

Projet des Parcours GSI et SIE

GSI : Génie des Systèmes d'Information

SIE : Système d'Information d'Entreprise

Rapport jour 2

Sommaire :

- I. Présentation du livrable
- II. Diagrammes UML

I. Présentation du livrable

L'objectif de cette partie est de charger en mémoire vive les données nécessaires pour pouvoir faire évoluer le graphe des amis. Les données sont extraites de la base de données sous la forme d'objets Java. On s'intéressera avant tout aux données suivantes :

- les personnes
- les liens d'amitié
- les parcours et centres d'intérêt pour pouvoir faire des recherches ultérieurement

Nous nous concentrerons, sur ce livrable, sur la création et l'évolution du graph des amitiés. Pour ce faire, nous allons implémenter les fonctionnalités suivantes :

- proposer un nouvel ami
- accepter un ami proposé
- refuser un ami proposé
- supprimer un ami
- évaluer un lien d'amitié

Dans cette partie, il n'y aura pas de modifications du profil d'une personne. Nous les considérerons donc par la suite comme des informations en lecture seule.

De plus, il nous faudra intégrer la possibilité de sauvegarder en base de données les changements effectués en mémoire vive.

II. Diagrammes UML





