## Emprunt/récupération d'outils et objets au sein de l'EPHEC

- → Trier et lister les objets non-utilisé au sein de l'Ephec et les mettre à disposition. On pourrait les louer ou récupérer des composants sur des machines défaillantes.
- → L'inverse : mettre en place une liste des demandes pour permettre aux gens de voir si ils ont ces objets/outils de disponibles.

## Base de données :

- Table des objets mis à disposition
  - -> Id d'objet, à quelle catégorie ils appartiennent, le type (empruntable, récupération), description, indiqué si accepté par un admin, ...
- Table des personnes
  - -> Matricules, informations générales (nom, prénom, ...)
- Table des emprunts/réservations
  - -> Lien entre objets et personnes. Pour les emprunts on met une date de début et de fin. Pour les récupérations seulement une date de début (permets d'avoir un suivi de qui a récupéré quoi).
- Table des catégories d'objets
- Table des types de l'objet
  - -> L'objet peut soit être fonctionnel et empruntable, fonctionnel et récupérable ou soit non fonctionnel et récupérable (on peut le réparer ou récupérer des composants).
- Table de demandes
  - -> Regroupant les demandes d'objets faites par des étudiants. Le but est que d'autres personnes s'en informent et peuvent apporter des objets qu'ils ont, eux.

De nouveaux objets peuvent êtres postés par les utilisateurs et les administrateurs vont confirmer. On affichera donc seulement les objets confirmés.

Lors de l'ajout d'un objet par une personne le site propose des souhaits qui pourrait correspondre. On pourrait faire ces correspondances avec les catégorie et type. Et puis peut être des mots clés.

En cas de besoin d'envoi de mail (ex : confirmation de commandes). Il suffit d'utiliser le mail Ephec à partir du matricule.

## Pour plus tard:

- Mise en place de comptes et mot de passes
- Affichage d'un calendrier des réservations
- Recherche précise
- Développer la complétion de la liste de souhait. Faire en sorte que la liste des souhaits soit complétés de manière plus efficace.