



Projet long JAVA

UML 7

[REDACTED], E. Lumet, [REDACTED]



Sommaire

Projet UML 7

- Démonstration
- SCRUM
 - Vision produit
 - Objectifs
 - DoD
 - Vélocité et valeur métier
 - Points positifs
- Conception et réalisation
 - Architecture
 - Choix de conception
 - Réalisation

Démonstration UML 7

- Démonstration
- SCRUM
 - Vision produit
 - Objectifs
 - DoD
 - Vitesse et valeur métier
 - Points positifs
- Conception & réalisation
 - Architecture
 - Choix de conception
 - Réalisation

SCRUM

Itération 3

- Démonstration
- SCRUM
 - Vision produit
 - Objectifs
 - DoD
 - Vitesse et valeur métier
 - Points positifs
- Conception et réalisation
 - Architecture
 - Choix de conception
 - Réalisation



SCRUM

Vision produit

- Outils

Notre produit est un outil s'intégrant dans un projet lors de la phase de conception qui permet de modéliser et générer une base de code.

- Utilisateurs

- Développeur
- Concepteur système

- Valeur métier

Gain de temps et automatisation



SCRUM

Objectifs

1. Sauvegarder et charger un diagramme UML
2. Créer des éléments via l'interface graphique
3. Traiter les cas d'exception
4. Éditer les éléments UML



SCRUM

Definition of Done (DoD)

- Javadoc en anglais (à l'exception des tests unitaires)
- Respect des standards de programmation
- Tests unitaires JUnit 4 (partie non graphique)
- Validation manuelle par deux autres personnes
 - Partie graphique
- Règles GIT respectées (cf. [guide de référence](#))
- Rapports d'itération complets (cf. livrables [cregut.perso.enseeiht.fr](#))
- Diagrammes de classe complétés au fur-et-à-mesure
- Validation Sonarqube



SCRUM

Vélocité et valeur métier

- **Vélocité**
 - Nombre d'US effectuées : **24**
 - Critères d'acceptation validés
 - Nombre d'US total dans le sprint : **24**
 - Point d'effort : **159 / 127**
- **Valeur métier : 1800**
 - MUST : 200
 - SHOULD : 150
 - COULD : 100
 - WOULD : 50

SCRUM

Graphe vélocité






SCRUM

Points positifs

- Prise en compte des *User Stories* techniques
- Plus d'écoute dans le groupe
- Objectifs fixés
- 1 *User Story* = 1 personne
- Séparation en 2 groupes :
 - Groupe "expert" : les DUT Info
 - Groupe "novice" : les DUT R&T
- Tests JUnit 4 effectués

Conception et réalisation

- Démonstration
- SCRUM
 - Vision produit
 - Objectifs
 - DoD
 - Vitesse et valeur métier
 - Points positifs
- Conception et réalisation
 - Architecture
 - Choix de conception
 - Réalisation



Conception et réalisation Architecture

- Diagramme modèle
- Diagramme vue
- Diagramme contrôleur



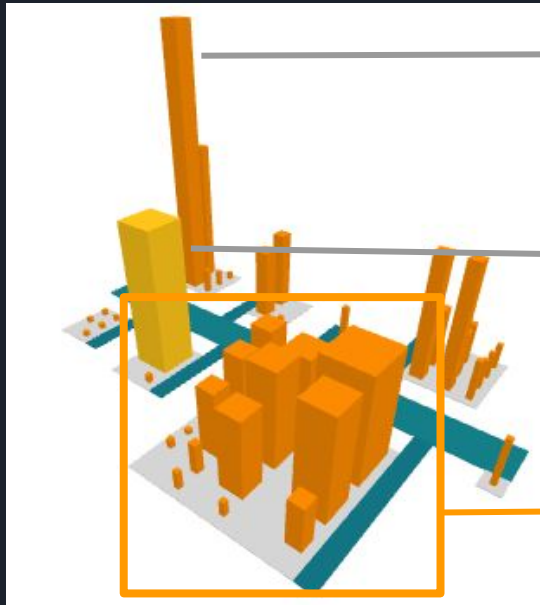
Conception et réalisation

Choix de conception

- MVC actif
- Patron visiteur pour la génération de code
- Librairie de fonctions statiques (éviter la duplication de code)
- Utilisation de Swing
 - Vu en cours
 - Connu par les membres du groupe
- Utilisation de JGoodies (pour les formulaires)
- Exceptions contrôlées

Conception et réalisation

SonarQube : *Visualisation 3D*



Contrôleur pour l'édition des méthodes

- Peu complexe
- Le code est très long... (IHM)

Générateur Java

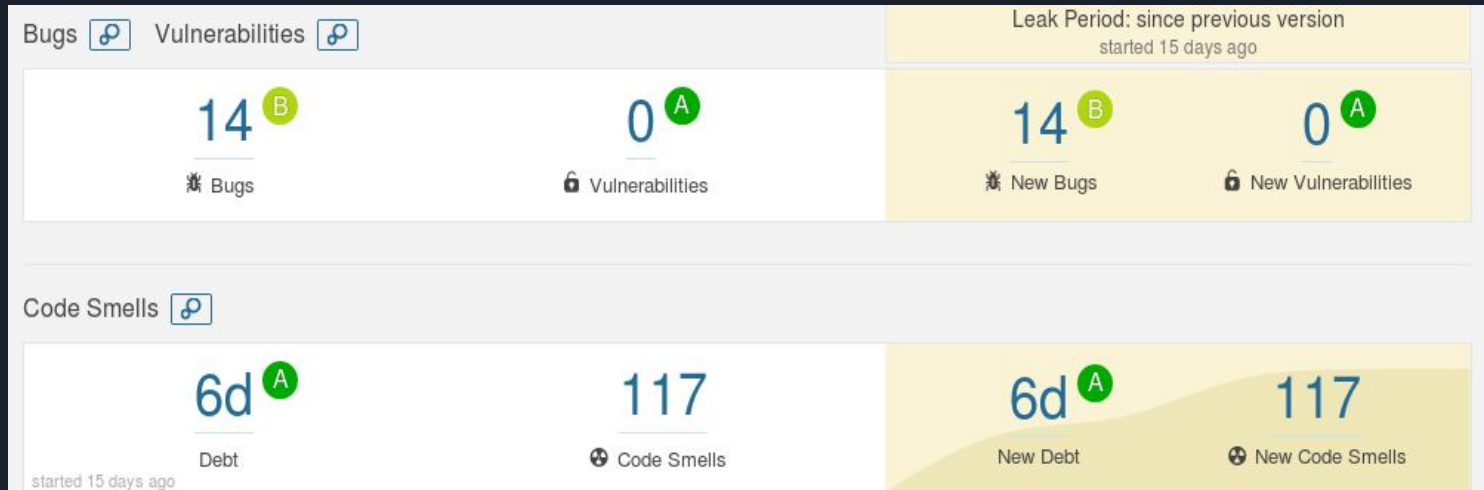
- Complexité moyenne
- Taille en terme de code convenable

Quartier homogène dans l'ensemble

- Représente le package modèle
- **UmlInterface** est complexe
 - nécessite probablement des améliorations.

Conception et réalisation

SonarQube : *Quality Gate*





Concept et réalisation

Réalisation : Problèmes et solutions

- Problème de la gestion des relations
 - GridBagLayout (complexe à mettre en oeuvre)
- Estimation de la complexité
- Développement de l'interface utilisateur
 - Usage d'un générateur de code afin d'accélérer le développement de l'interface utilisateur