

MEGA SAÉ

Conception de Little

Space Manager Rapport

D2 - 11

ZERU Simon, MALANDRINO Matis, ALLEGRE Bastien, TORREJON Cyrian, MILIANI Djibril,
D'ETTORRE Yvan

Table du contenu

Table du contenu	0
Introduction	1
Expression des besoins et analyse	2
Description des cas d'utilisation.....	2
Priorisation des cas d'utilisation.....	13
Architecture proposée.....	16
Diagramme de classe métier.....	16
Exemples d'utilisation.....	16
Conception détaillée	21
Architecture détaillée.....	21
Détail des scénarios.....	26
UC1.....	26
UC2.....	27
UC6.....	28
Conclusion	29

Introduction

Dans le cadre de cette SAE, notre projet est de réaliser une application ayant pour but d'aider à organiser et de gérer des événements dans des salles de petites à moyennes tailles, allant jusqu'à 200 personnes. Notre équipe étant composée de six personnes, nous avons pu diviser notre charge de travail pour optimiser notre temps. Pour ce faire, nous avons commencé par réaliser un diagramme de cas d'utilisations ensemble, nous permettant de mettre en commun nos idées et de partir sur des bases solides, ce diagramme permet également de faciliter les prochains travaux en listant les différentes actions qui seront possibles par l'utilisateur, comme la modification d'un événement ou l'ajout d'un artiste...

Par la suite, nous nous sommes séparés en trois groupes, l'un s'occupe de la définition des différents cas d'utilisations, et le deuxième de leurs priorités par rapport à l'utilité à l'utilisateur, et le dernier s'est occupé de faire les scénarios, ces scénarios seront modifiés régulièrement pour être à jour avec les modifications.

La phase suivante a été de faire le diagramme de classe d'analyse métier, et les diagrammes d'objets, nous nous sommes donc encore séparés en deux groupes pour gagner du temps.

De plus, durant l'entièreté du projet, nous avons constamment discuté entre nous et partagé nos idées pour améliorer notre logiciel, et renforcer la cohésion du groupe projet.

Expression des besoins et analyse

Description des cas d'utilisation

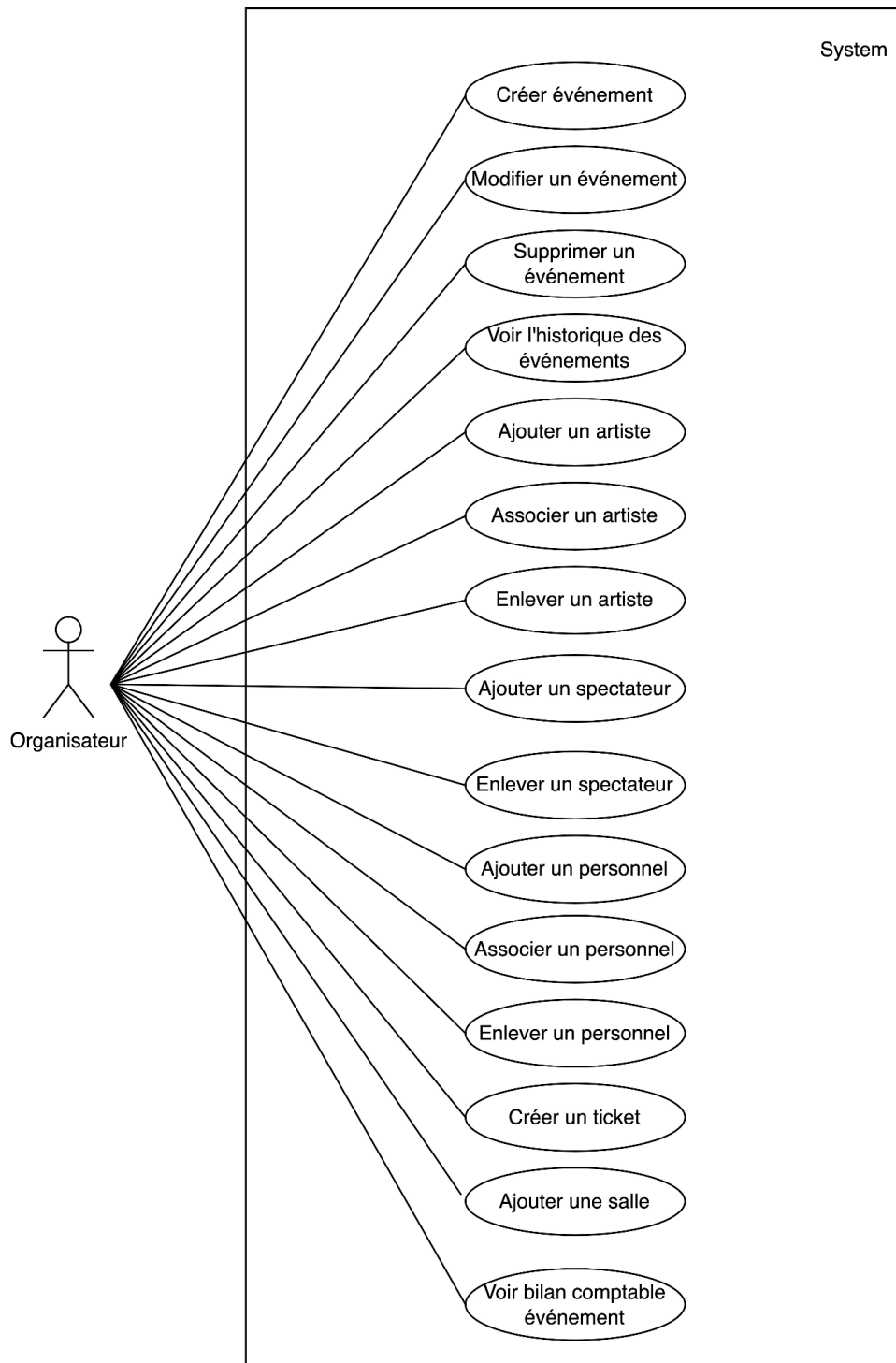


Diagramme des cas d'utilisation de la plateforme de gestion d'événements

Nom du cas d'utilisation	UC1
Libellé du cas d'utilisation	Créer un événement
Description	L'utilisateur demande au logiciel de créer un nouvel événement identifié par id et sce défini par un nom, une taille, date de début et date de fin.

Nom du scénario nominal	UC1.nominal
Description	<ol style="list-style-type: none"> 1. L'utilisateur fournit au logiciel le nom de l'événement à créer. 2. Le logiciel demande à l'utilisateur de fournir une date de début, une date de fin, et le type d'événement. 3. L'utilisateur fournit ces trois informations. 4. Le logiciel crée l'événement et notifie l'utilisateur

Nom du scénario alternatif	UC1.événement déjà existant ou incohérent après insertion
Description	<p>À l'étape 1, si l'utilisateur donne comme nom d'événement un nom déjà utilisé, le logiciel retourne un message d'erreur et invite l'utilisateur à donner un nouveau nom.</p> <p>Si l'utilisateur indique le début ou / et la fin de l'événement, mais que cela crée une incohérence temporelle dans une salle (se met sur une date déjà "occupée" dans la salle), la plateforme retourne un message d'erreur clair et invite l'utilisateur à recommencer.</p> <p>Par ailleurs, l'utilisateur n'a pas la possibilité d'indiquer un début > fin ou une fin < début.</p>

Nom du cas d'utilisation	UC2
Libellé du cas d'utilisation	Modifier un événement
Description	L'utilisateur demande au logiciel de modifier un événement existant.

Nom du scénario nominal	UC2.nominal
Description	<ol style="list-style-type: none"> 1. L'utilisateur modifie l'événement choisi 2. Le logiciel lui laisse modifier les informations qu'il souhaite tel que le type d'événement, les dates de début et de fin ou encore le nom. Il n'est pas possible de modifier l'id de l'événement. 3. L'utilisateur fournit toutes les modifications. 4. Le logiciel modifie l'événement.

Nom du scénario alternatif	UC2.événement déjà existant ou incohérent après modification
Description	<p>À l'étape 2, si l'utilisateur souhaite modifier le nom d'un événement, mais que ce nom est déjà utilisé pour un autre événement, le logiciel retourne un message d'erreur et invite l'utilisateur à donner un nouveau nom.</p> <p>Si l'utilisateur souhaite modifier le début ou / et la fin de l'événement, mais que cela crée une incohérence temporelle dans une salle (se met sur une date déjà "occupée" dans la salle), la plateforme retourne un message d'erreur clair et invite l'utilisateur à recommencer.</p> <p>Par ailleurs, l'utilisateur est contraint de modifier les dates de l'événement en respectant la contrainte suivante : début < fin et fin > début.</p>

Nom du cas d'utilisation	UC3
Libellé du cas d'utilisation	Supprimer un événement
Description	L'utilisateur demande au logiciel de supprimer un événement existant.

Nom du scénario nominal	UC3.nominal
Description	<ol style="list-style-type: none"> 1. L'utilisateur demande au logiciel de supprimer un événement. 2. Le logiciel supprime l'événement ainsi que tous les tickets qui y sont liés.

Nom du scénario alternatif	UC3.suppression par erreur d'un événement
Description	À l'étape 3, si l'utilisateur supprime un événement par erreur, premièrement, la plateforme affiche un message de confirmation avant de procéder à sa suppression, demandant à l'utilisateur de confirmer son action. En plus de cela, la plateforme affiche à l'utilisateur un historique des événements pour permettre à l'utilisateur de vérifier les modifications apportées et de détecter rapidement les erreurs. Pour chaque suppression d'événements dans l'historique, la plateforme offre la possibilité à l'utilisateur d'effectuer une annulation afin de les restaurer.

Nom du cas d'utilisation	UC4.Voir l'historique des événements
Description	L'utilisateur demande au logiciel de voir les événements passés dans une salle donnée.

Nom du scénario nominal	UC4.nominal
Description	<ol style="list-style-type: none"> 1. L'utilisateur demande au logiciel de voir l'historique des événements dans une salle donnée. 2. Le logiciel lui montre tous les différents événements qui ont eu lieu dans cette salle, ainsi que la date, l'artiste et le nombre de personnes présentes.

Nom du scénario alternatif	UC4.historique des événements
Description	<p>À l'étape 4, si certains événements passés contiennent des informations que l'organisateur souhaite supprimer, la plateforme devrait permettre à l'organisateur de sélectionner ces événements spécifiques et de fournir une fonctionnalité pour les supprimer de manière sécurisée de l'historique, tout en maintenant l'intégrité des autres données. (l'événement peut être supprimé de l'historique aussi de manière sécurisée, la suppression reste annulable pendant 24h)</p> <p>Alternative :</p> <p>Si l'organisateur souhaite supprimer les événements de l'historique au bout d'un certain nombre de jours (personnalisable), la plateforme inclut une option de configuration permettant à l'organisateur de définir une politique de rétention des données, où les événements passés seront automatiquement supprimés de l'historique après expiration du délai défini. Cela garantira une gestion efficace de l'historique des événements et aidera à maintenir la base de données propre et optimisée.</p>

Nom du cas d'utilisation	UC5
Libellé du cas d'utilisation	Ajouter un artiste
Description	L'utilisateur demande au logiciel d'ajouter un artiste.

Nom du scénario nominal	UC5.nominal
Description	<ol style="list-style-type: none"> 1. L'utilisateur demande au logiciel d'ajouter un artiste. 2. Le logiciel affiche la liste des artistes avec leurs informations respectives 3. L'utilisateur renseigne l'id de l'artiste 4. Le logiciel ajoute l'artiste à l'événement 5. Le logiciel affiche un message avec les informations de l'artiste et lui indique qu'il a été ajouté avec succès à l'événement

Nom du scénario alternatif	UC5.artiste déjà existant
Description	À l'étape 8, si l'utilisateur donne comme nom et prénom d'artiste déjà utilisé, la plate-forme retourne un message d'erreur clair lui indiquant que l'artiste est déjà enregistré, et invite l'utilisateur à donner un nouveau nom et prénom.

Nom du cas d'utilisation	UC6
Libellé du cas d'utilisation	Associer un artiste à un événement
Description	L'utilisateur demande au logiciel d'attribuer un artiste.

Nom du scénario nominal	UC6.nominal
Description	<ol style="list-style-type: none"> 1. L'utilisateur demande au logiciel d'associer un artiste. 2. Le logiciel affiche la liste des artistes avec leurs informations respectives 3. L'utilisateur clique sur celui qu'il souhaite ajouter 4. Le logiciel associe l'artiste à l'événement 5. Le logiciel affiche un message avec les informations de l'artiste et lui indique qu'il a été associé avec succès à l'événement

Nom du scénario alternatif	UC6.association impossible d'un artiste à un événement
Description	<p>À l'étape 6, si l'utilisateur associe un artiste qui est déjà associé à un événement à la même date (ou en doublon), la plateforme lui affiche un message d'erreur et invite l'utilisateur à donner un nouveau nom et prénom.</p> <p>ALTERNATIVE</p> <p>Lorsque l'utilisateur veut associer un artiste à un événement, la plateforme propose une liste d'artistes valide (qui ne sont pas "occupés" et en doublons) à l'utilisateur, évitant les erreurs potentielles et ne laissant pas le choix à l'utilisateur. L'utilisateur peut aussi consulter les artistes qui sont déjà occupés, mais ils ne sont donc pas sélectionnables.</p> <p>Si la capacité de la salle est pleine, l'utilisateur n'a pas la possibilité d'ajouter l'artiste</p>

Nom du cas d'utilisation	UC7
Libellé du cas d'utilisation	Enlever un artiste d'un événement
Description	L'utilisateur demande au logiciel d'enlever un artiste à un événement

Nom du scénario nominal	UC7.nominal
Description	<ol style="list-style-type: none"> 1. L'utilisateur demande au logiciel d'enlever un artiste. 2. Le logiciel affiche la liste des artistes reliés à l'événement 3. L'utilisateur renseigne l'id de l'artiste à supprimer 4. Le logiciel retire l'artiste de la liste 5. Le logiciel affiche à l'utilisateur que les informations de l'artiste ont été supprimées et lui informe qu'il a été supprimé avec succès

Nom du scénario alternatif	UC7.suppression d'un artiste par erreur
Description	À l'étape 7, si l'utilisateur supprime un artiste par erreur, premièrement, la plateforme affiche un message de confirmation avant de procéder à sa suppression, demandant à l'utilisateur de confirmer son action. En plus de cela, la plateforme affiche à l'utilisateur un historique des actions effectuées sur les artistes pour permettre à l'utilisateur de vérifier les modifications apportées et de détecter rapidement les erreurs. Pour chaque suppression d'artistes dans l'historique, la plateforme offre la possibilité à l'utilisateur d'effectuer une annulation afin de restaurer les artistes enlevés par erreur.

Nom du cas d'utilisation	UC8
Libellé du cas d'utilisation	Ajouter un Spectateur
Description	L'utilisateur demande au logiciel d'ajouter un spectateur.

Nom du scénario nominal	UC8.nominal
Description	<ol style="list-style-type: none"> 1. L'utilisateur demande au logiciel d'ajouter un spectateur. 2. Le logiciel demande à l'utilisateur un nom et un prénom à associer au spectateur 3. Le logiciel crée un spectateur à partir de ces 2 informations ainsi qu'un ID généré automatiquement

	4. Le logiciel affiche un message avec les informations du spectateur et lui indique qu'il a été ajouté avec succès à l'événement
--	---

Nom du scénario alternatif	UC8.spectateur déjà existant
Description	À l'étape 8, si l'utilisateur donne comme nom et prénom de spectateur déjà utilisé, la plate-forme retourne un message d'erreur clair lui indiquant que le spectateur est déjà enregistré, et invite l'utilisateur à donner un nouveau nom et prénom.

Nom du cas d'utilisation	UC9
Libellé du cas d'utilisation	Créer un ticket
Description	L'utilisateur demande au logiciel de créer un ticket associant un spectateur à un évènement.

Nom du scénario nominal	UC9.nominal
Description	<ol style="list-style-type: none"> 1. L'utilisateur au logiciel de créer un ticket. 2. La plateforme affiche un formulaire demandant les détails du ticket, y compris l'événement concerné et les membres du personnel à enlever. 3. L'utilisateur sélectionne l'événement concerné dans une liste déroulante. 4. Ensuite, il choisit un ou plusieurs membres du personnel à enlever de l'événement, soit en les sélectionnant dans une liste préexistante, soit en saisissant leur nom ou leur identifiant. 5. Après avoir rempli le formulaire, l'utilisateur soumet les données. 6. La plateforme valide les informations fournies et crée le ticket pour enlever les membres du personnel de l'événement. 7. Un message de confirmation est affiché à l'utilisateur, l'informant que le ticket a été créé avec succès et qu'il sera traité par les responsables.

Nom du scénario alternatif	UC9.capacité spectateur événement atteinte
Description	À l'étape 9, si l'utilisateur soumet une demande de création de ticket pour un spectateur, mais que la capacité de la salle a été dépassée, la plateforme affiche un message d'erreur clair informant l'utilisateur que la capacité maximale de la salle pour l'événement a été atteinte. Pour éviter que l'utilisateur se trompe, la plateforme lui affiche des informations sur la capacité actuelle de la salle et le nombre de

	<p>participants déjà prévus pour l'événement afin d'aider l'utilisateur à prendre des décisions informées.</p> <p>ALTERNATIVE</p> <p>La plateforme affiche uniquement les spectateurs valides (qui ne sont pas en doublons) et l'utilisateur peut les sélectionner uniquement s'il reste de la place dans la salle.</p>
--	---

Nom du cas d'utilisation	UC10
Libellé du cas d'utilisation	Enlever un spectateur d'un événement
Description	L'utilisateur demande au logiciel d'enlever un spectateur à un événement.

Nom du scénario nominal	UC10.nominal
Description	<ol style="list-style-type: none"> 1. L'utilisateur demande au logiciel d'enlever un spectateur. 2. Le logiciel affiche la liste des spectateurs reliés à l'événement 3. L'utilisateur renseigne l'id du spectateur à supprimer 4. Le logiciel retire le spectateur de la liste et supprime son ticket. 5. Le logiciel affiche à l'utilisateur que les informations du spectateur ont bien été supprimées et lui informe qu'il a été supprimé avec succès

Nom du scénario alternatif	UC10. Retirer un spectateur d'un événement par erreur
Description	<p>À l'étape 10, si l'utilisateur supprime un ticket (association d'un spectateur à un événement) par erreur, premièrement, la plateforme affiche un message de confirmation avant de procéder à sa suppression, demandant à l'utilisateur de confirmer son action. En plus de cela, la plateforme affiche à l'utilisateur un historique des actions effectuées sur les tickets pour permettre à l'utilisateur de vérifier les modifications apportées et de détecter rapidement les erreurs. Pour chaque suppression de tickets dans l'historique, la plateforme offre la possibilité à l'utilisateur d'effectuer une annulation afin de restaurer les tickets enlevés par erreur.</p> <p>ALTERNATIVE</p> <p>Il pourra aussi associer le ticket à un autre spectateur pour enlever l'actuel et ne pas créer de nouveau ticket pour un futur spectateur.</p>

Nom du cas d'utilisation	UC11
--------------------------	------

Libellé du cas d'utilisation	Ajouter personnel
Description	L'utilisateur demande au logiciel d'ajouter un membre du personnel.

Nom du scénario nominal	UC11.nominal
Description	<ol style="list-style-type: none"> 1. L'utilisateur demande au logiciel de créer un personnel 2. Le logiciel demande à l'utilisateur un nom, un prénom, un id et une option facultative de l'associer à un événement 3. L'utilisateur renseigne les informations et soumet le formulaire 4. Le logiciel valide la demande et enregistre le nouveau personnel.

Nom du scénario alternatif	UC11.personnel déjà existant
Description	<p>À l'étape 11, si l'utilisateur donne comme nom et prénom de personnel déjà utilisé, la plate-forme retourne un message d'erreur et invite l'utilisateur à donner un nouveau nom et prénom.</p> <p>Si la capacité de la salle est pleine, l'utilisateur n'a pas la possibilité d'ajouter le personnel</p>

Nom du cas d'utilisation	UC12
Libellé du cas d'utilisation	Associer un personnel à un événement
Description	L'utilisateur demande au logiciel d'associer un personnel à un événement.

Nom du scénario nominal	UC12.nominal
Description	<ol style="list-style-type: none"> 1. L'utilisateur au logiciel d'associer du personnel. 2. Le logiciel affiche la liste des membres du personnel déjà créés ainsi que leurs informations respectives (liste d'événement auxquels le personnel participe) 3. L'utilisateur clique sur le personnel qu'il souhaite ajouter et soumet la demande au serveur 4. Le logiciel prend en compte la demande le personnel, la valide puis l'ajoute à la liste des membres du personnel liés à l'événement

Nom du scénario alternatif	UC12.associer un personnel à un événement
----------------------------	---

Description	<p>À l'étape 12, si l'utilisateur associe un personnel invalide qui est déjà associé à un événement à la même date, qui a un badge non validé (ou qui est en doublon), la plateforme lui affiche un message d'erreur et invite l'utilisateur à donner un nouveau nom et prénom.</p> <p>ALTERNATIVE</p> <p>Lorsque l'utilisateur veut associer un personnel à un événement, la plateforme propose une liste de personnel avec des badges valides (qui ne sont pas "occupés" et en doublons) à l'utilisateur, évitant les erreurs potentielles et ne laissant pas le choix à l'utilisateur. L'utilisateur peut aussi consulter le personnel qui est déjà occupé, mais il n'est donc pas sélectionnable.</p>
-------------	---

Nom du cas d'utilisation	UC13
Libellé du cas d'utilisation	Enlever un personnel à un événement
Description	L'utilisateur demande au logiciel de retirer un membre du personnel rattaché à un événement en particulier

Nom du scénario nominal	UC13.nominal
Description	<ol style="list-style-type: none"> 1. L'utilisateur au logiciel d'enlever un personnel à un événement. 2. La plateforme affiche une liste des événements disponibles. 3. L'utilisateur choisit l'événement auquel il souhaite enlever du personnel. 4. Ensuite, il sélectionne le personnel à enlever de l'événement, soit en les choisissant dans une liste préexistante, soit en saisissant leur nom ou leur identifiant. 5. Après avoir sélectionné le personnel, l'utilisateur confirme l'action. 6. La plateforme procède à la suppression du personnel sélectionné de l'événement. 7. Un message de confirmation est affiché à l'utilisateur, lui indiquant que le personnel a été enlevé avec succès de l'événement.

Nom du scénario alternatif	UC13.suppression personnel d'un événement par erreur
Description	À l'étape 13, si l'utilisateur enlève un ou plusieurs membres du personnel par erreur, la plateforme affiche un message de confirmation avant de procéder à la suppression du personnel, demandant à l'utilisateur de confirmer son action. En plus de cela, la plateforme affiche à l'utilisateur un historique des actions effectuées

	sur le personnel pour permettre à l'utilisateur de vérifier les modifications apportées et de détecter rapidement les erreurs. Pour chaque suppression de personnel dans l'historique, la plateforme offre la possibilité à l'utilisateur d'effectuer une annulation afin de restaurer les membres du personnel enlevés par erreur.
--	---

Nom du cas d'utilisation	UC14
Libellé du cas d'utilisation	Ajouter une nouvelle salle
Description	L'utilisateur demande au logiciel d'ajouter une nouvelle salle, identifier par un nom, une capacité et une adresse

Nom du scénario nominal	UC14.nominal
Description	<ol style="list-style-type: none"> 1. L'utilisateur au logiciel d'ajouté une nouvelle salle. 2. La plateforme affiche un formulaire demandant le nom de la salle, sa capacité et son adresse. 3. L'utilisateur remplit les champs du formulaire avec les informations nécessaires. 4. Après avoir rempli le formulaire, l'utilisateur soumet les données. 5. La plateforme valide les informations fournies et ajoute la nouvelle salle à la base de données. 6. Un message de confirmation est affiché à l'utilisateur, lui indiquant que la salle a été ajoutée avec succès.

Nom du scénario alternatif	UC14.salle déjà existante
Description	À l'étape 14, si l'utilisateur donne un nom de salle déjà utilisée, la plateforme détecte que le nom de salle fourni par l'utilisateur correspond à une salle déjà utilisée dans la base de données. Elle retourne un message d'erreur clair et invite l'utilisateur à donner un nouveau nom. En plus de cela, une validation supplémentaire côté serveur est effectuée pour garantir l'intégrité des données avant l'ajout de la salle à la base de données.

Nom du cas d'utilisation	UC15
Libellé du cas d'utilisation	Voir le bilan comptable événement
Description	L'utilisateur demande au logiciel d'afficher un bilan des coûts, recettes et des bénéfices d'un événement.

Nom du scénario nominal	UC15.nominal
-------------------------	--------------

Description	<ol style="list-style-type: none"> 1. L'utilisateur demande au logiciel d'afficher un bilan comptable (coûts des recettes et des bénéfices d'un événement). 2. Dans le menu principal, il sélectionne l'option "Afficher le bilan comptable". 3. La plateforme affiche une liste des événements disponibles. 4. L'utilisateur choisit l'événement pour lequel il souhaite générer un bilan comptable. 5. La plateforme calcule automatiquement les coûts des recettes et des bénéfices pour cet événement. 6. Le bilan comptable est présenté à l'utilisateur, détaillant les recettes, les dépenses et les bénéfices nets de l'événement.
-------------	--

Nom du scénario alternatif	UC15.bilan comptable incomplet
Description	À l'étape 15, si l'utilisateur tente de regarder le bilan comptable d'un événement qui n'a pas encore commencé, la plateforme alerte l'utilisateur que le bilan comptable est incomplet, et qu'il ne doit pas prendre pour acquit le bilan affiché.

Priorisation des cas d'utilisation

Priorité (1 = Le plus important)	Cas d'utilisation	Justification
1	UC1	Sans événement, aucune autre fonction n'est utilisable.
	UC2	La modification d'événement est importante en cas d'erreur, d'ajout ou de changement.
2	UC5	Pour pouvoir associer un artiste à un événement, il faut qu'il soit dans le logiciel.
	UC6	Après avoir ajouté un artiste au logiciel, il est important de pouvoir l'associer à un événement.
	UC8	Il faut qu'un spectateur soit dans le logiciel pour pouvoir posséder des tickets et assister à des événements.
	UC9	De même que pour les artistes, il est

		nécessaire de pouvoir associer un spectateur avec un événement, cela n'associe qu'un ticket.
	UC11	Même chose pour le personnel, il doit être dans le logiciel pour pouvoir s'occuper d'un événement.
	UC12	Comme pour les artistes, le personnel doit pouvoir être associé à un événement.
	UC15	Voir le bilan comptable d'un événement est l'une des fonctions originales et uniques de notre logiciel, elle est donc importante et utile à l'utilisateur.
3	UC4	Un historique d'événements est une fonctionnalité valorisante pour le logiciel, mais tertiaire et nécessitant le bon fonctionnement d'autres fonctionnalités plus importantes.
	UC7	Retirer un artiste n'est pas très important, il est utile uniquement en cas d'erreur de l'utilisateur.
	UC10	Il est important que dès lors qu'un spectateur annule sa présence, qu'il soit possible pour l'organisateur de le prendre en compte dans le logiciel, et supprimer son ticket.
	UC13	Même chose pour les membres du personnel, les dissocier n'est nécessaire qu'en cas d'erreur utilisateur mineure.
4	UC3	Supprimer un événement est l'une des fonctionnalités la moins importante, il suffirait de rajouter : — Annuler — dans le titre de l'événement à supprimer. Et l'évènement restera dans les historiques et son annulation sera explicite.

	UC14	Ajouter une salle est l'une des fonctionnalités les moins utilisées, elle est nécessaire uniquement pour les organisateurs possédant plusieurs salles, et souhaitant toutes les gérer sur le même logiciel.
--	------	---

Architecture proposée

Visual Paradigm Standard(dettory(UJ2 - UPMF))

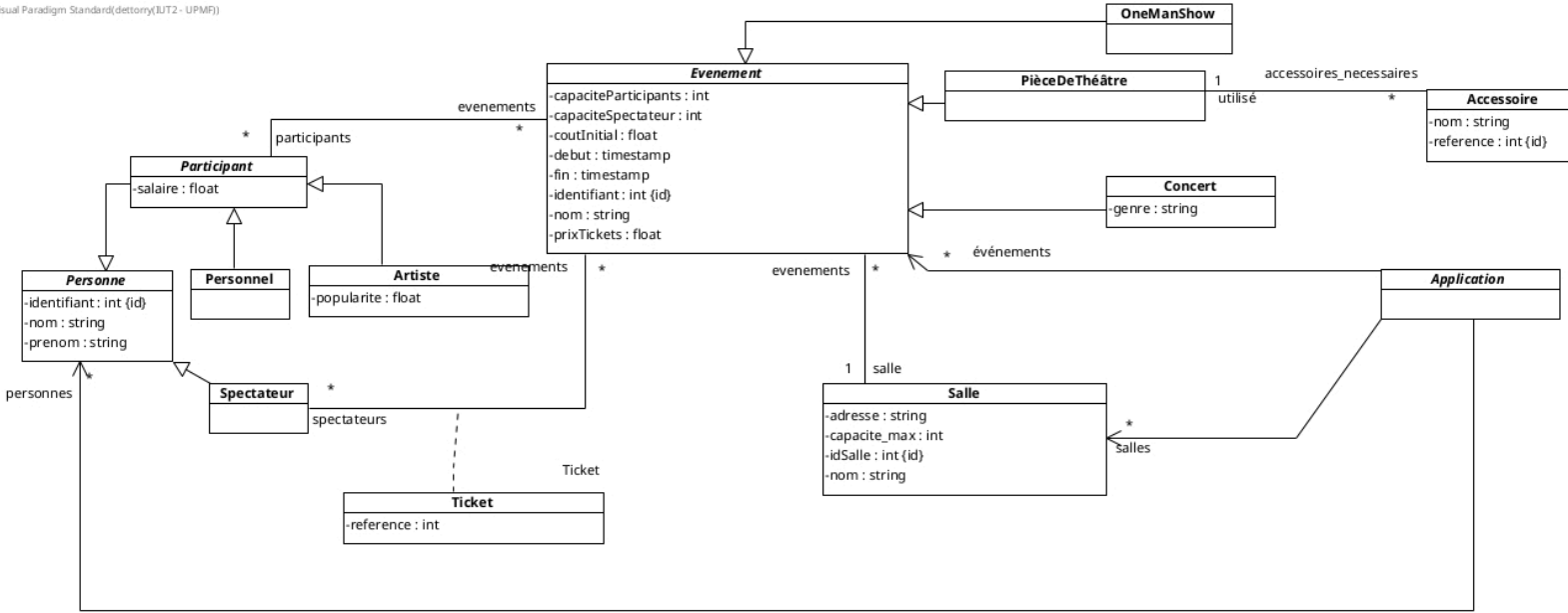
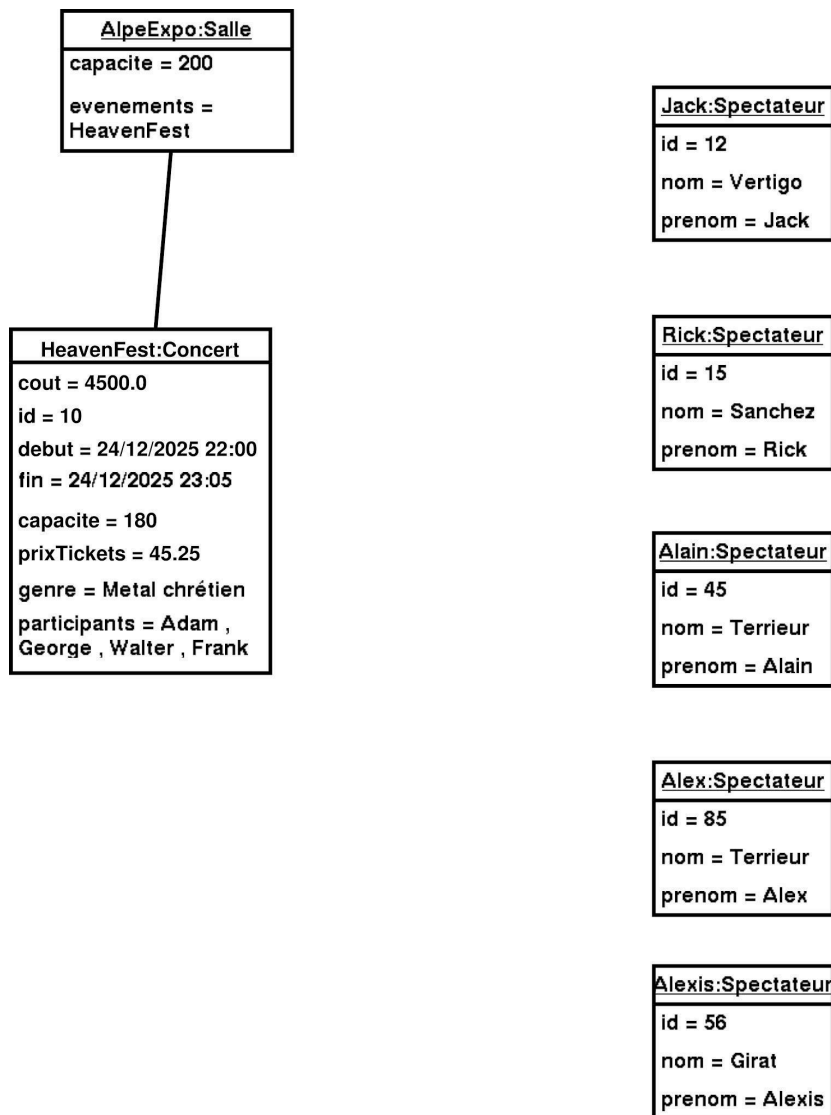


Diagramme de classe métier

Exemples d'utilisation



<u>Adam:Artiste</u>
id = 1
nom = Eden
prenom = Adam
prix = 1500.0
popularite = 4.8

<u>HeavenFest:Concert</u>
cout = 4500.0
id = 10
debut = 24/12/2025 22:00
fin = 24/12/2025 23:05
capacite = 180
prixTickets = 45.25
genre = Metal chrétien
participants = Adam , George , Walter , Frank

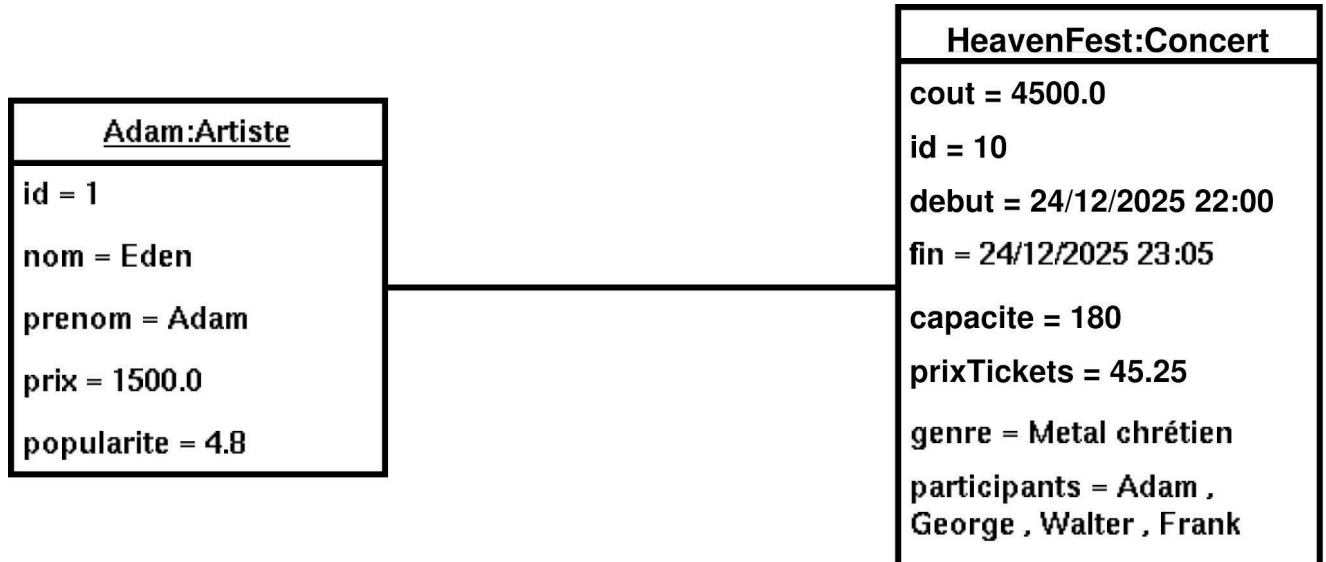


Diagramme d'objets illustrant la réalisation du scénario nominal du cas d'utilisation UC6.

L'image du haut présente l'état du système avant la réalisation.

L'image du dessous présente l'état du système après la réalisation.

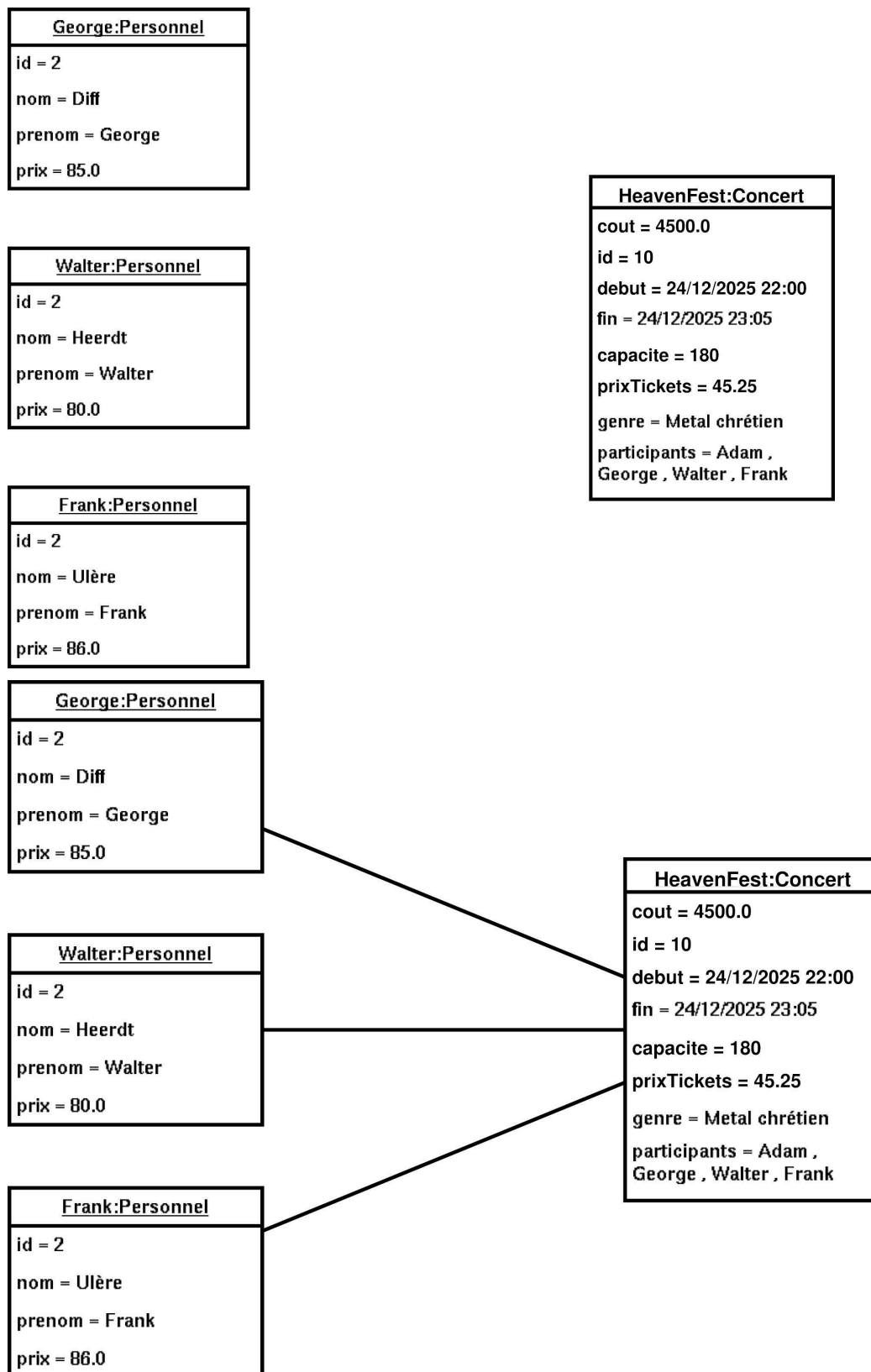
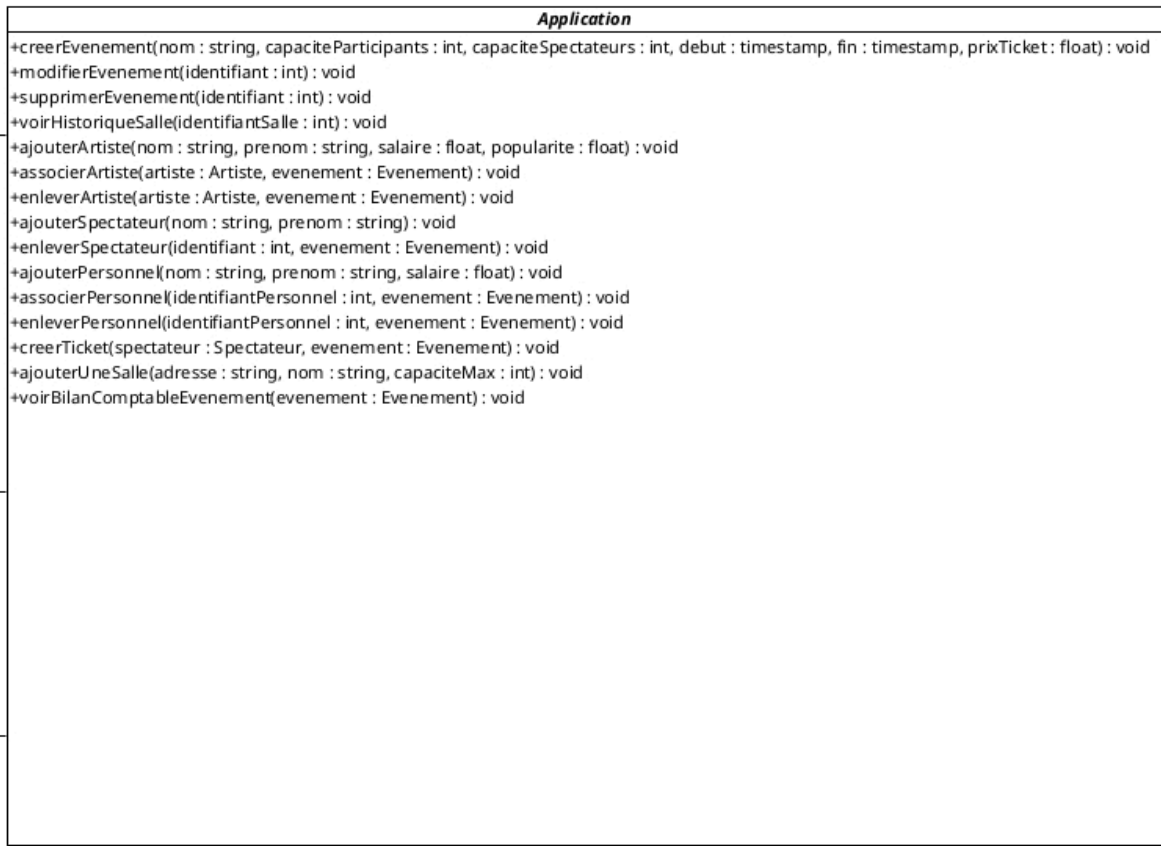


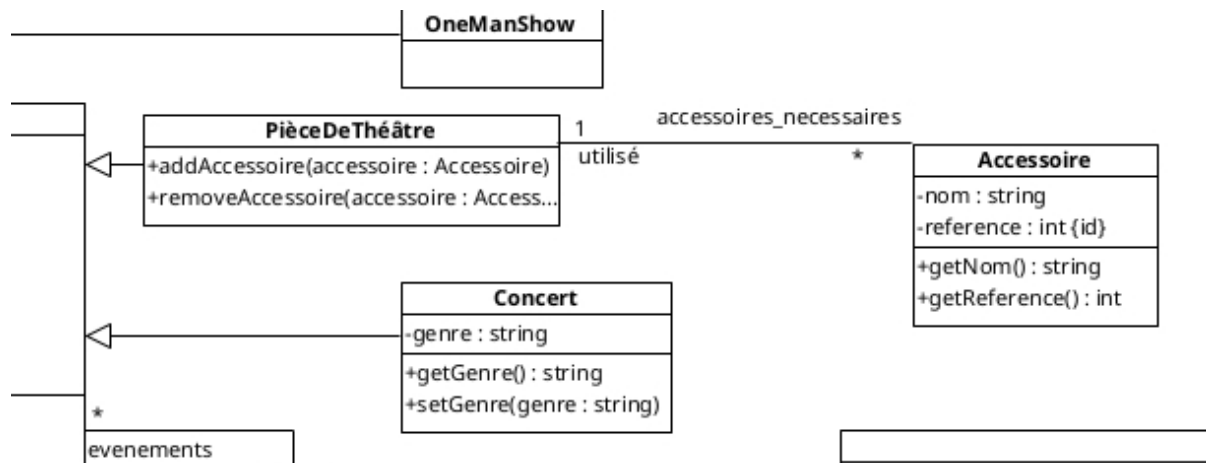
Diagramme d'objets illustrant la réalisation du scénario nominal du cas d'utilisation UC12.

L'image du haut présente l'état du système avant la réalisation.

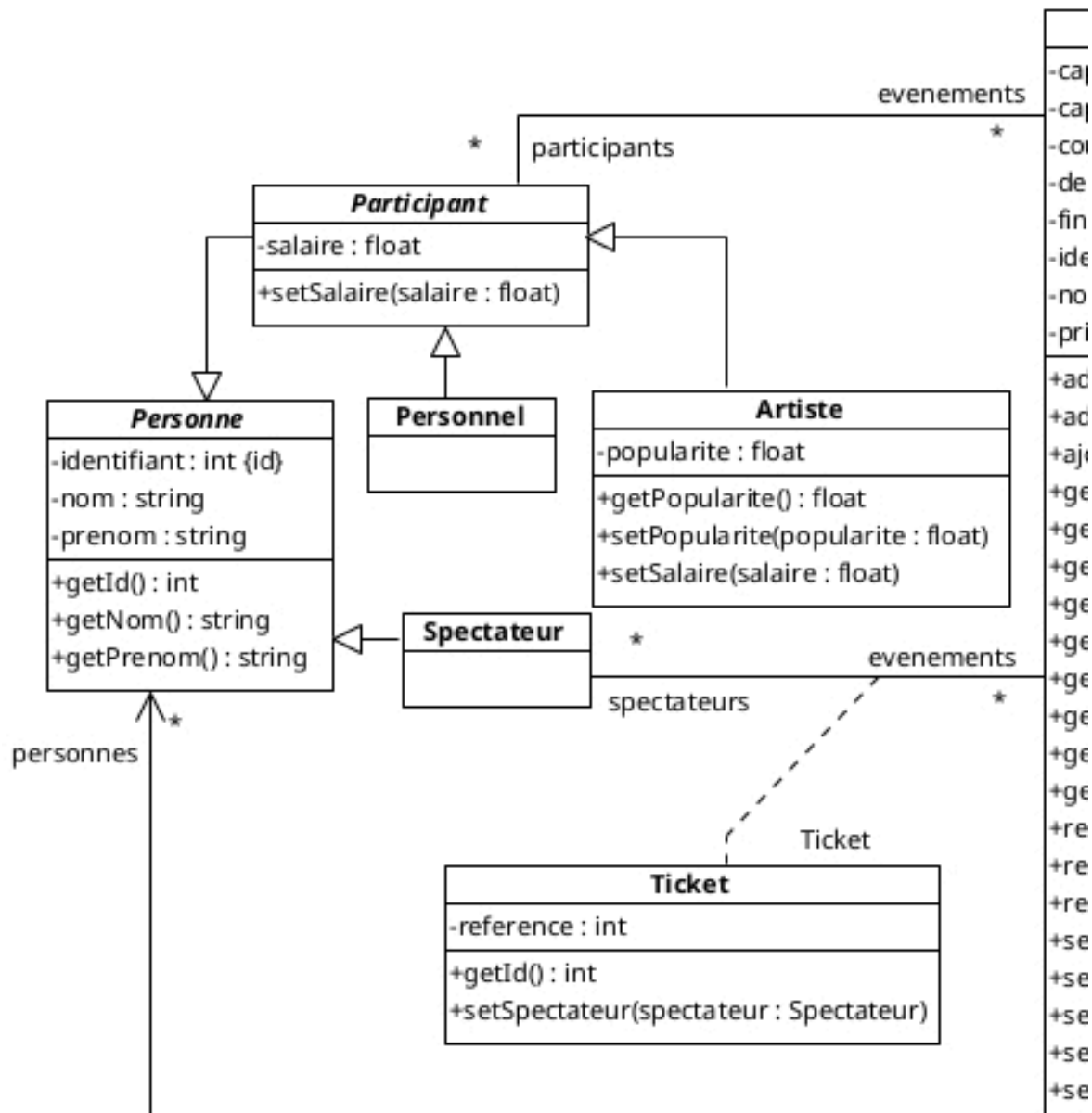
L'image du dessous présente l'état du système après la réalisation.



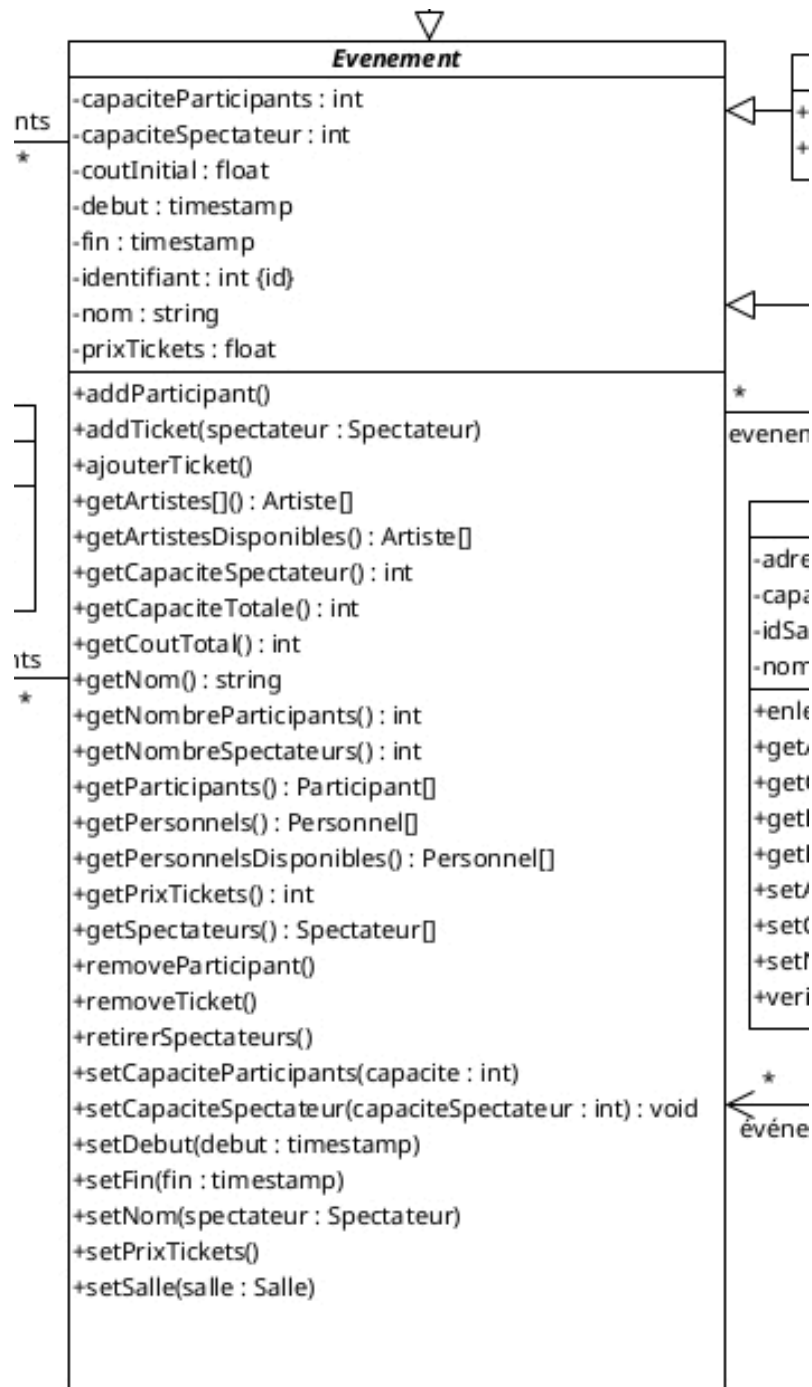
Classe Application



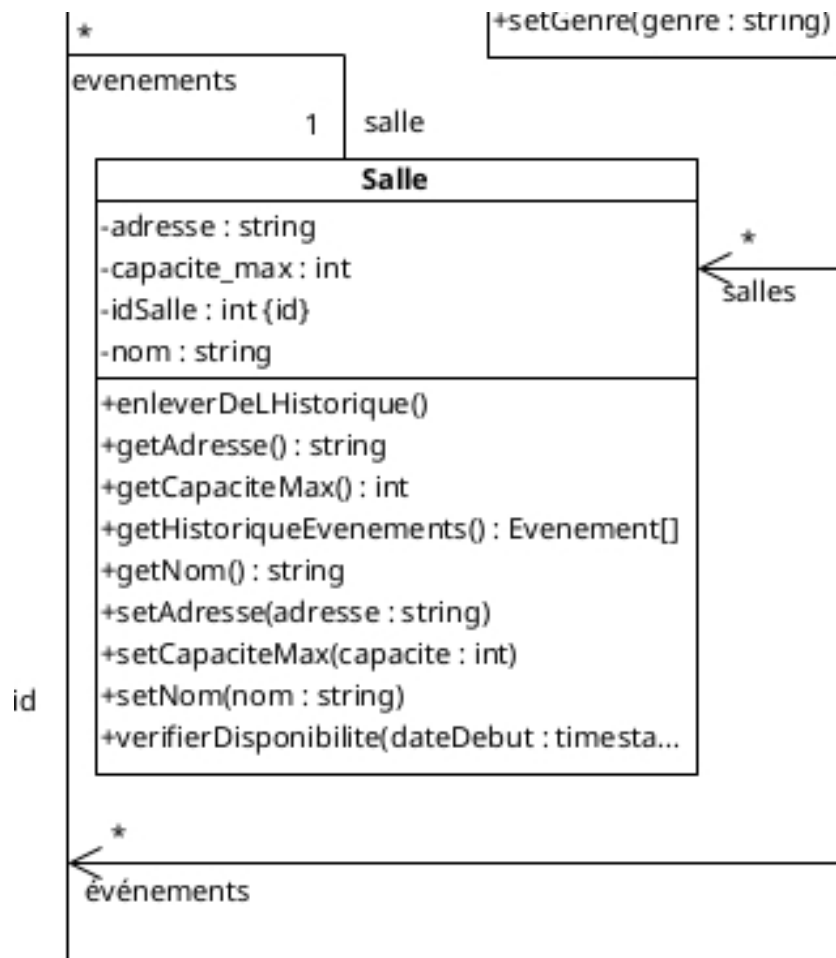
Classes OneManShow, PièceDeThéâtre, Concert et Accessoire



Classes Personnes, Participant, Personnel, Artiste, Spectateur et Ticket



Classe Événement



Classe Salle

Détail des scénarios

UC1

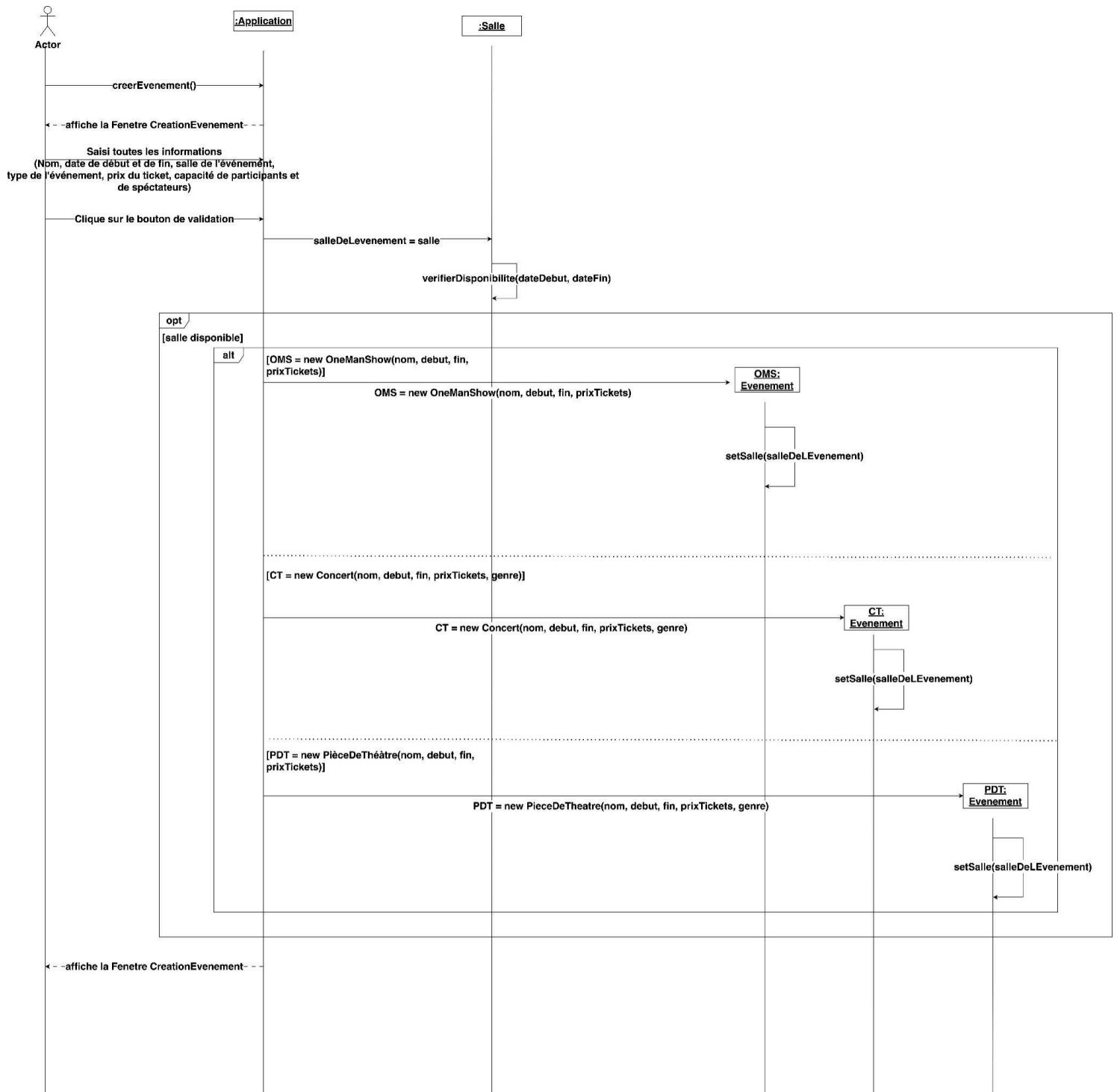


Diagramme de séquences détaillé du scénario nominal de UC1.

UC2

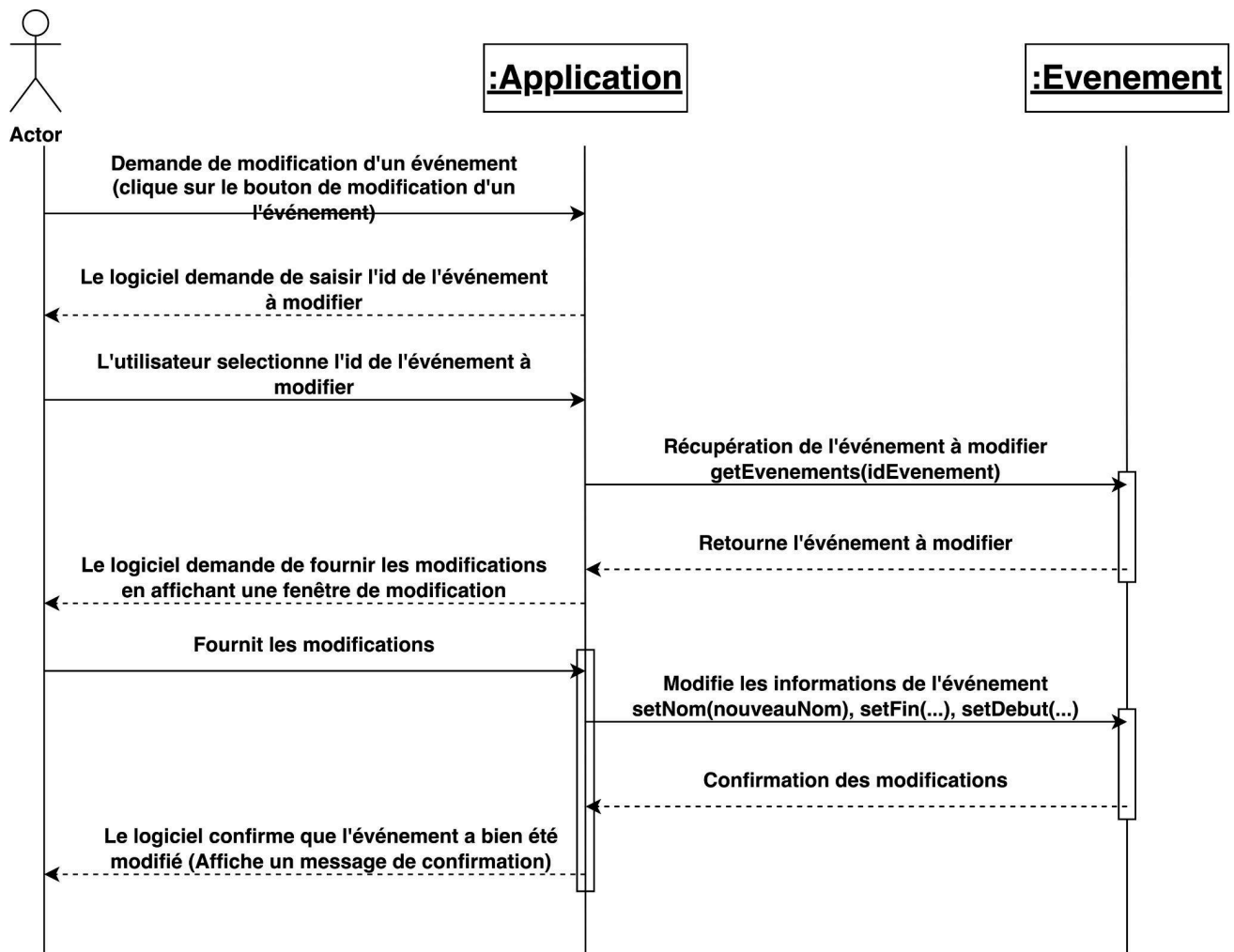


Diagramme de séquences détaillé du scénario nominal de UC2.

UC6

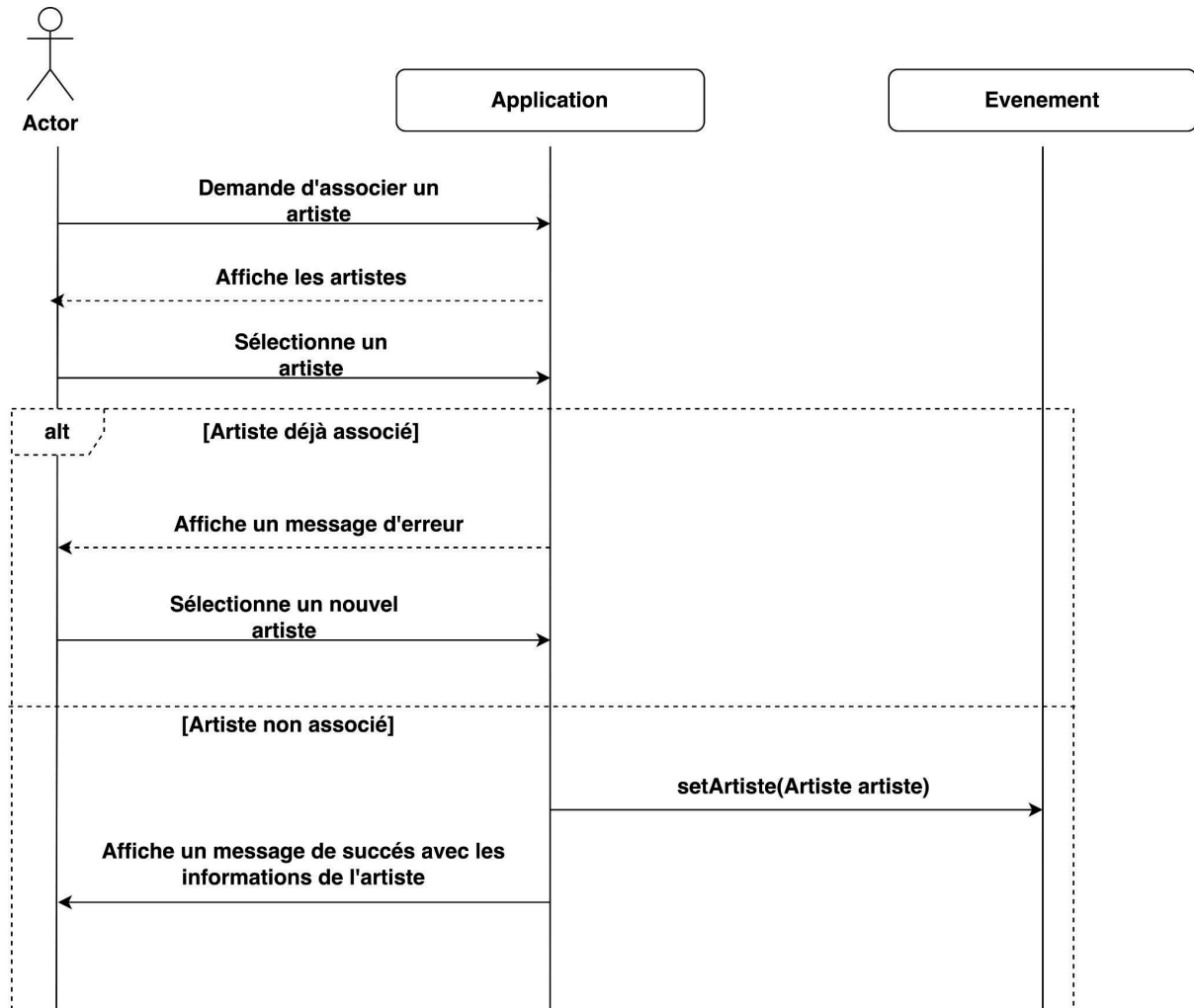


Diagramme de séquences détaillé du scénario nominal de UC6.

Conclusion

En conclusion, notre projet de développement d'une application d'organisation d'événements et de petites salles a été une expérience enrichissante et formatrice. Grâce à une répartition claire des rôles et à une collaboration efficace au sein de notre équipe.

Lors des phases de recherche et d'analyse, nous avons longtemps discuté afin de comprendre les différentes attentes du projet, et définie une idée précise de ce que nous voulions faire, cela aura permis de faciliter l'ensemble du processus de conception et du futur codage.

Lors de la phase de création des diagrammes de séquences, nous avons pu nous rendre compte de certains problèmes que nous avons pu corriger directement. C'est là que nous nous sommes vraiment rendu compte que la phase de conception est cruciale dans le bon déroulement d'un projet de développement. Le temps passé à faire les diagrammes de conception est rentable et n'est pas une perte de temps comparé au temps que l'on aurait pris à corriger des erreurs lors de la phase de développement.

Parmi les points positifs que nous avons relevés durant ce projet, il y a principalement la cohésion de groupe, que nous avons déjà commencé à créer lors du projet des sites web de R2.12, qui est un projet similaire dans sa phase de conception.

Néanmoins, nous avons rencontré plusieurs problèmes, comme la gestion de la billetterie, du personnel, et de la cohérence avec notre thème.