



UNIVERSITÉ DE
SHERBROOKE

INF 756 : Systèmes client / serveur

travail de session

Preparer par :

KADDOUR Slimane

BEN ELLILI Mahdi

PLAN

1. Introduction
2. Presentation de Slimane&Mehdi Inc.
3. Critique de l'existant
4. Solution proposée
5. capture des besoins
 - 5.1. Les besoins fonctionnels
 - 5.2. Les Besoins non fonctionnels
 - 5.3. Identification des acteurs
6. Pilotage du projet avec SCRUM
 - 6.1. Presentation de SCRUM
 - 6.2. Equipe et roles
 - 6.3. Backlog product
 - 6.4. Structuration et sprint
7. Sprint 1
 - 7.1. Sprint Backlog du sprint 1
 - 7.2. Diagramme de cas d'utilisation du sprint 1
8. Sprint2
 - 8.1. Sprint Backlog du sprint 2
 - 8.2. Diagramme de cas d'utilisation du sprint 2
9. Diagramme de Classe
10. Architecture de l'application
11. Réalisation et mise en oeuvre
12. Conclusion

LISTE DES FIGURES

Figure 1 : Processus Scrum

Figure 2: Diagramme de cas d'utilisation du sprint 1

Figure 3: Diagramme de cas d'utilisation du sprint 2

Figure 4: Diagramme de classe

Figure 5: Architecture conceptuelle

Figure 6: Architecture logique

Figure 7 : Diagramme de déploiement

Figure 8: interface graphique "s'authentifier"

Figure 9: interface graphique "s'inscrire"

Figure 10 : interface graphique "AjouterInterview"

Figure 11 : interface graphique "modifierUnitéHerméneutique"

Figure 12 : interface graphique "ListeUnitéHerméneutique"

Figure 13 : interface graphique "ListeUnitéHerméneutique"

Figure 14 : interface graphique "ListeUnitéHerméneutique"

LISTE DES TABLEAUX

Tableau 1 : équipe et rôles

Tableau 2 : Backlog Produit

Tableau 3 : calendrier de livraison

Tableau 4 : Sprint Backlog du sprint 1

Tableau 5 : Sprint Backlog du sprint 2

1. Introduction

Suite à l'appel d'offre émis pas les départements de gestion de la biodiversité marine de l'université de Sherbrooke et l'université de Machinhouettie, **Sliman&Mehdi inc.** vous propose un outil informatique convenable à vos besoins.

2. Présentation de Slimane&Mehdi Inc.

L'entreprise Slimane&mehdi inc. est un leader du marché du développement des applications web depuis plus de 15 ans. Notre équipe d'expert vous accompagnera dans vos activités en vous proposant les meilleures solutions adaptées à votre organisation, tout en respectant les détails que vous exigez.

3. Critique de l'existant

La collaboration entre les deux départements de recherches nécessite une communication à travers des entrevues qui ne sont

4. Solution proposée

Après une étude des besoins émis par vos départements de gestion de biodiversité marine, nous vous proposons une application Web pour la gestion des entrevues et des unités herméneutiques.

5. capture des besoins

Avant de démarrer un projet, il est nécessaire de le définir et de le planifier afin de bien le piloter et d'atteindre les objectifs voulus par le client.

5.1. Les besoins fonctionnels

Les besoins fonctionnels listent les opérations réalisables de notre application. Ce sont des besoins spécifiant un comportement d'entrée/sortie du système.

Nous avons identifié 3 besoins fonctionnels:

Authentification:

Chaque utilisateur aura un pseudo et un password pour s'authentifier au système. Si l'utilisateur fournit un faux pseudo et un faux mot de passe, le système affichera un message d'erreur.

Si les informations introduites sont correctes, l'utilisateur sera connecté à son profil.

Gestion des unités herméneutiques :

Chaque chercheur aura le droit d'ajouter, modifier ou de supprimer une unité herméneutique, ainsi que d'afficher la liste de toutes les unités.

Chaque unité herméneutique modifiée sera remplacée par la nouvelle; l'ancienne UH sera écrasée.

Seulement le créateur de l'UH peut la supprimer.

Gestion des entrevus:

Chaque chercheur aura le droit d'ajouter, modifier ou de supprimer

une entrevue.

5.2. Les Besoins non fonctionnels

Les besoins non fonctionnels sont des besoins qui ont un aspect visible pour l'utilisateur, mais qui ne sont pas reliés directement au comportement du système.

Les besoins non fonctionnels de notre système se décrivent comme suit :

- **L'ergonomie** : notre application doit être agréable et facile à utiliser et les interfaces doivent être homogènes et cohérentes pour les utilisateurs afin de les aider à formuler des requêtes correctes

- **Sécurité** : Gestion des mots de passe et des profils des utilisateurs.

Cette tâche est effectuée par l'administrateur de l'application, ça consiste à définir pour chaque utilisateur de l'application un login et un mot de passe, l'accès aux données de l'application et ses différentes fonctionnalités.

- **Fiabilité** : Notre système doit toujours être en mesure de fonctionner correctement, il ne doit pas y avoir de problèmes de fonctionnement ou des cas limites qui donnent des résultats non souhaités ou erronés.

5.3. Identification des acteurs

Nous avons identifié deux acteurs principaux pour cette application :

- **Administrateur** : l'administrateur du système.
- **Chercheur** : tous les collaborateurs chercheurs des deux universités qui auront un identifiant valide.

6. Pilotage du projet avec SCRUM

6.1. Présentation de SCRUM

La méthode Scrum s'appuie sur le découpage des projets en itérations encore nommées « sprints ».

Un sprint peut avoir une durée qui varie généralement entre deux semaines et un mois.

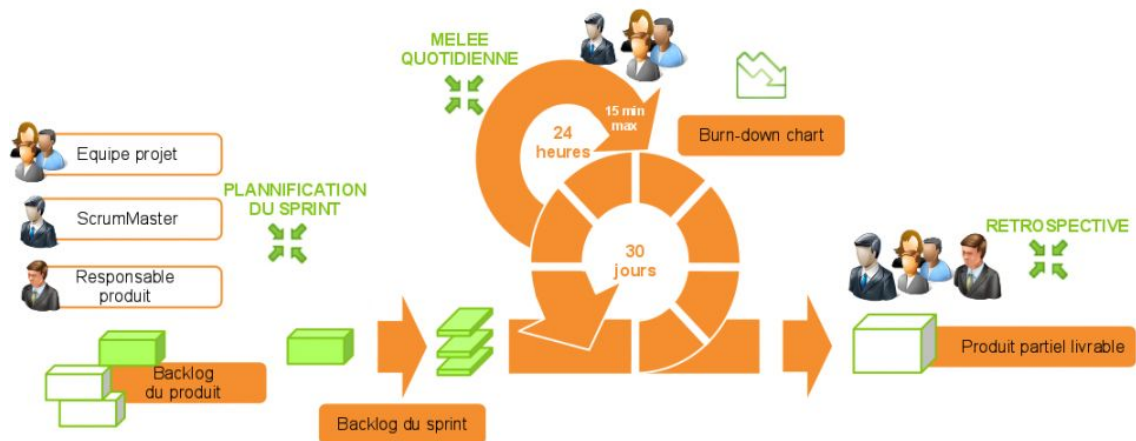


Figure 1 : Processus Scrum

6.2. Equipe et roles



Roles Scrum	Personnes affectées
Responsable produit	A. BABA
Scrum Master	N.SATU
Equipes	Slimane Kaddour Mahdi Ben Ellili

Tableau 1 : équipe et rôles

6.3. Backlog product

N°	Fonctionnalité	ID	User story	Priorité
1	Authentification	1.1	En tant que Chercheur je dois m' authentifier afin d'accéder à l'application	élevé
		1.2	En tant que Chercheur je dois me déconnecter pour quitter l'application	élevé
2	Gestion des chercheurs	2.1	En tant qu' administrateur, je veux ajouter un Chercheur	élevé
		2.2	En tant qu' Chercheur, je veux lister tous les chercheurs	élevé
3	Gestion des unités henemotiques	3.1	En tant que chercheur, je veux ajouter une UH	élevé
		3.2	En tant que chercheur, je veux consulter la liste des UH	élevé
		3.3	En tant que chercheur, je veux modifier une UH	élevé

4	Gestion des entrevus	4.1	En tant que chercheur, je veux créer une entrevus	élevé
		4.2	En tant que chercheur, je veux modifier une entrevue	élevé
		4.3	En tant que chercheur, je veux voir la liste des entrevues	élevé
		4.4	En tant que chercheur, je veux supprimer une entrevue.	élevé

Tableau 2 : Backlog produit

6.4. Structuration et sprint

La réunion de planification des sprints est un événement important dans Scrum. Le but de cette réunion est de préparer le planning de travail et d'identifier le Backlog des sprints. L'un des produits de cette réunion est le choix de la durée des sprints et qui diffère selon la complexité du projet et la taille de l'équipe.

On conclut par la planification, voici le planning qu'on suivra pour gérer ce projet:

Livrable	Date de livraison	Description du livrable
Sprint0	08 Oct 2020	La première soumission
Sprint1	21 Oct 2020	<ul style="list-style-type: none"> ● Authentification ● Gestion des chercheurs

Sprint2	18 Nov 2020	<ul style="list-style-type: none"> • Gestion des unités herméneutiques • Gestion des interviews
---------	-------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Tableau 3 : calendrier de livraison

7. Sprint 1

7.1. Le Sprint Backlog

N°	“User Story”	id	Tache
1	En tant que Chercheur je dois m' authentifier afin d'accéder à l'application	1.1	Créer l'interface graphique “ authentication ”
		1.2	Vérifier les données saisies
		1.3	Valider l'accès à l'application
2	En tant que Chercheur je dois me déconnecter pour quitter l'application	2.1	Créer le bouton “ se déconnecter ”
		2.2	Fermer la session du chercheur
		2.3	Afficher l'interface graphique “Authentification”
3	En tant qu' administrateur, je veux ajouter un Chercheur	3.1	Créer l'interface graphique “ajouter un chercheur”
		3.2	Vérifier les informations saisies
		3.3	Valider l'ajout et vérifier la bonne insertion
4	En tant qu' administrateur, je veux lister tous les chercheurs	4.1	Créer l'interface graphique “listerChercheur”
		4.2	Sélectionner les chercheurs à afficher
		4.3	Afficher la liste des chercheurs sélectionner

Tableau 4: Sprint Backlog du sprint 1

7.2. Diagramme de cas d'utilisation du sprint 1

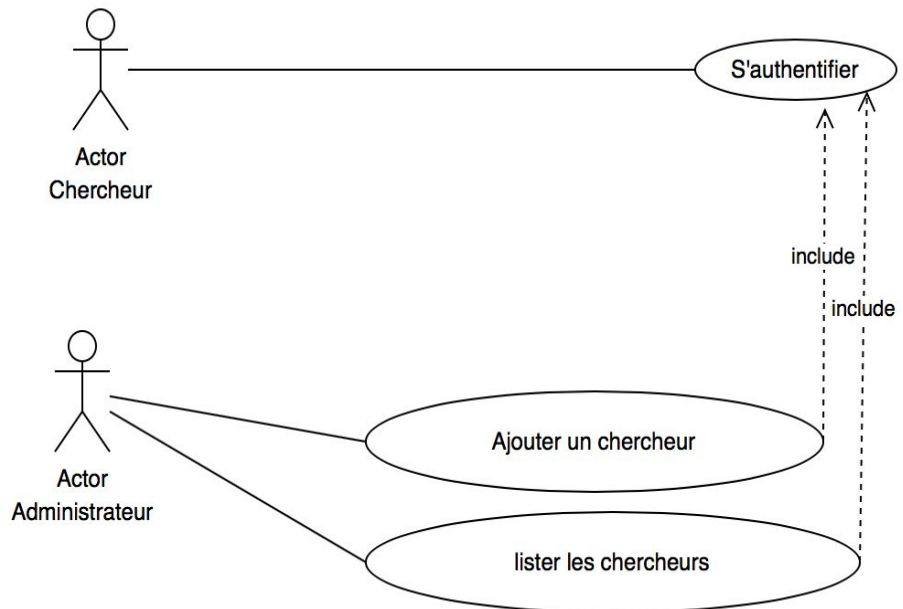


Figure 2: Diagramme de cas d'utilisation du sprint 1

8. Sprint2

8.1. Le SprintBacklog

N°	"User Story"	id	Tache
----	--------------	----	-------



5	En tant que chercheur, je veux créer une entrevue	5.1	Créer l'interface graphique "ajouterEntrevue"
		5.2	Vérifier les informations saisies
		5.3	Persister l'entrevue et valider l'insertion
6	En tant que chercheur, je veux modifier une entrevue	6.1	Créer l'interface graphique "modifierEntrevue"
		6.2	Vérifier les informations modifiées
		6.3	modifier l'entrevue
7	En tant que chercheur, je veux voir la liste des entrevues	7.1	Créer l'interface graphique "listerEntrevues"
		7.2	Sélectionner les entrevues à afficher
		7.3	Afficher la liste des entrevues sélectionnées
8	En tant que chercheur, je veux supprimer une entrevue.	8.1	Sélectionner l'entrevue a supprimer
		8.2	Revalider la suppression
		8.3	Supprimer l'entrevue sélectionnée

Tableau 5 : Sprint Backlog du sprint 2

8.2. Diagramme de cas d'utilisation du sprint 2

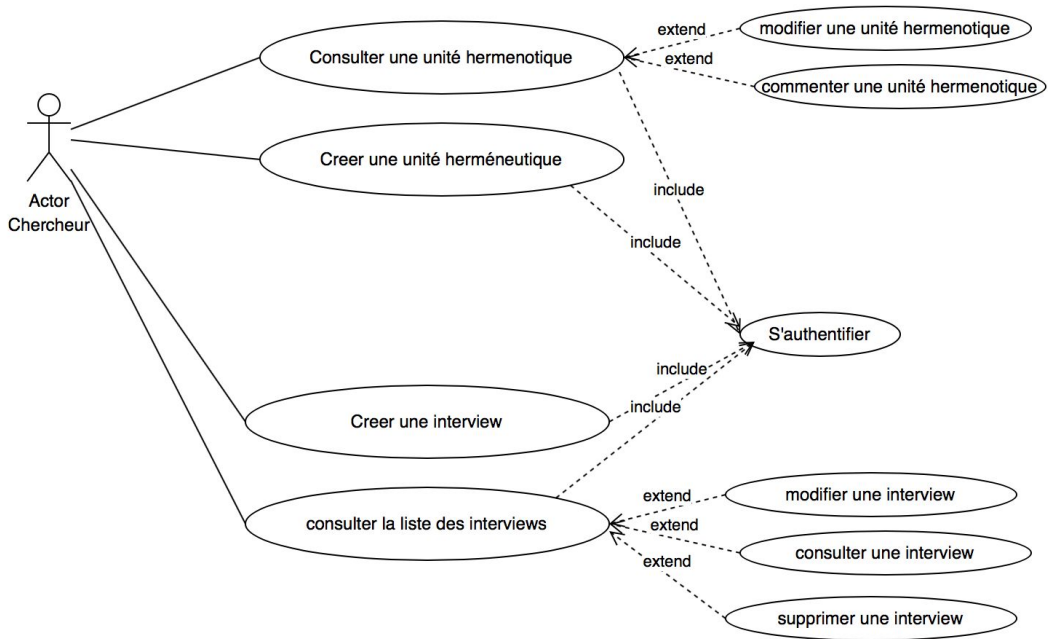


Figure 3: Diagramme de cas d'utilisation du sprint 2

9. Diagramme de classe globale

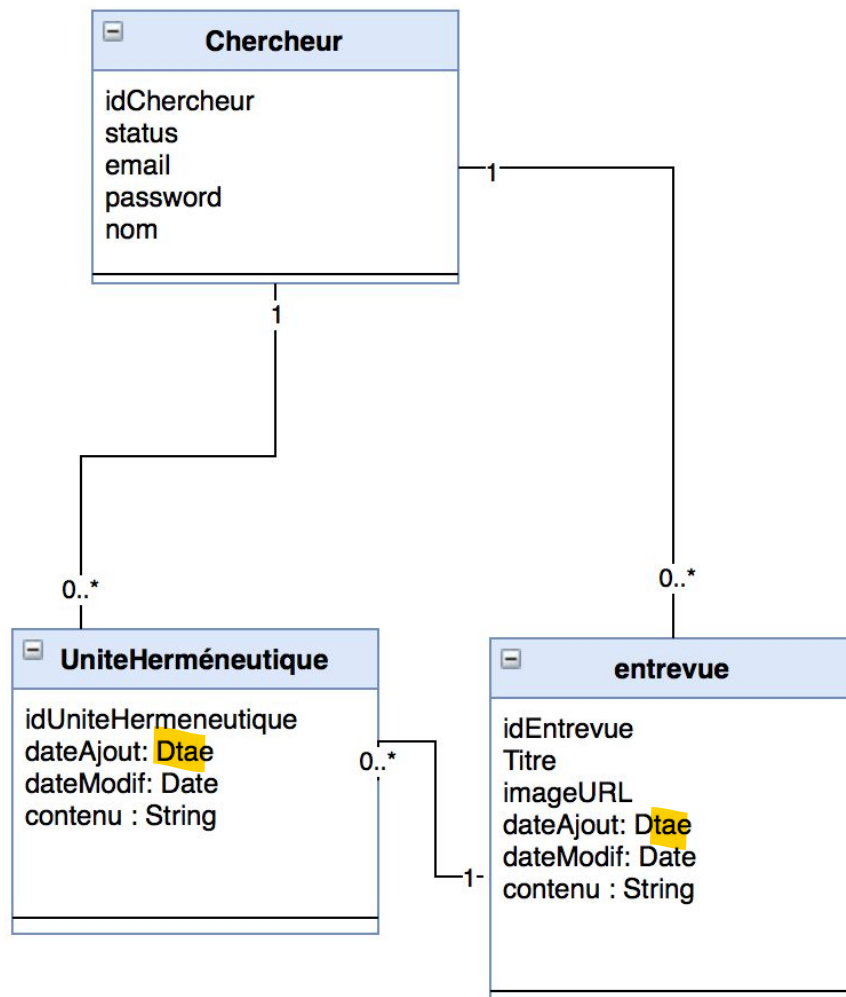


Figure 4 : Diagramme de Classe

10. Architecture de l'application

10.1. Architecture conceptuelle

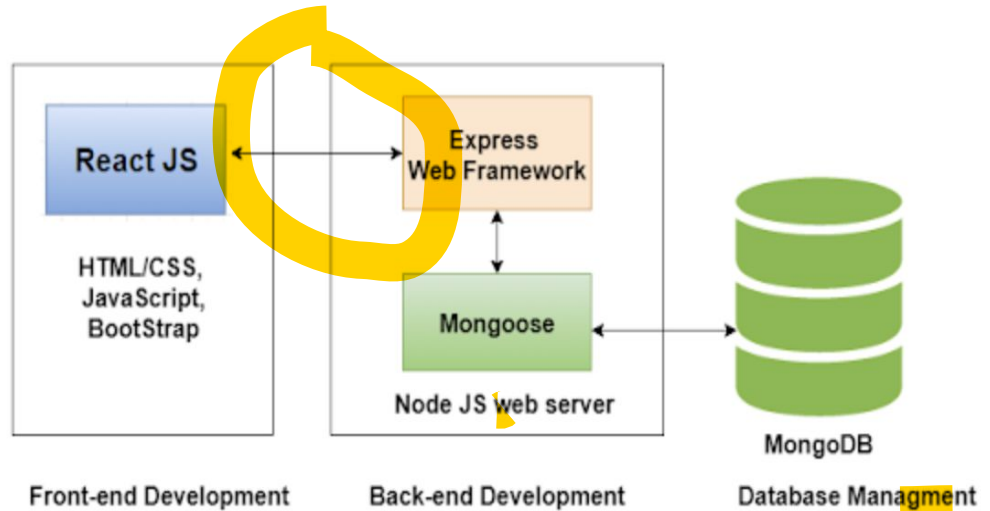


Figure 5 : Architecture technologique

10.2. Architecture logique

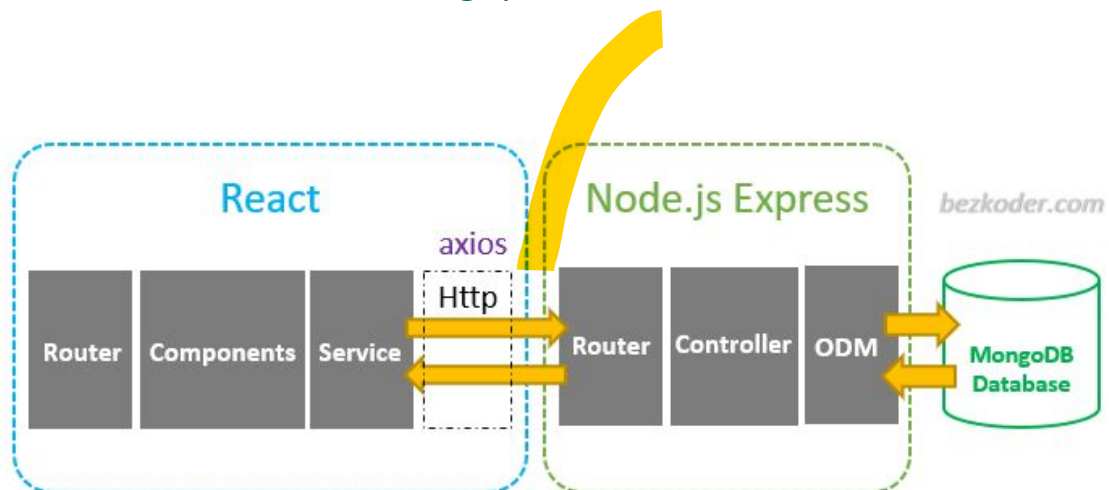


Figure 6 : Architecture Logique

11. Réalisation et mise en oeuvre

Pour accomplir le projet avec succès, il faut savoir utiliser les outils nécessaires et adéquats.

Pour **se** faire, nous allons commencer par la présentation de l'environnement

matériel et logiciel sur lesquels nous avons réalisé notre travail, tout en justifiant les différents choix technologiques effectués.

11.1. Diagramme de déploiement

Le diagramme de déploiement correspond à la description de l'environnement d'exécution du système (matériel, réseau...) et de la façon dont les composants y sont installés.

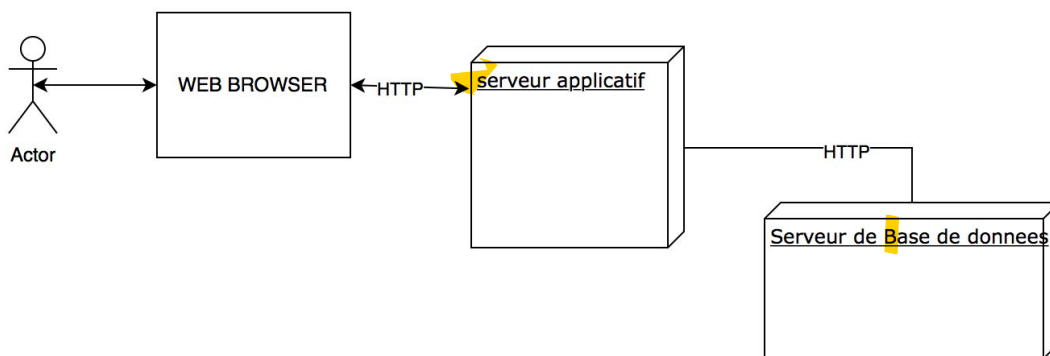


Figure 7 : Diagramme de déploiement

11.2. Outils de développement

JavaScript

JavaScript est un langage de programmation de scripts principalement employé dans les pages web



interactives et à ce titre est une partie essentielle des applications web. [1]

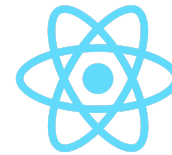
Express JS

Express.js est un framework pour construire des applications web basées sur Node.js. C'est de fait le framework standard pour le développement de serveur en Node.js[2]



React

React est une bibliothèque JavaScript open source frontale pour la création d'interfaces utilisateur ou de composants d'interface utilisateur. Il est maintenu par Facebook et une communauté de développeurs individuels et d'entreprises.[3]



mongoDB:

MongoDB est un système de gestion de base de données orienté documents, répartitionnable sur un nombre quelconque d'ordinateurs et ne nécessitant pas de schéma prédéfini des données. Il est écrit en C++. [4]

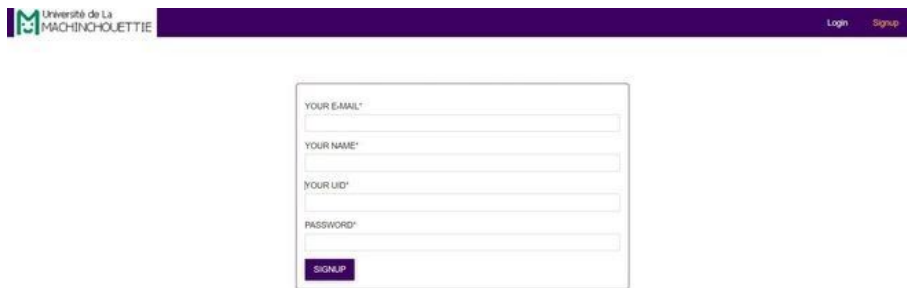


Ci dessous vous trouverez quelques interfaces graphiques de l'application:



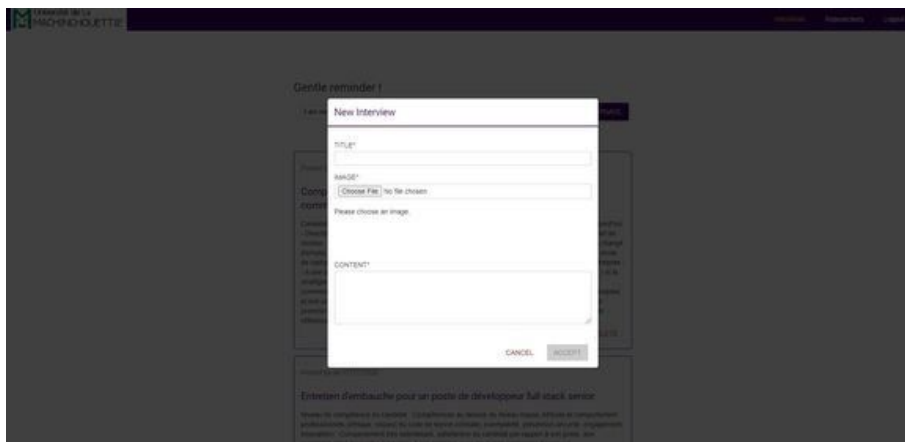
The screenshot shows the top navigation bar of the application with the logo of Université de La MACHINHOULETTIE on the left and 'Login' and 'Signup' links on the right. Below the navigation bar is a login form with two input fields: 'YOUR E-MAIL*' and 'PASSWORD*'. A purple 'LOGIN' button is positioned below the password field.

Figure 8: interface graphique "s'authentifier"



The screenshot shows the top navigation bar with the logo of Université de La MACHINHOULETTIE and 'Login' and 'Signup' links. Below the navigation bar is a registration form with four input fields: 'YOUR E-MAIL*', 'YOUR NAME*', 'YOUR UID*', and 'PASSWORD*'. A purple 'SIGNUP' button is located at the bottom left of the form.

Figure 9: interface graphique "s'inscrire"



The screenshot shows a dark-themed application interface with a 'New Interview' modal form in the center. The modal has a title 'New Interview' and a 'Cancel' button. It contains several input fields: 'TITLE*', 'BANK*', 'CONTENT*', and a 'Choose File' button for an image. Below the 'CONTENT*' field is a 'Please choose an image' label. At the bottom of the modal are 'CANCEL' and 'SUBMIT' buttons. The background shows a blurred view of the application's main content area.

Figure 10 : interface graphique “AjouterInterview”

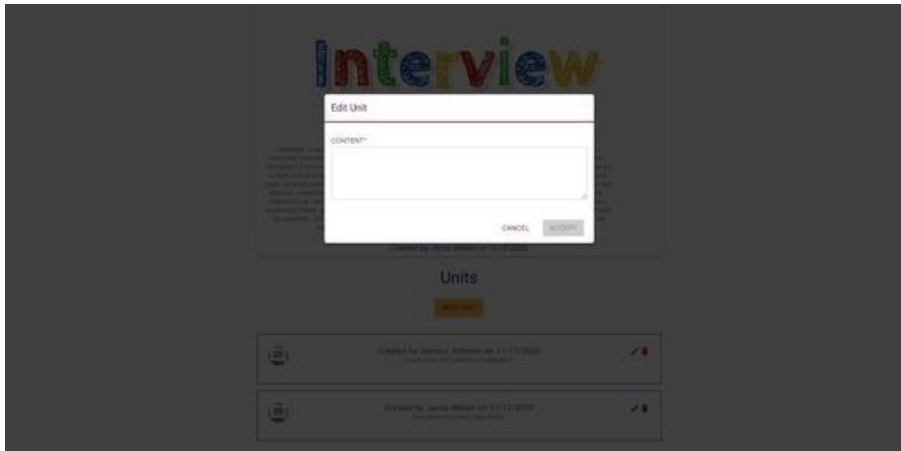


Figure 11 : interface graphique “modifierUnitéHerméneutique”



Figure 12 : interface graphique “ListeUnitéHerméneutique”

Researchers

	Jessica Johnson jessicajohnson@gmail.com	
	Jacob Wilson jacobwilson@gmail.com	
	Taylor Anderson tayloranderson@gmail.com	
	Simone Kadour simonekadour@gmail.com	
	Amanda Davis amandadavis@gmail.com	

Figure 13 : interface graphique “ListeUnitéHerméneutique”

Gentle reminder !

I am new

Posted by on 11/17/2020

Compte rendu d'entretien d'embauche pour le poste de : directeur commercial au sein de l'entreprise B

Candidat : Léo WHITE Situation actuelle : en poste Expériences/Percours professionnel : 2015 à aujourd'hui - Directeur commercial : Entreprise Y 2010-2015 - Cadre commercial : Entreprise X 2008-2010 - Chef de secteur : Entreprise Z Vision de son parcours : - Toute sa vie professionnelle en PME, vrai choix. - A changé d'emploi quand il a senti que la progression n'était plus possible ou pas suffisante. - Estime que son école de catégorie B l'a bloqué dans sa progression. - Recherche de nouveauté. Motivation pour notre entreprise : - A une bonne connaissance des activités, intéressé par le développement du chiffre d'affaires en (...) et la stratégie affichée. - Connaît le marché. - Intéressé par l'autonomie du poste et la taille de l'équipe commerciale. Mon aïls : Les plus : autonomie, ambition, expression claire, grande curiosité sur l'entreprise et son organisation, recul et analyse des situations vécues. Points de vigilance : - On doit être sûr qu'il prendra le temps de prendre sa place. Entretien suggéré avec Pascal (DG), ne souhaite pas donner de références professionnelles en dehors d'un collaborateur.

[VIEW](#) [EDIT](#) [DELETE](#)

Figure 14 : interface graphique “ListeUnitéHerméneutique”

12. Conclusion

En adoptant cette solution, les chercheurs pourront collaborer à travers cette nouvelle application qui offre un affichage graphique et des traitements ,en gardant les données centralisées et accessibles.

Repertoire sur Github:

<https://github.com/slimane31/client-server-frontend>

<https://github.com/slimane31/client-server-backend>