

The page features a decorative graphic consisting of three blue circles of varying sizes and two thin blue lines. One large circle is at the top center, a smaller one is below it to the right, and a very large circle is at the bottom right. Two lines cross the page diagonally, one from the top left to the middle right, and another from the top right to the bottom left.

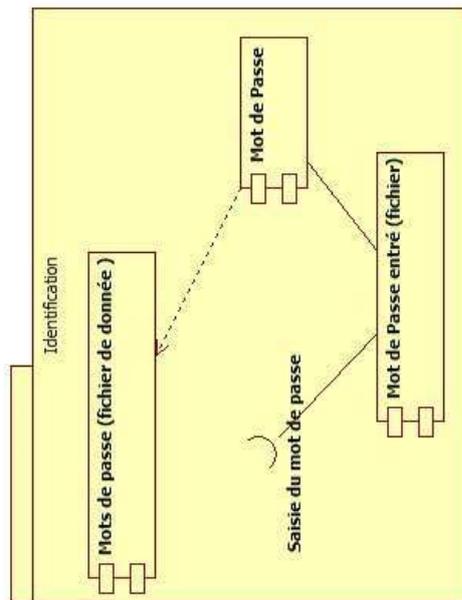
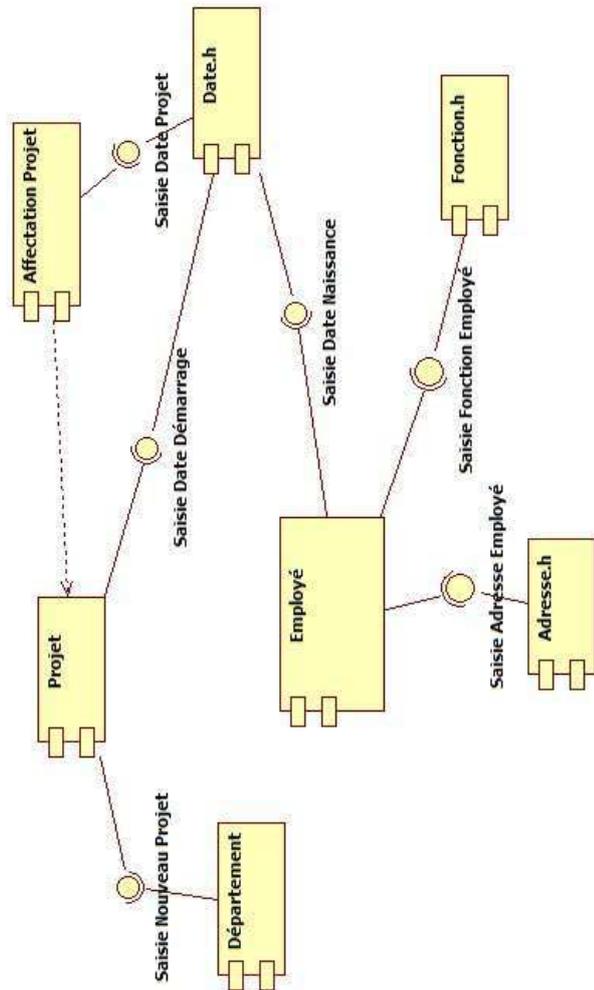
Rapport : Gestion de suivi de compétences

EFREI – L2 Groupe B – Rapport Projet UML

FOUILLARD – SASPORTAS - SAYADA
10/06/2012

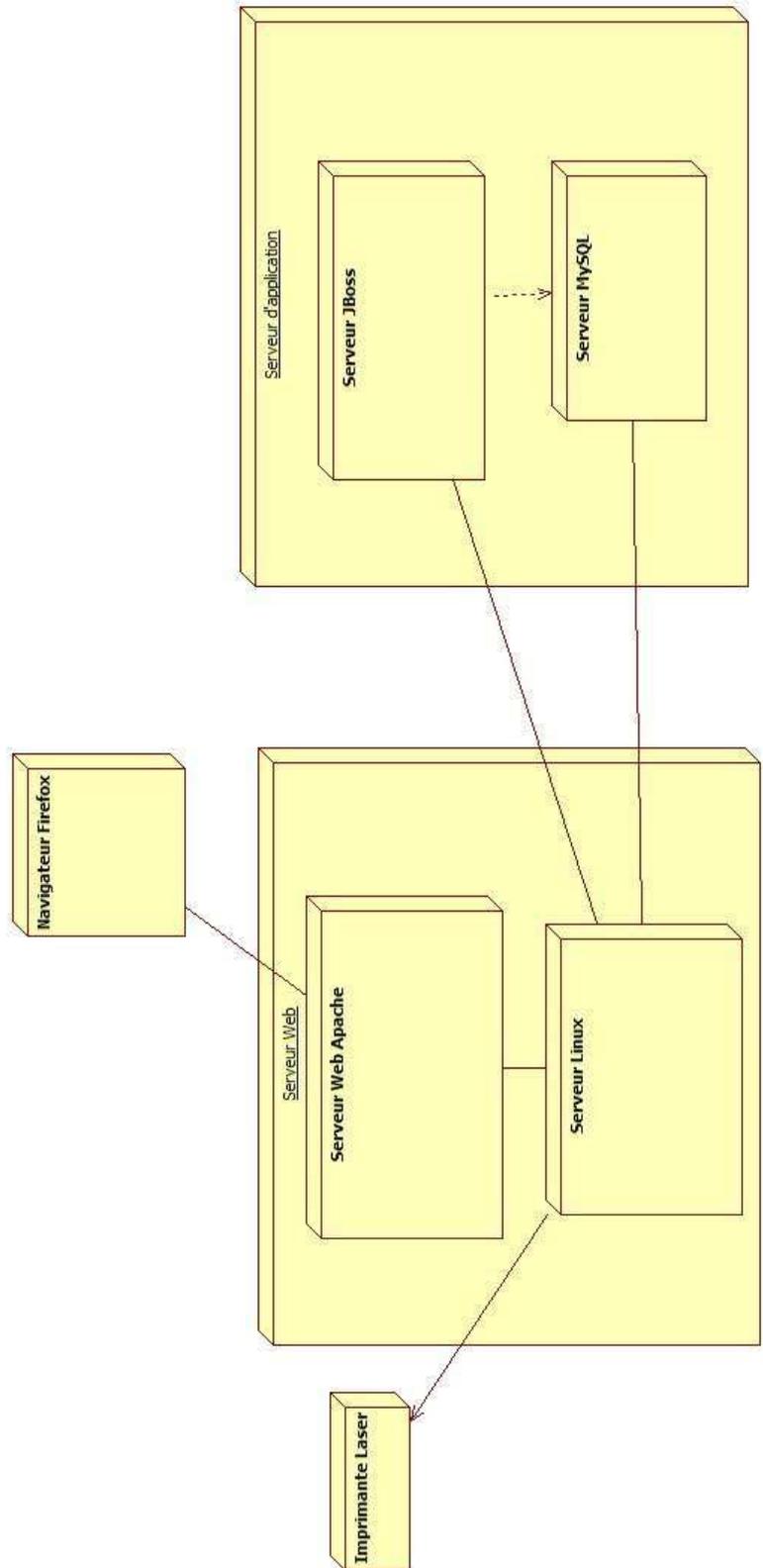
Table des matières

Introduction.....	5
Étape 1 :.....	6
Diagramme des cas d'utilisation	6
Description du cas d'utilisation : Créer nouveau thème de compétence.....	6
Étape 2 : Diagramme de séquence.....	8
Étape 3 : Diagramme de classes	9
Étape 4 : Diagramme d'États-Transitions.....	10
Étape 5 : Diagramme de composants	11



..... 11

Etape 6 : Diagramme de déploiement 12



..... 12

Etape 7 : Code C++ 13

Conclusion 14

Introduction

Dans ce projet, il s'agit de réaliser une étude de cas amenant à réaliser un dossier fonctionnel pour l'application intitulée : « Gestion de suivi de compétences ». Ce type d'application représente très bien le travail que nous aurons éventuellement à faire plus tard, car ce type de logiciel est très demandé dans des sociétés telles que des SSII par exemple.

Ici, il nous est demandé à partir d'un cahier des charges de réaliser un travail de maîtrise d'ouvrage(MOE) qui permettra à une équipe de développeurs(MOA) de prendre le relais plus tard sur ce dossier.

Notre travail consiste après analyse du cahier des charges, à proposer différents diagramme modélisant l'application et ses fonctionnalités, puis à en déduire un modèle de prototype C++.

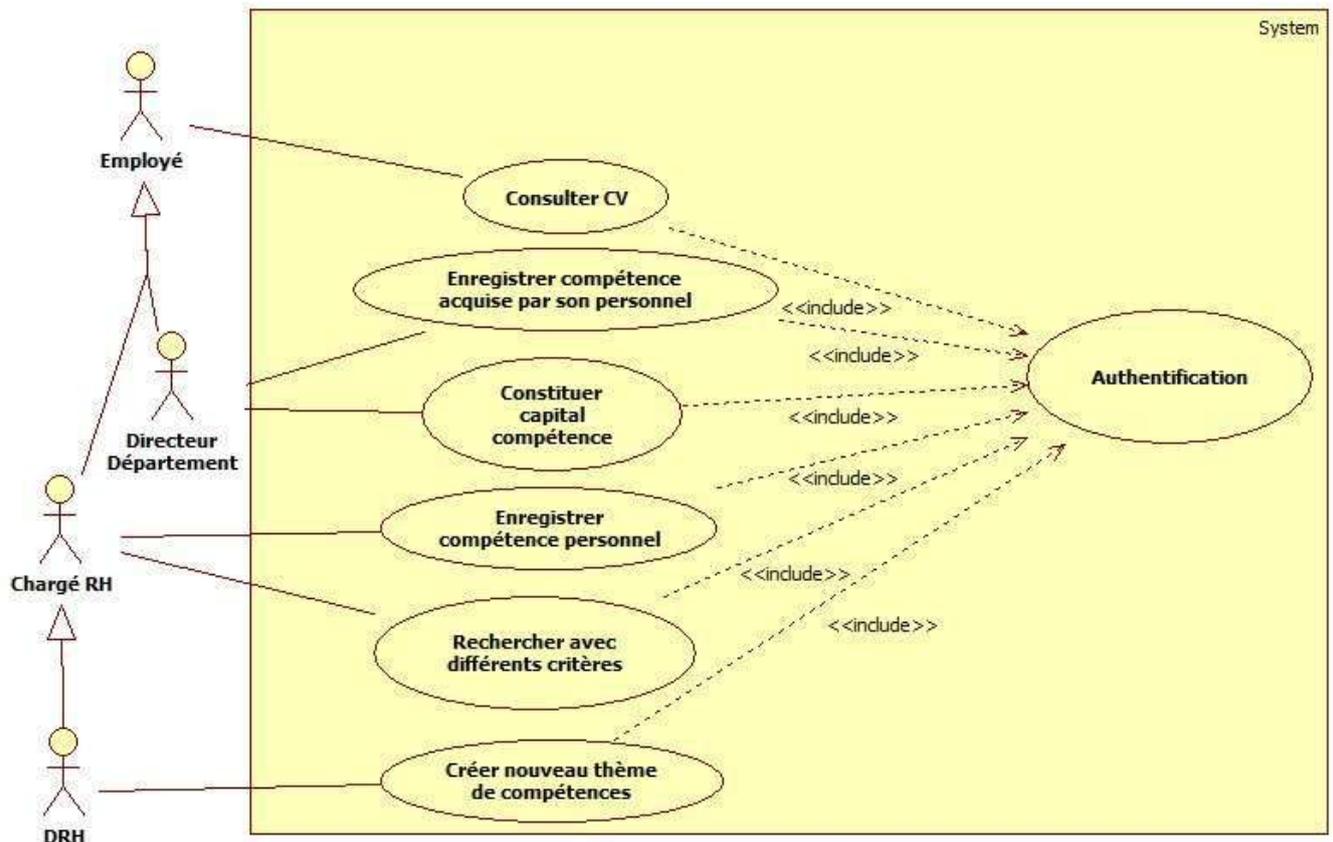
Dans ce projet, nous avons défini les rôles suivant :

- Chef de projet : Cyril SAYADA
- Responsable éditorial : Ilan SASPORTAS
- Responsable technique : Grégoire FOUILLARD

Étape 1 :

Diagramme des cas d'utilisation

Ici, il s'agit d'analyser la description de l'application afin d'en déduire les différents cas d'utilisation et les acteurs concernés. Nous en dénombrons 7 pour 4 acteurs.



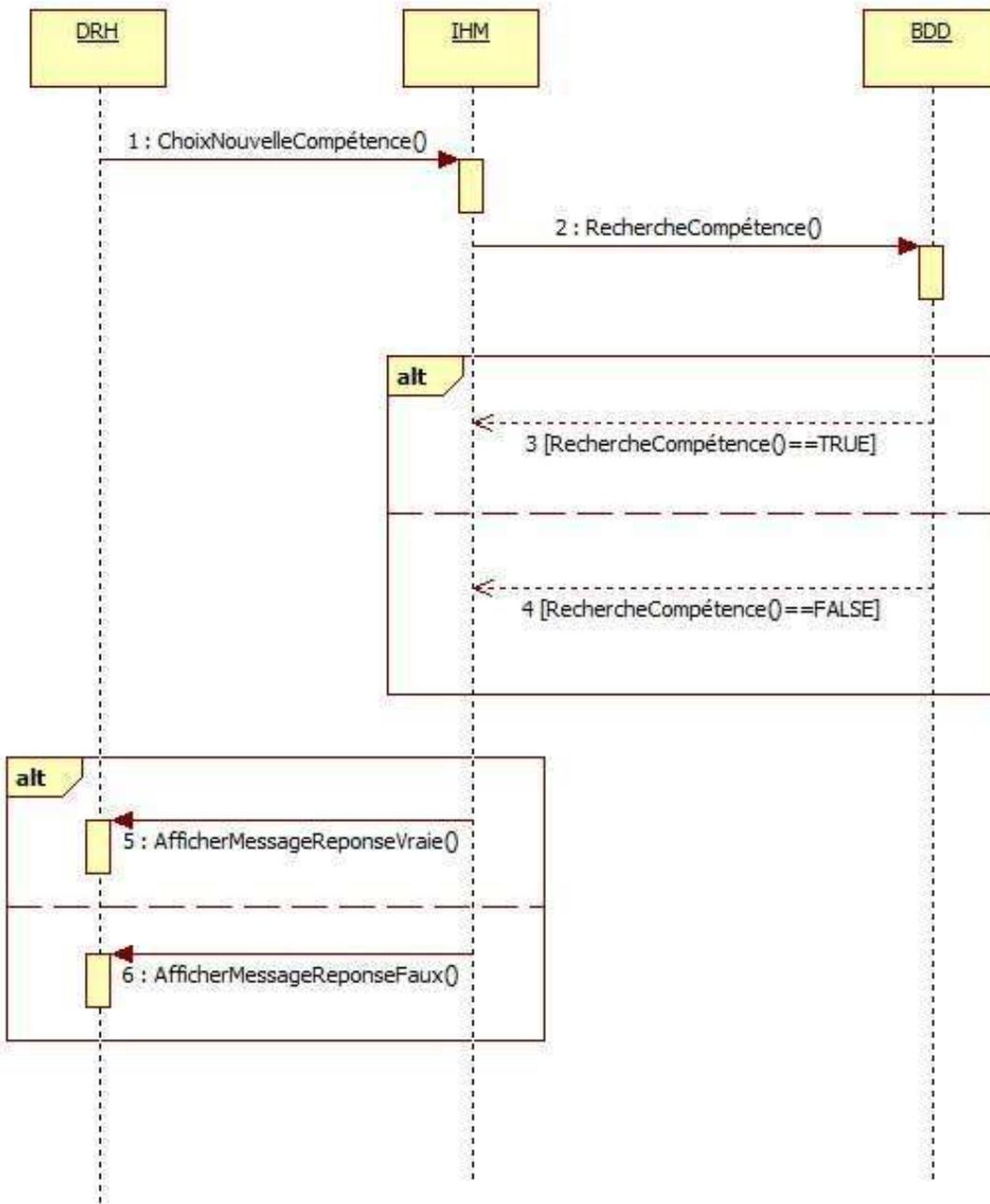
Description du cas d'utilisation : Créer nouveau thème de compétence

C'est une action uniquement possible par le Directeur des Ressources Humaines. Afin de choisir un nouveau thème de compétences, il doit analyser les besoins de l'entreprise et si un nouveau besoin est détecté, il pourra définir un nouveau thème. Pour cela, il doit vérifier sa conformité et déterminer s'il est réellement nécessaire et non inclus dans un des thèmes existants, vérifier qu'il n'existe pas déjà. Ensuite, il remplira un formulaire en remplissant le nom et la description, les vérifications seront effectuées, puis le système retournera un message dans lequel on accepte ou non le thème proposé.

1.- Cas d'Utilisation du système		Création nouveau thème de compétence
2.- Description du cas d'utilisation		
On crée dans le système un nouveau thème de compétence		
3.- Acteur(s)		
DRH		
4.- Pré conditions		
Acteur authentifié Avoir le nouveau thème déterminé		
5.- Post conditions		
Le nouveau thème est créé et validé		
6.- Scénario normal		
Étapes	Action de l'Acteur	Réponse du Système
1	L'utilisateur choisi une nouvelle compétence	
2		Acceptation de cette compétence
7.- Scénario exception		
Étapes	Action de l'Acteur	Réponse du Système
1		Paramètres non valides: Le système refuse car la compétence entrée existe déjà

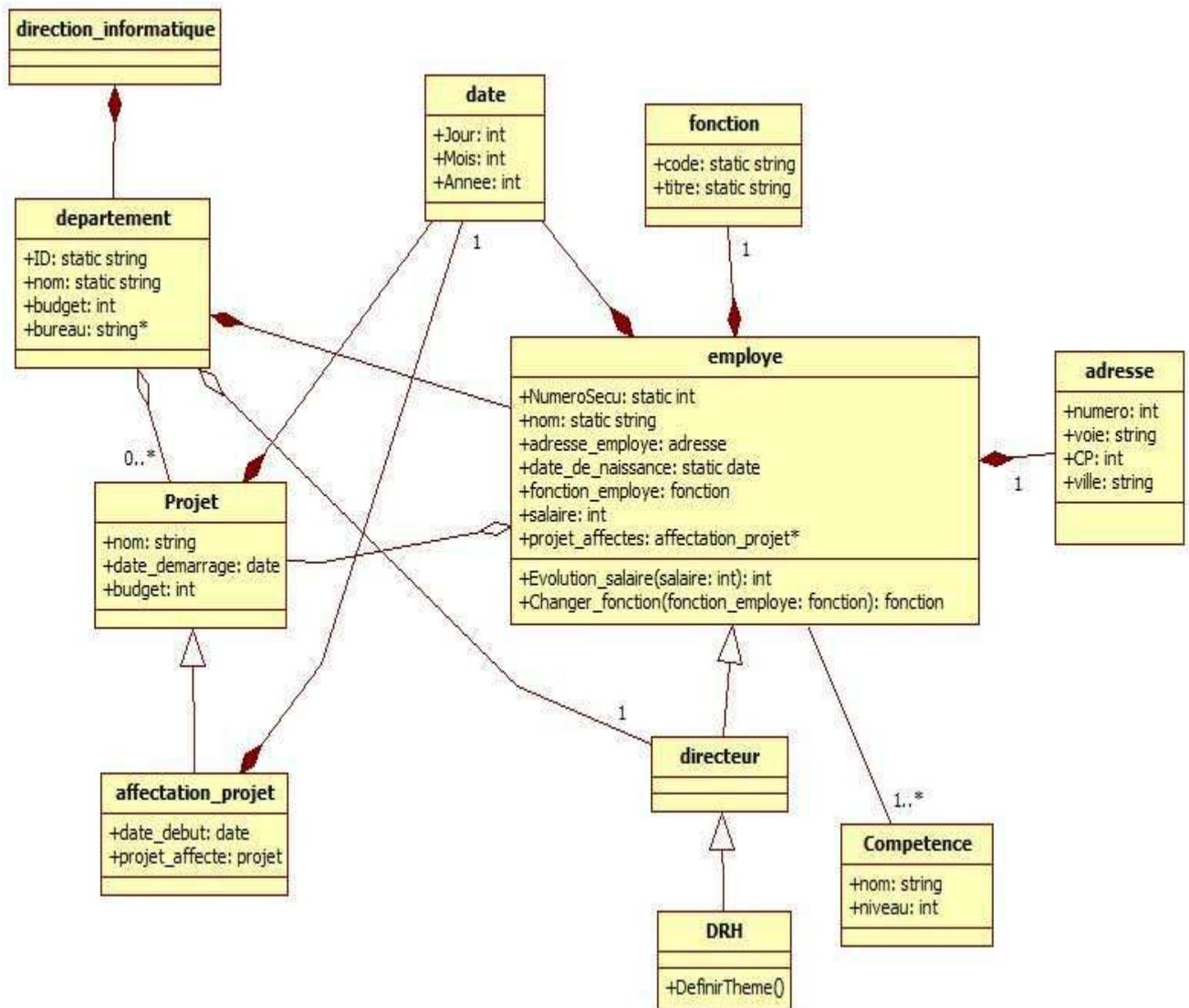
Etape 2 : Diagramme de séquence

Voici le diagramme de séquence en boîte blanche illustrant le cas d'utilisation : « Créer un nouveau thème de compétence ». On observe trois acteurs, l'acteur principal (le DRH) qui communique avec le système constitué d'une IHM qui fait des requêtes à notre base de données.



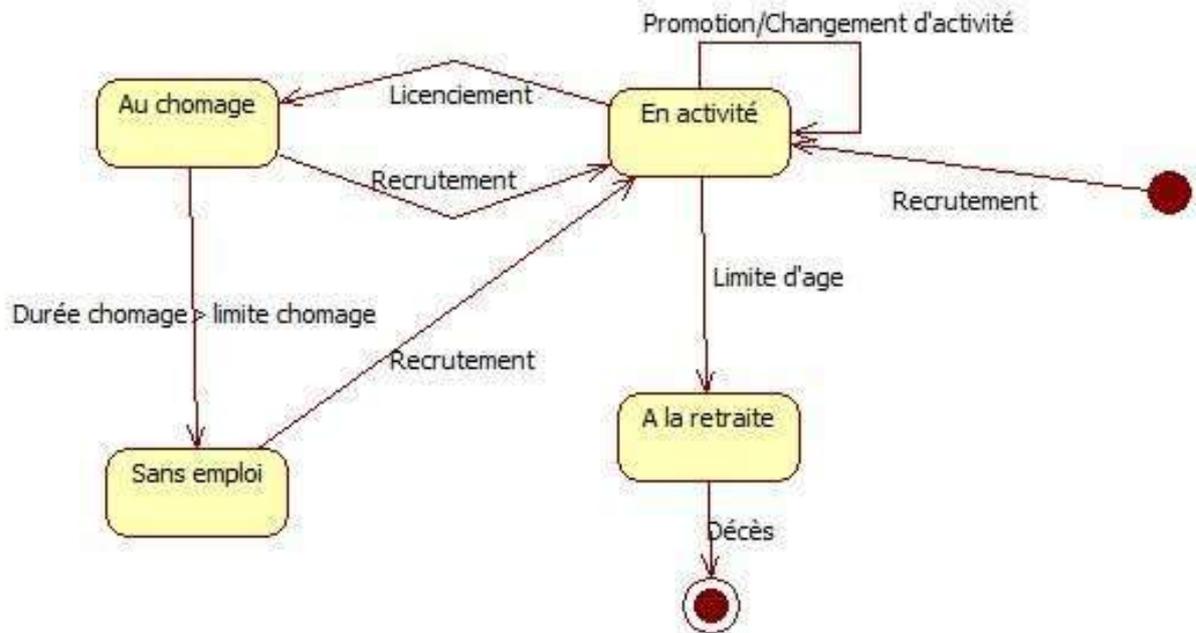
Étape 3 : Diagramme de classes

Voici notre diagramme des classes, c'est lui qui nous permettra à partir de la fonction « Export C++ » de StarUML d'avoir des prototypes en C++. On compte 11 classes.

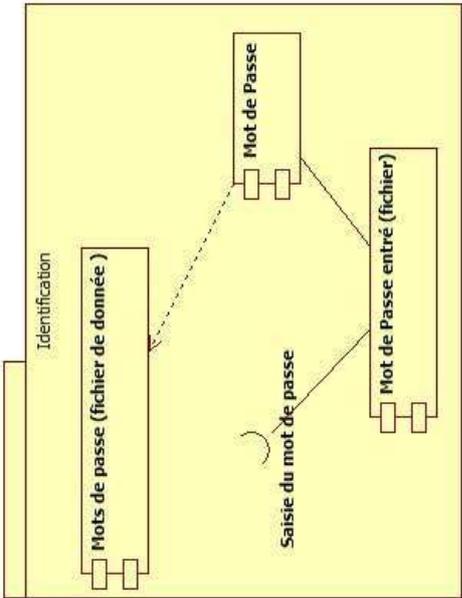
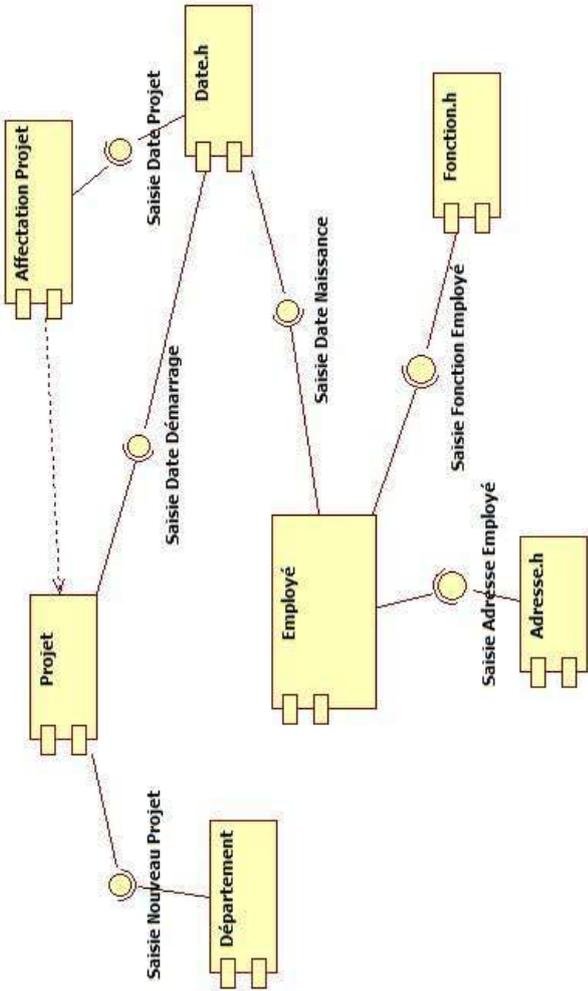


Étape 4 : Diagramme d'États-Transitions

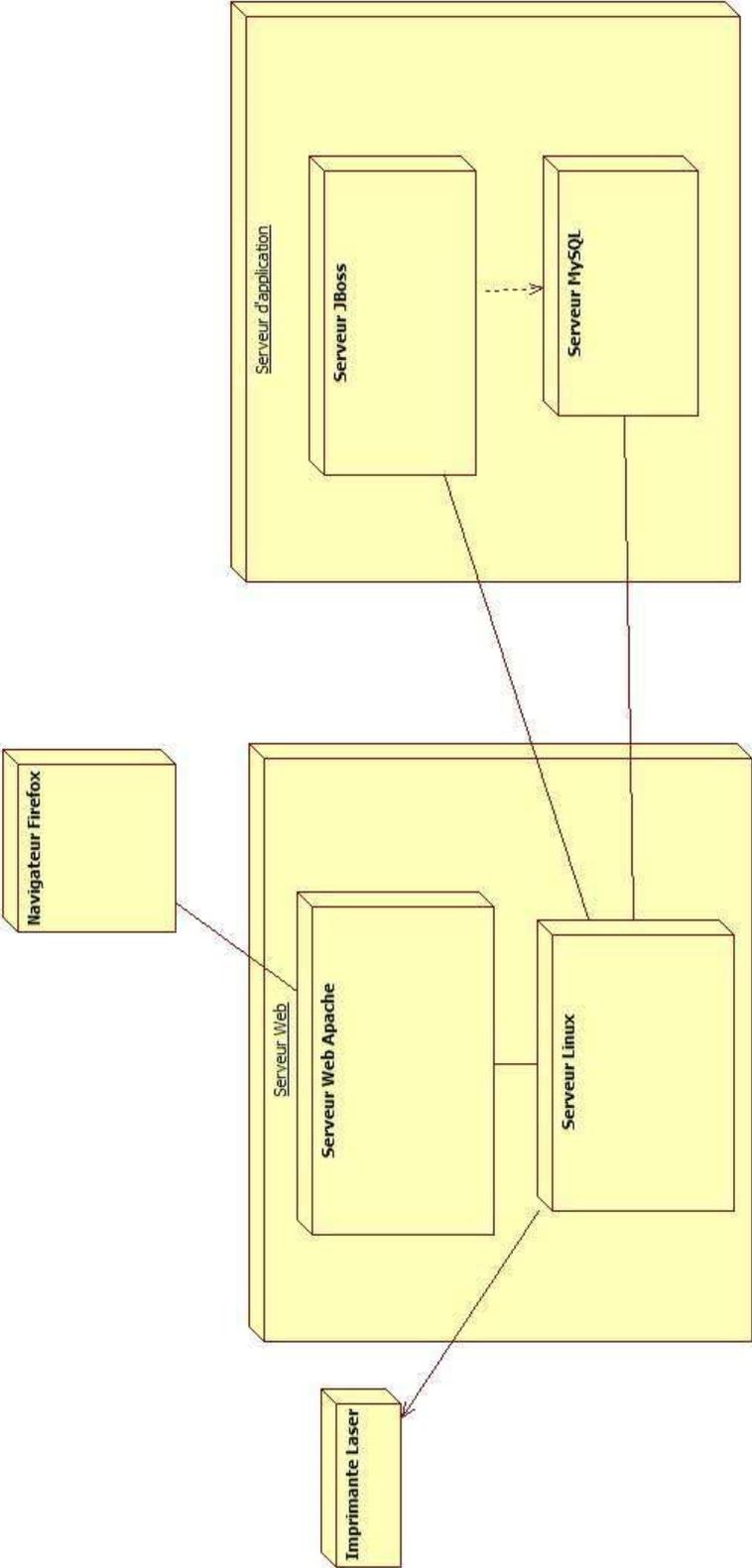
Voici notre diagramme des états transitions, il nous permet de visualiser les différents états dans lequel se trouve un employé, et les transitions amenant d'un état à l'autre. On compte 4 états.



Etape 5 : Diagramme de composants



Etape 6 : Diagramme de déploiement



Etape 7 : Code C++

Nous avons donc utilisé la fonction permettant d'exporter le diagramme des classes en C++.

A partir du diagramme des classes mais surtout du diagramme de séquence en boîte blanche, nous avons implémenté la méthode « DéfinirTheme() » qui permet pour un DRH uniquement de définir un thème. Comme demandé, nous n'avons qu'implémenté ce cas d'utilisation.

En effet, il faut savoir que normalement, seul le DRH peut y accéder, il faudrait donc également implémenter un système d'authentification.

Nous avons modélisé notre Base De Données par un fichier texte, comme il nous était demandé de réaliser l'implémentation en C++ et non en Web.

Les requêtes sont alors des recherches dans le fichier textes.

En pièce jointe de ce projet se trouve dans le dossier « **Export C++** » toutes nos sources.

Conclusion

Ainsi grâce à ce projet nous avons pu mettre en œuvre les connaissances que nous avons acquises lors des cours d'UML. Aussi il nous a permis de travailler en groupe ce qui nous a fait comprendre de nos erreurs et enfin nous a permis d'avancer dans ce projet.