkader
El Aissaoui Yassine
ELMourabit Mohammad

Résumé

Dans le cadre du cours « POO », notre équipe « A-TEAM » avait comme objectif de proposer et mettre en œuvre un logiciel de gestion de projets adapté au contexte multinational des organismes internationaux. L'élaboration de ce projet nous a permis de mieux exploiter nos capacités en matière de travail d'équipe en faisant face à un problème réel et ceci en appliquant une méthodologie s'appuyant sur le Processus Unifié(UP), JAVA(OO), UML & Patterns.

Sommaire

I-	POSITIONNEMENT DU PROBLEME :	5
II-	Modèle UP :	6
III-	Conception et Maquettage :	6
IV-	Architecture Logiciel :	18
1.	Architecture MVC :	18
2.	Architecture 4 tiers :	18
3.	Choix du SGBD :	19
V-	Conclusion :	20

Introduction générale

Ce rapport présente la synthèse de notre travail sur l'étude de cas i18nProject, dans le contexte du cours « Processus orienté objet ».

Ce rapport traitera dans sa 1^{er} partie du positionnement du problème en énumérant le contexte et l'objectif du projet, et puis un survol sur la Modèle UP, puis une partie relatif a la conception et maquettage (conception UML et les IHM du projet), ainsi que l'architecture logiciel dont notre solution en aura besoin.

I- POSITIONNEMENT DU PROBLEME :

1) Introduction :

Cette partie offre une vue globale des caractéristiques devant être réalisées dans le cadre du projet ProManager, appliquant la méthode UP. Elle énumère les fonctionnalités principales que devra offrir ProManager en réponse aux besoins définis par le client.

2) Contexte du projet :

La gestion de projet fait partie de ces disciplines incontournables dès lors que l'on doit faire face à une multitude de tâches et d'intervenants. La mise en place d'une solution logicielle adaptée à ce besoin s'impose alors.

3) Objectif du Projet :

ProManager est un logiciel permettant de planifier et de suivre l'avancement des activités d'un projet, de leur affecter les ressources humaines et matérielles, en tenant compte des caractéristiques locales et des préférences culturelles des participants au projet.

4) Risque du projet:

La réalisation de notre projet a fait face à des risques, que l'on énumère comme suit :

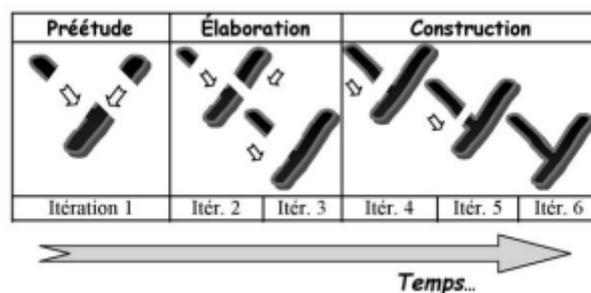
- Taille de projet par rapport à la durée de réalisation.
- Difficultés techniques.

- Implication de toute l'équipe.
- Configuration organisationnelle.
- Mal compréhension des fonctionnalités à réaliser ce qui a engendré un retard de lancement.

II- Modèle UP :

1) Définition :

Un processus unifié est un processus de développement logiciel construit sur UML ; il est itératif et incrémental, centré sur l'architecture, conduit par les cas d'utilisation et piloté par les risques.



La gestion d'un tel processus est organisée d'après les 4 phases suivantes: préétude (inception), élaboration, construction et transition. Ses activités de développement sont définies par 6 disciplines fondamentales qui décrivent la modélisation métier, la capture des besoins, l'analyse et la conception, l'implémentation, le test et le déploiement. Le processus unifié doit donc être compris comme une trame commune des meilleures pratiques de développement, et non comme l'ultime tentative d'élaborer un processus universel. La définition d'un processus UP est donc constituée de plusieurs disciplines d'activité de production et de contrôle de cette production. Il est orienté utilisateur, car la spécification et la conception sont construites à partir des modes d'utilisation attendus par les acteurs du système.

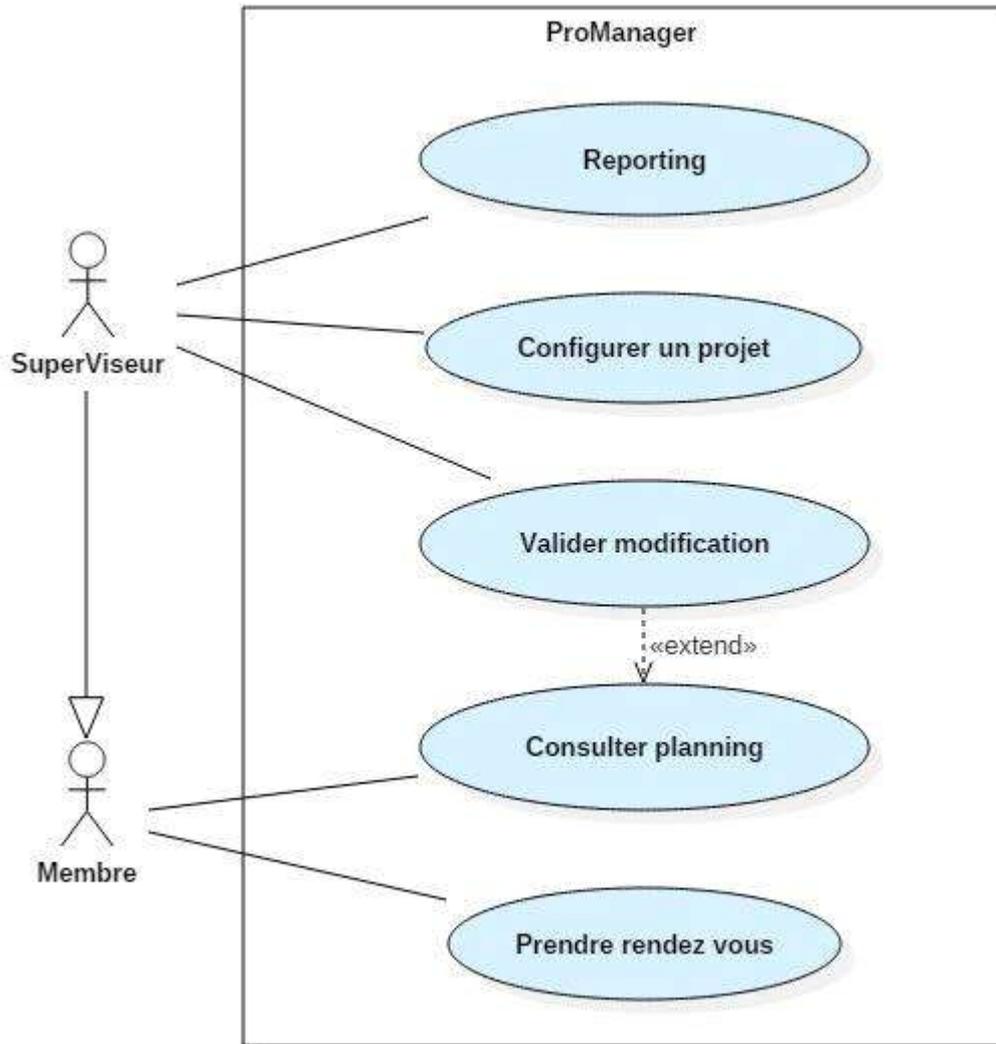
III- Conception et Maquettage :

1) Conception UML :

Cette partie présente le fruit de notre travail en ce qui concerne UML, elle énumère les différents diagrammes que nous avons réalisés pour la réalisation de notre projet

1.1) Diagramme de cas d'utilisation :

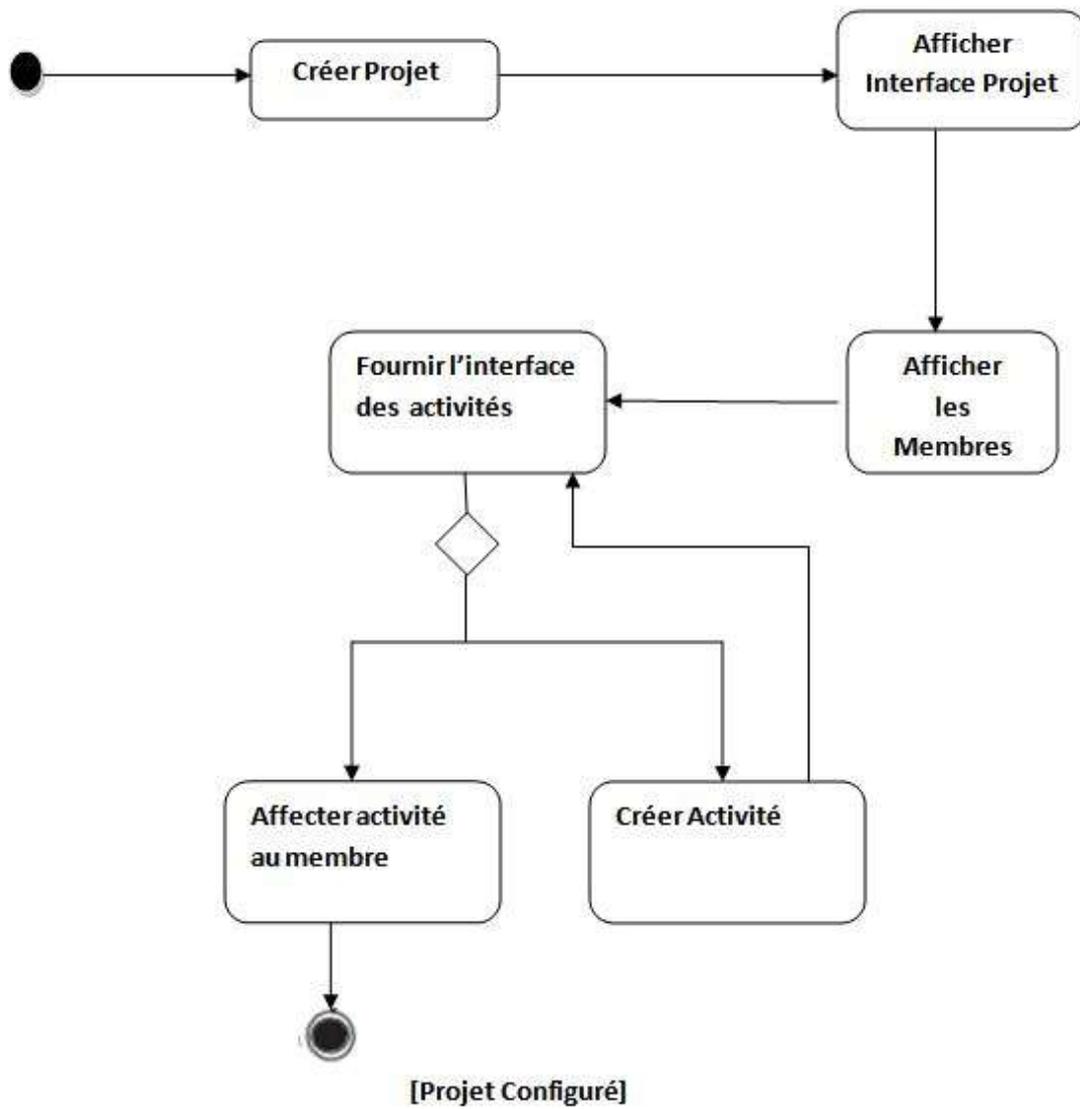
Le diagramme des cas d'utilisation sera de la forme suivante:



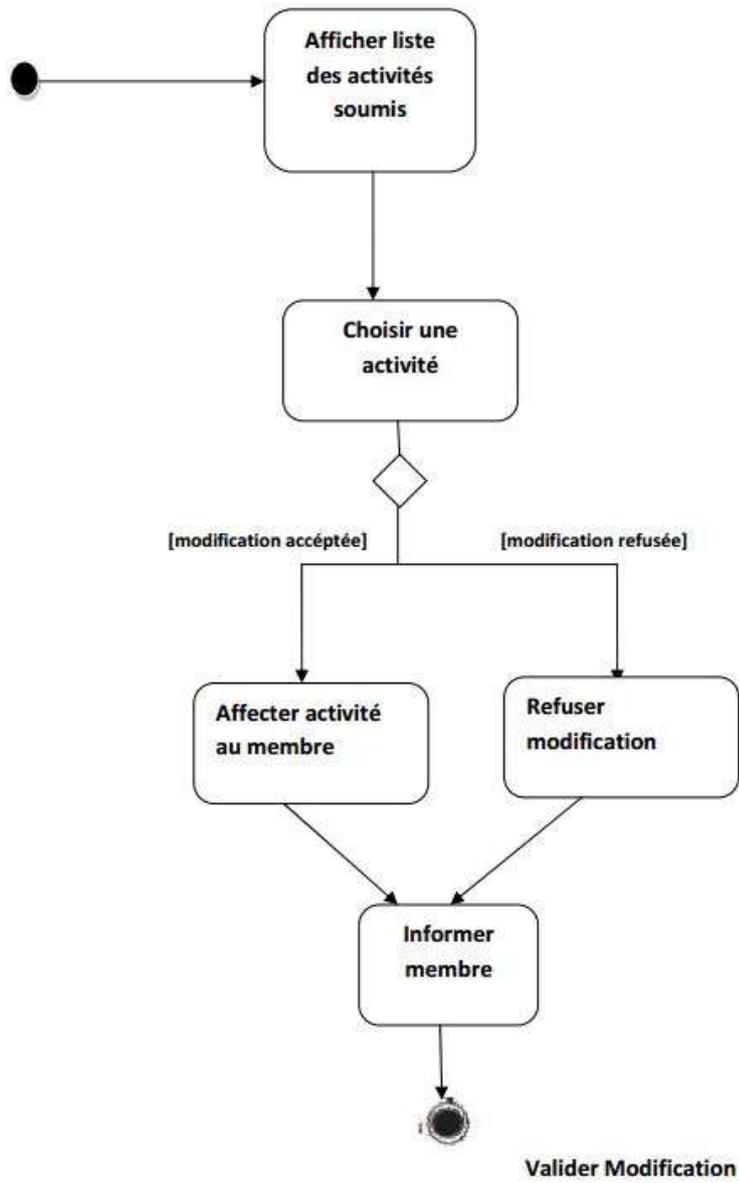
1.2) Diagramme d'activité :

On traitera les différents scénarios que peut contenir les cas d'utilisation

➤ Diagramme d'activité de cas d'utilisation "Configurer un projet":

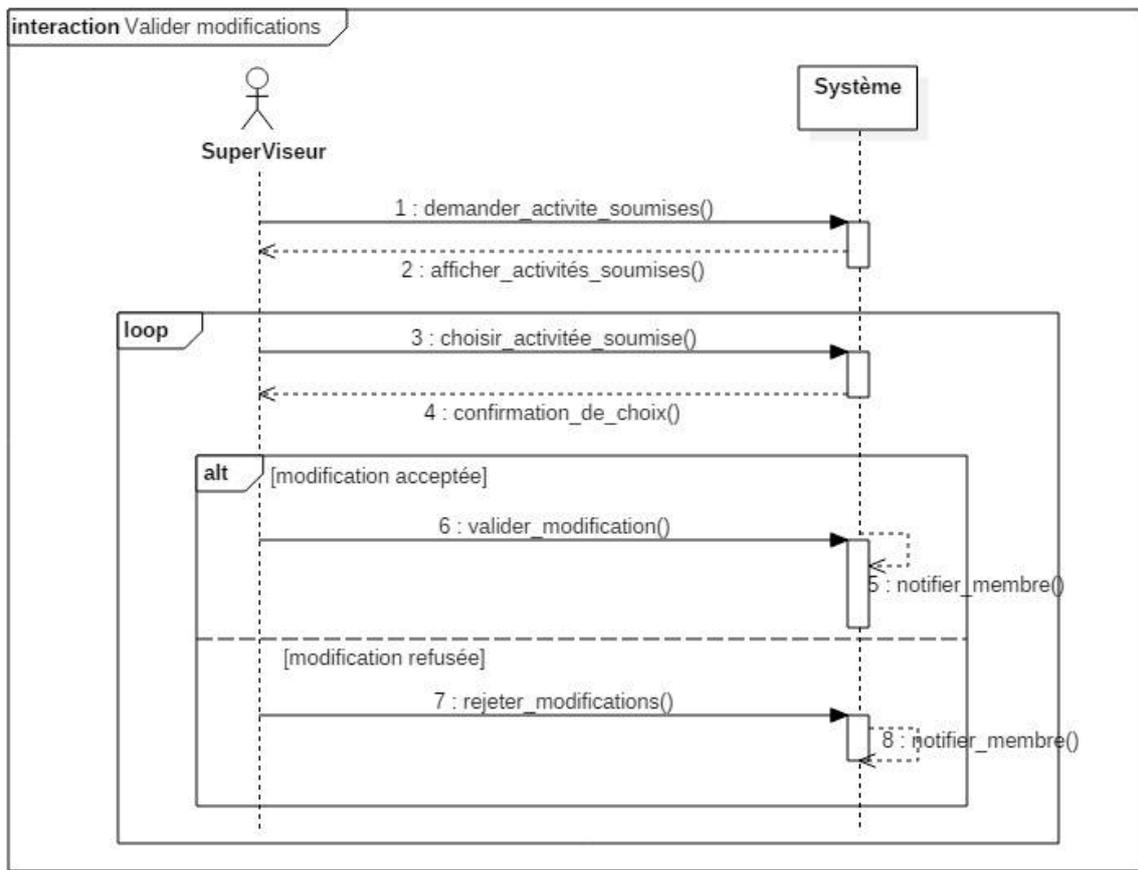


➤ Diagramme d'activité de cas d'utilisation « Modifier une activité » :

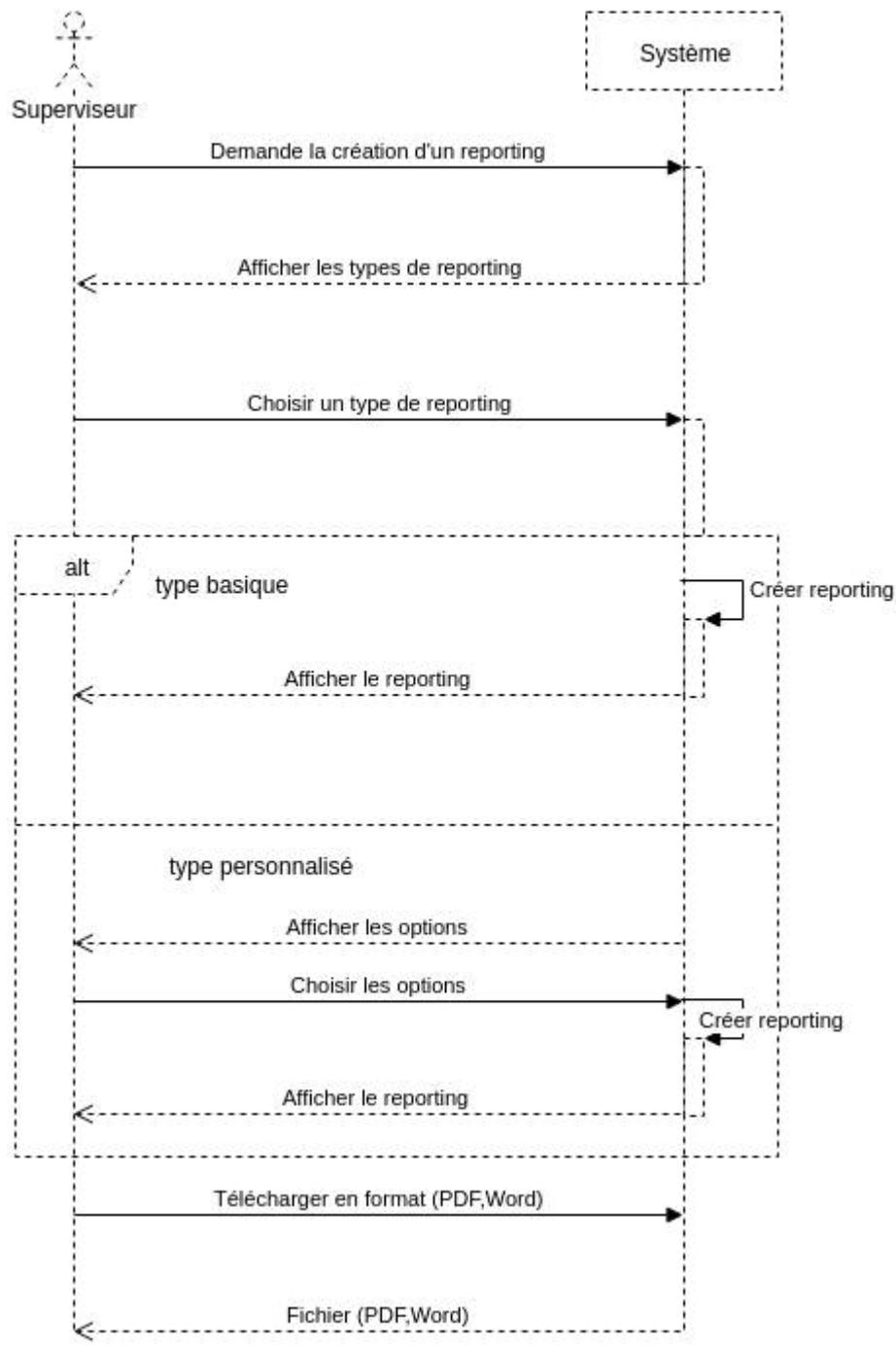


1.3) Diagramme de séquence système :

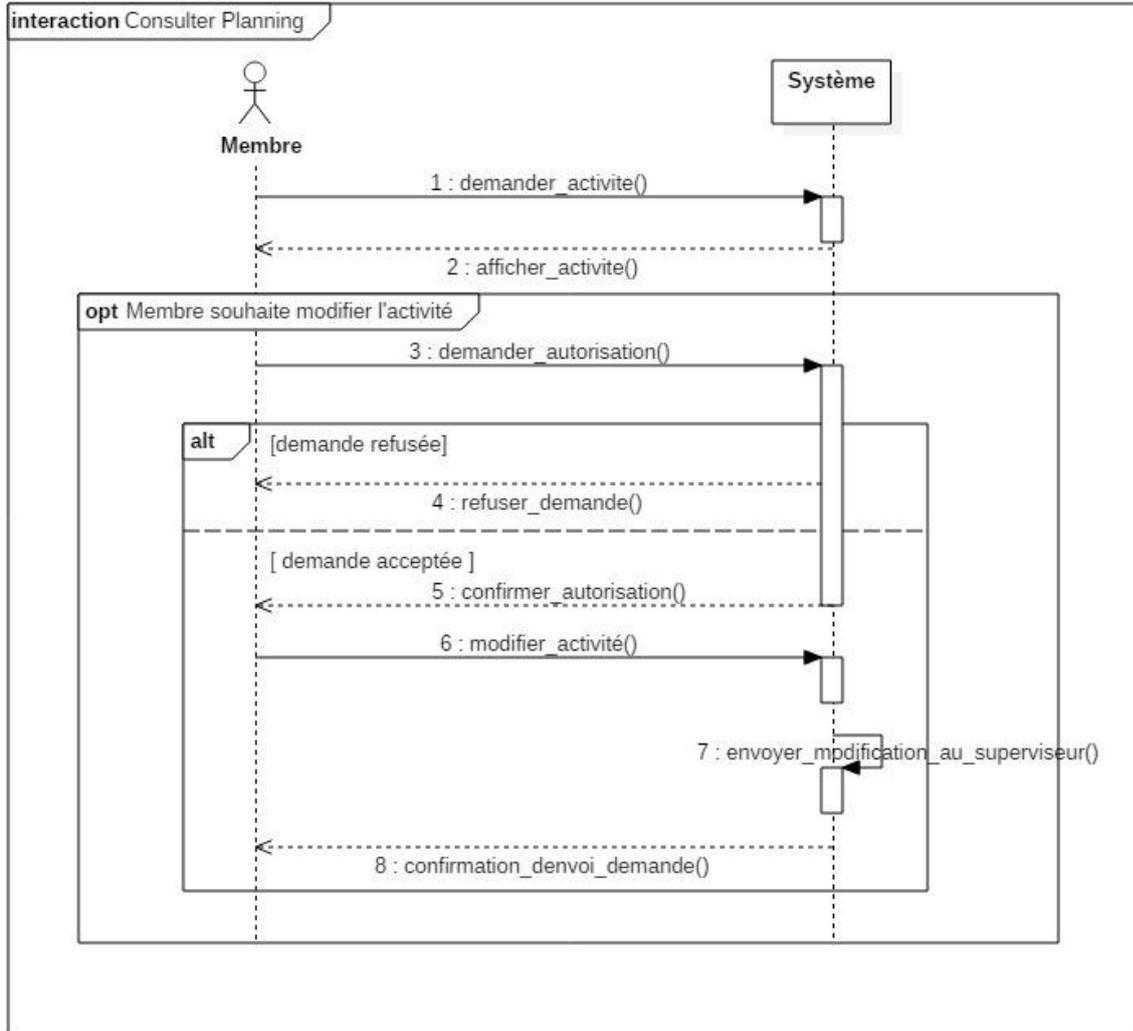
➤ **Valider Modification :**



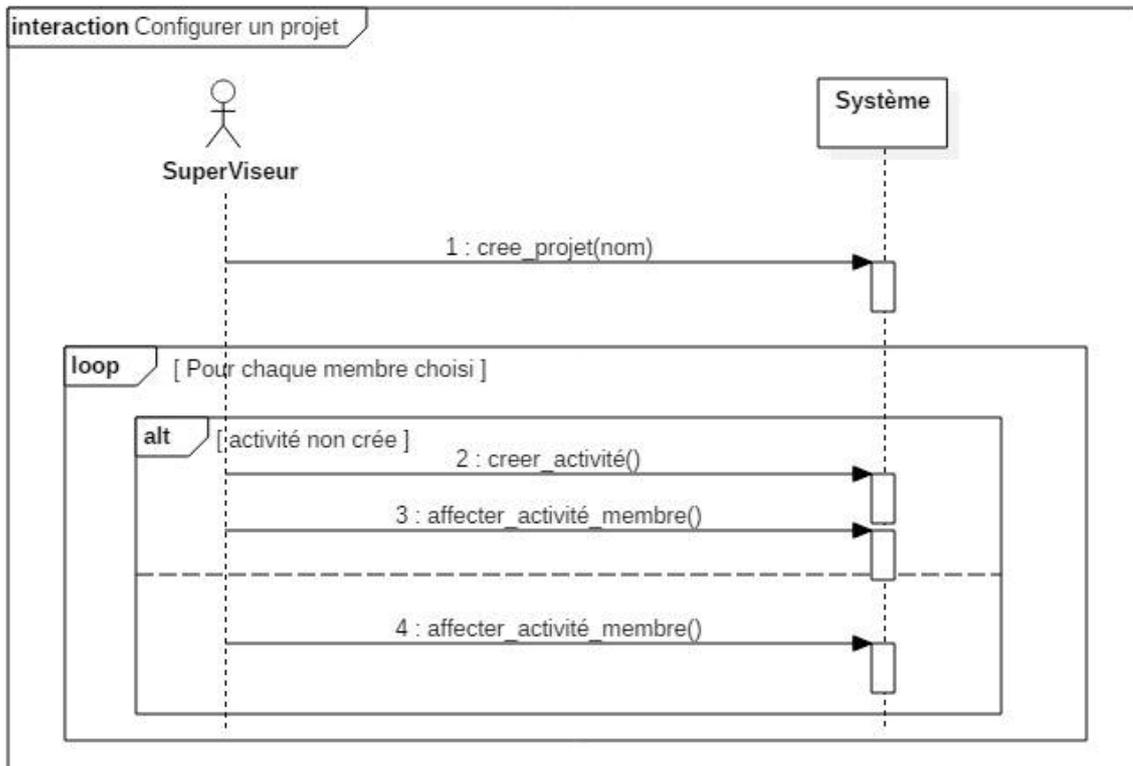
➤ **Reporting :**



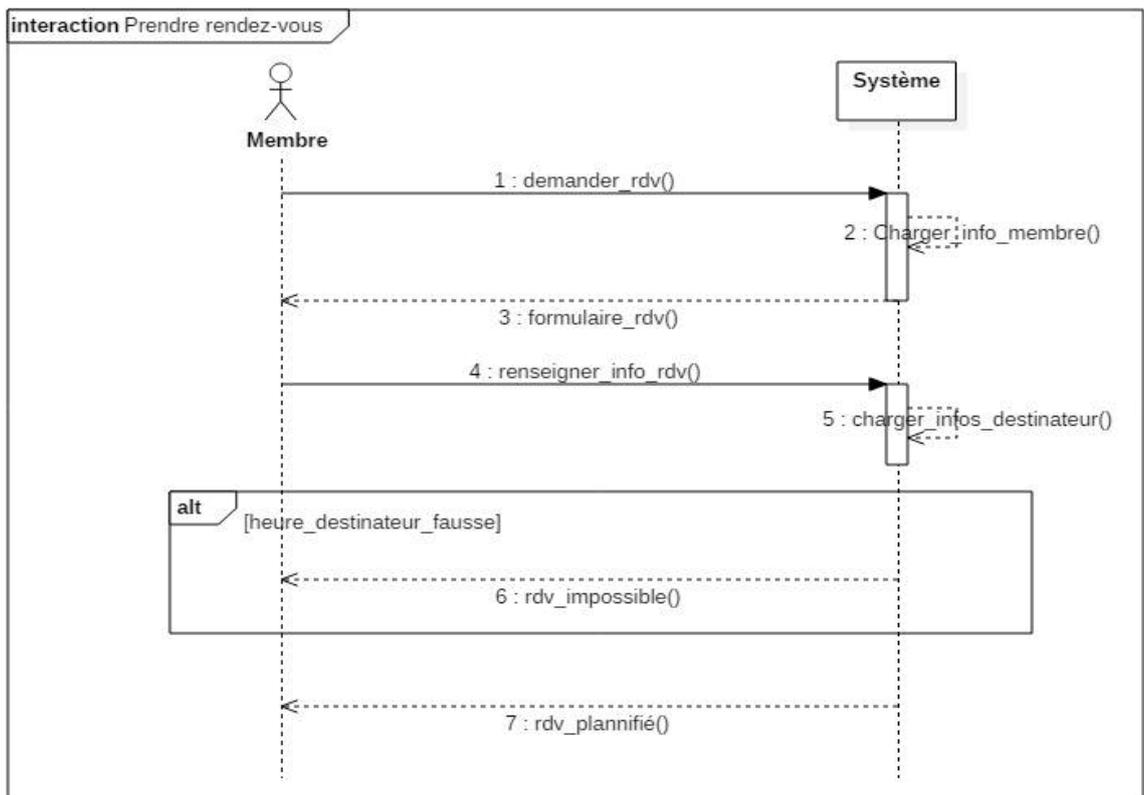
➤ **Consulter Planning :**



➤ **Configurer un projet :**



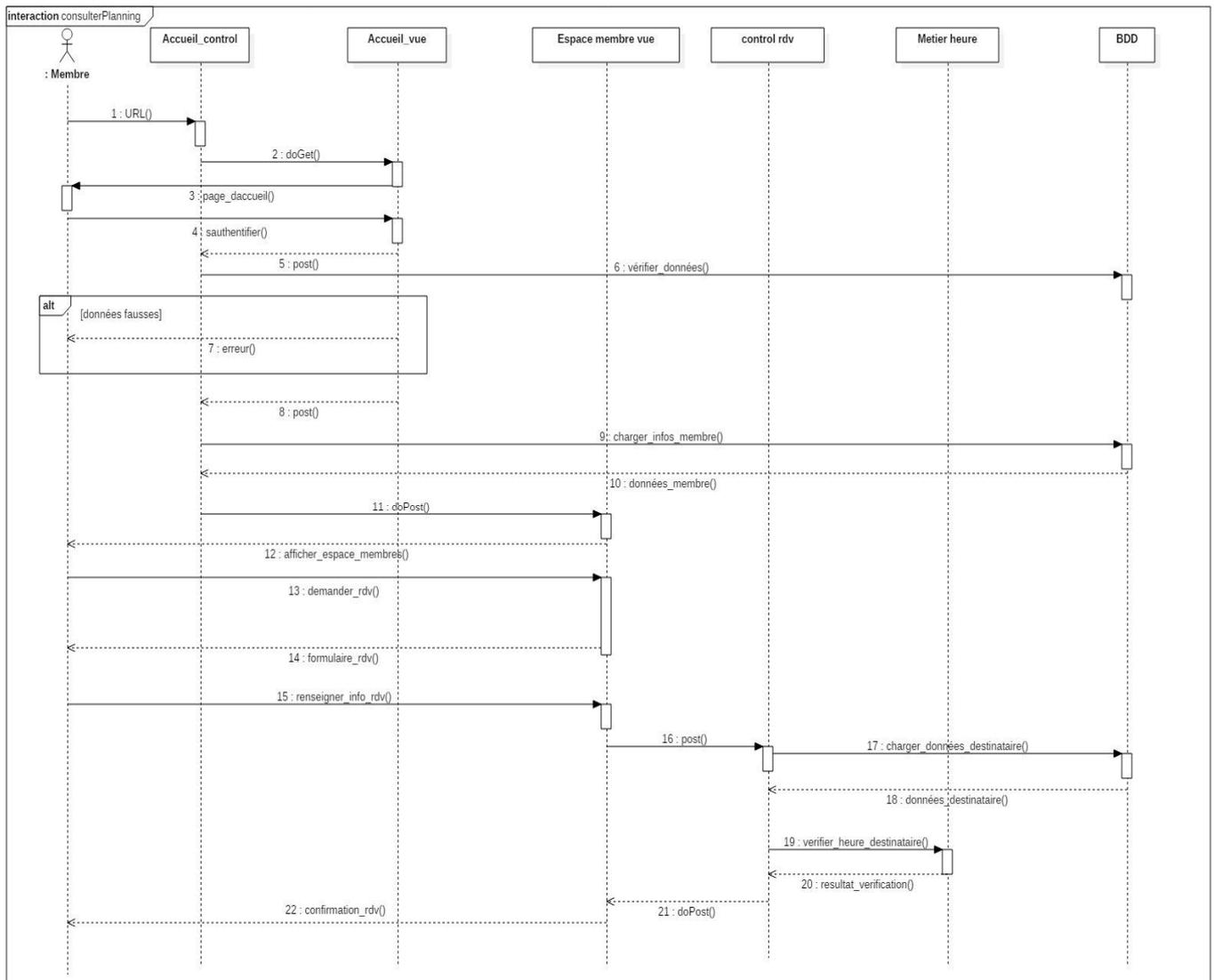
➤ **Prendre Rendez-vous :**



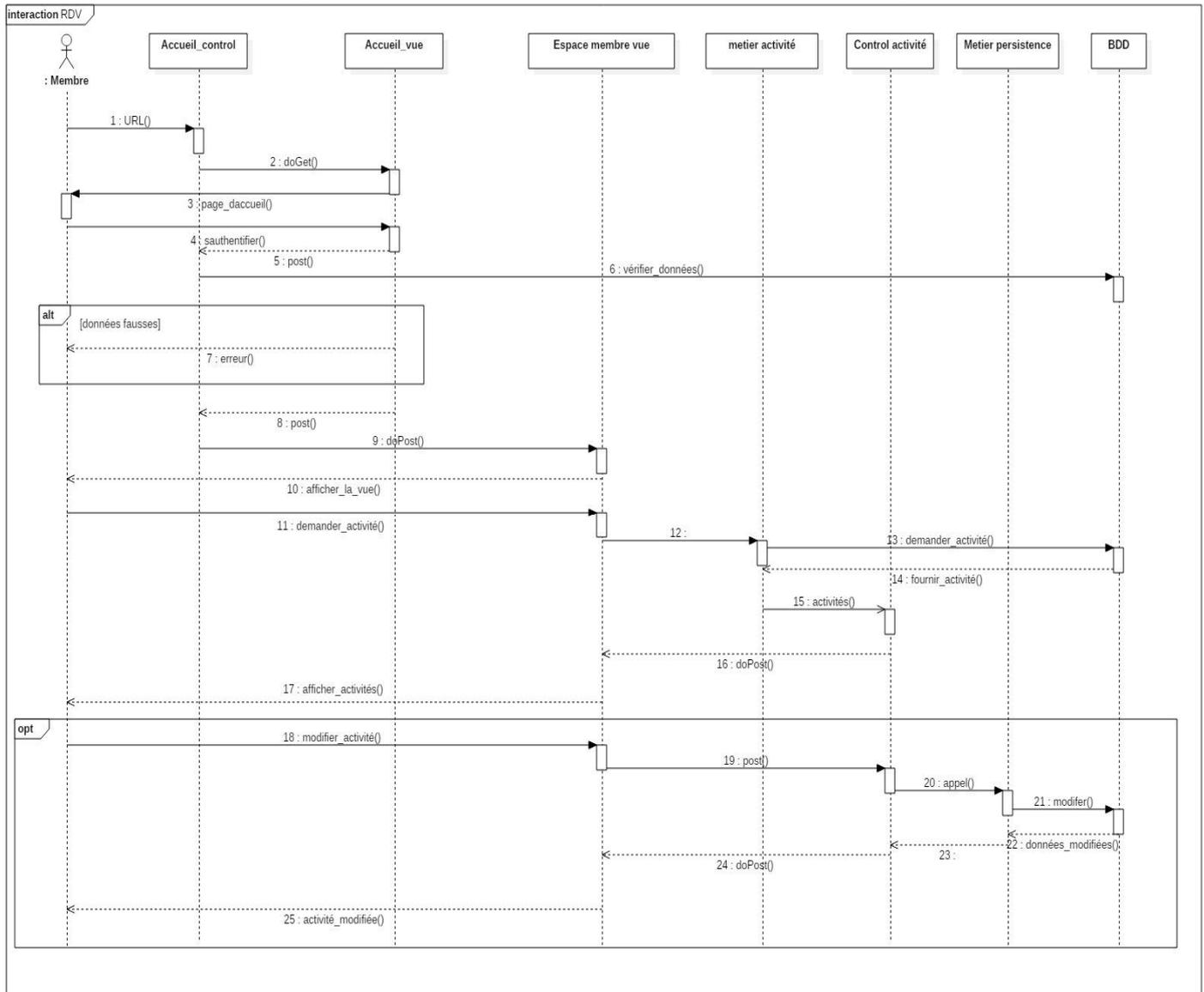
1.4) Diagramme de séquence système :

Dans cette partie, on exposera le diagramme de séquence système de 3 scénarios, et qui s'énumèrent:

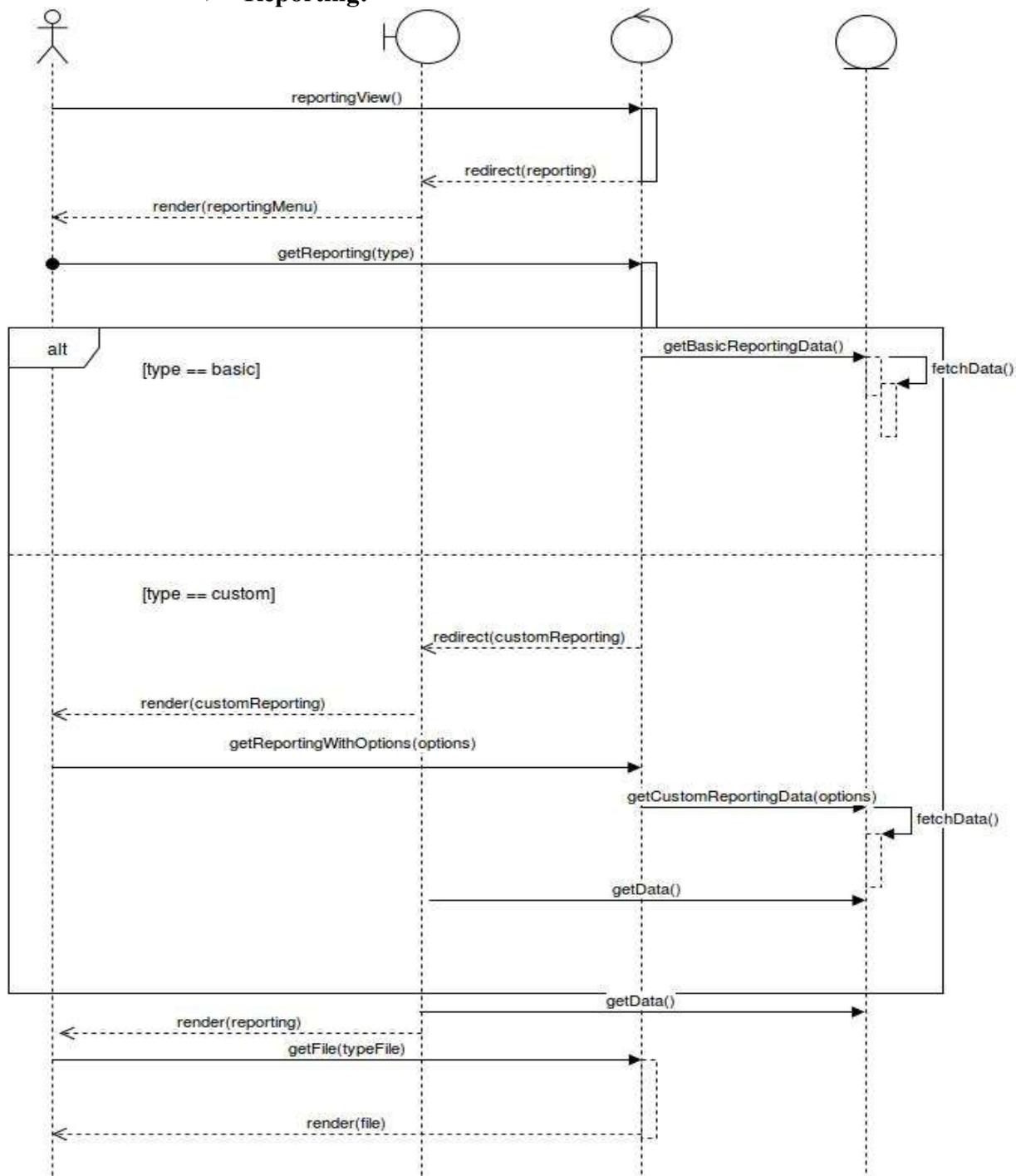
➤ Consulter Planning:



➤ Rendez-vous:

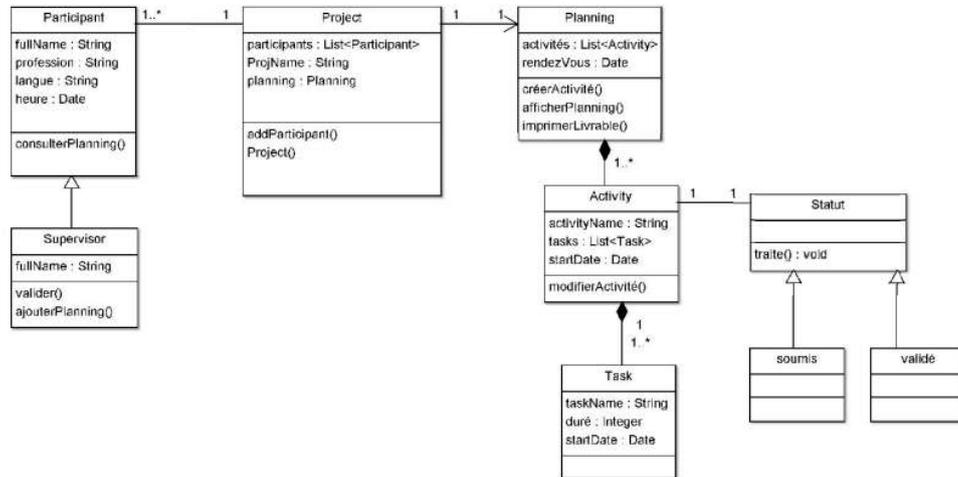


➤ Reporting:



1.5) Diagramme de classes :

Les classes qui vont nous permettre de mettre en œuvre notre application et de faciliter la programmation sont modélisées dans le diagramme suivant :

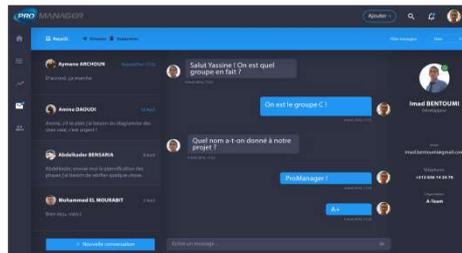


2) IHM du projet :

Un prototype de des IHM de notre projet a été effectué, voici une vue globale de ce que sa a donnée :



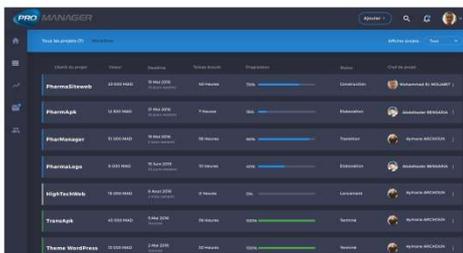
AJOUTER PROJET



INBOX



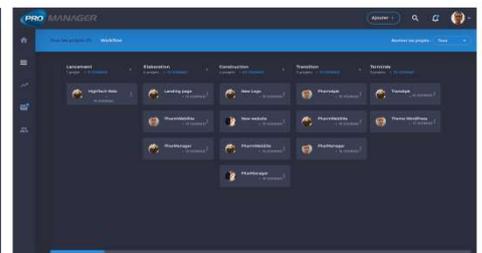
LOGIN



PROJECTS



REFERETIEL PROJ



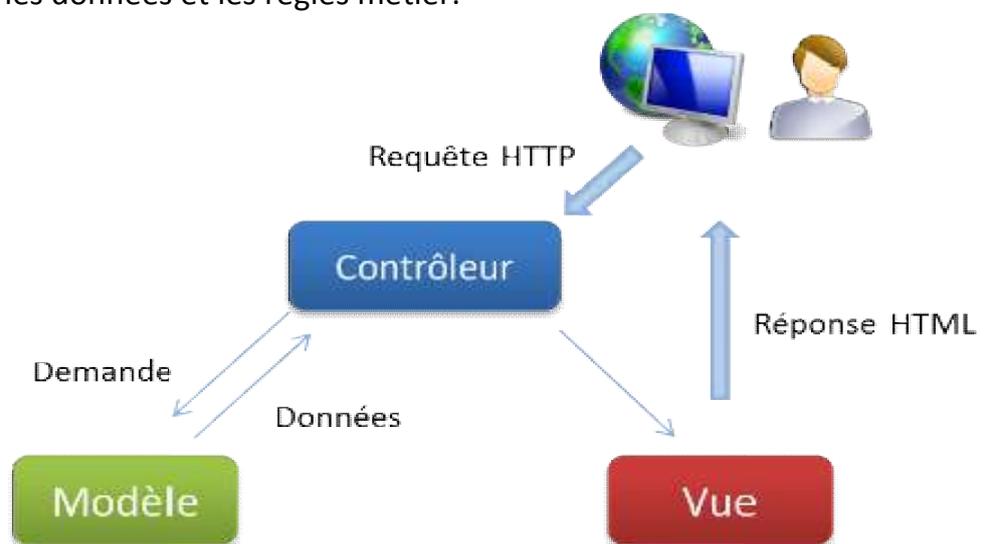
WORKFLOW

IV- Architecture Logiciel :

Cette partie traite l'architecture logiciel que va adopter notre projet, c'est une architecture qui va adopter une architecture MVC d'une part et une architecture 4 tiers .

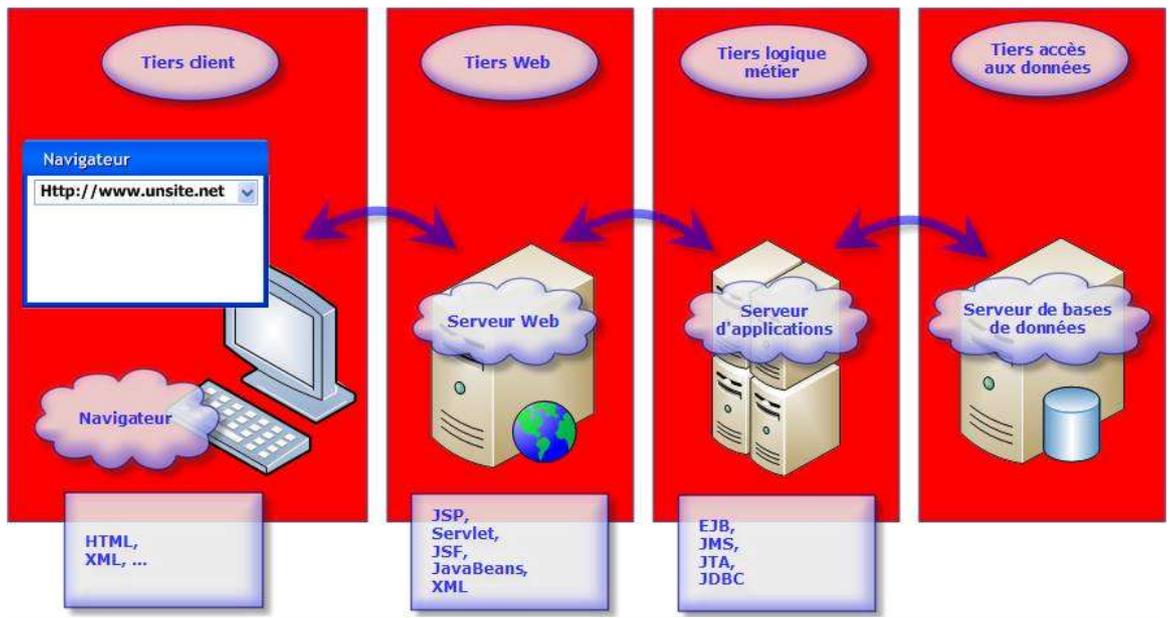
1. Architecture MVC :

Notre projet est une application web qui utilise la technologie j2ee tout en respectant l'architecture MVC. La vue correspond aux ihms a savoir les pages jsp, le contrôleur qui est dans notre cas la servlet ne fait que l'interception et la redirection et le modèle qui représente les données et les règles métier.



2. Architecture 4 tiers :

On opté pour une architecture 4 tiers car on av u qu'elle s'adapte le mieux au besoin de notre solution :



3. Choix du SGBD :

Nous avons choisi d'utiliser MySQL, une solution libre et gratuite, c'est le SGBD le plus répandu.



Après la création de la base de données, on doit effectuer la liaison entre MySQL et notre projet Java EE: c'est le rôle de JDBC.

V- Conclusion :

La réalisation de ce projet nous a permis de découvrir les aspects qu'offre le Modele UP, et ceci en intégrant tout ce qu'on avait vu dans le cadre des autres cours , notamment UML & Patterns, JAVA.. ce ci en ce qui concerne la partie technique, D'autre part, on avait a travailler en groupe, apprendre a gérer le temps pour faire face aus exigences du client.