

Raise From The Grave

Sommaire

1	PRESENTATION DU PROJET	3
2	OUTILS NECESSAIRES	6
3	TOAD	7
4	PEACH	8
5	MARIO	9
6	LUIGI	10

1 Présentation du projet

1.1 Contexte

Vous travaillez pour la société « super owl » (*super chouette en français*) en tant que « super développer de la mort qui tue » (junior). En gros, c'est vous qui faite un peu tout ce qui touche à l'informatique dans la boîte (*et pour un salaire modique*), du recueil du besoin au développement, en passant par la conceptions et l'infrastructure... Et la recette évidemment. La boîte réalise les besoins divers et varié pour tout type de clients, des petits, des gros...

Aujourd'hui, vous rencontrez un client prometteur : M. Emet Brown.

M. Brown est un visionnaire qui a pour projet de monter un village vacances « rétro », sorte de parc d'attraction familial dans lequel les parents peuvent faire découvrir à leur enfants l'univers dans lequel ils ont grandi.

Le village présente tout un tas d'activités que l'on pouvait pratiquer.... Au siècle précédent (*des sixties au nineties, rassurez-vous*) ! A chaque quartier son époque, ses animations et attractions.

1.2 Besoin

Pour le quartier « neighborhood of the 90s » (*back to the future II et III*), M. Brown souhaite ressortir du cimetière une machine que l'on trouvait à chaque coin de rue en ces temps reculés, digne remplaçant des magasins de location de K7 vidéo, j'ai nommé : **la borne de location de DVD J**

De quoi bien terminer la soirée en famille, après une journée bien remplie. Yep.

M. Brown vous confie donc le projet « RFTG » (*raise from the graveyard*).

Celui-ci consiste, dans les grandes lignes à :

- Mettre en place un système de gestion de location de DVD, qui sera déployés sur les 10 bornes prévues dans le « neighborhood of the 90s », ainsi que dans le magasin de location K7 vidéo / DVD du centre-ville (*back to the future I*),
 - Le prix des locations étant compris dans le prix du séjour, pas besoin de système de paiement, mais on doit savoir qui a loué quoi à tout moment (*et ainsi pouvoir gérer les éventuelles dégradations de matériel*).
 - Le nom du système est tout trouvé : **Mario**.

- Pour les irréductibles modernes qui ne savent plus se passer de leur mobile, mettre en place une application mobile, qui permettra également de louer des DVD, téléchargeable par les clients du village, durant leur séjour,
 - Le système sera associé à un service de livraison des K7 / DVD à domicile (*toujours au sein du village, bien sûr*).
 - Là aussi, le nom est trouvé : **Luigi**.

1.3 Architecture

Le projet « RFTG » a été déjà été démarré par M. Mac Fly, responsable de l'animation au sein du village, et par ailleurs ex informaticien (*dans les années 80 - Il a été contraint de changer de métier à la suite d'un accident d'overboard, qu'il se plait à raconter à qui veut l'entendre*).

Se maintenant au goût du jour, M. Mac FLY est au fait de l'état de l'art, et pour ne pas perdre la main, il a ces derniers temps mis en place un BDD MySQL pour le projet RFTG, qu'il est prêt à vous fournir.

Il a appelé sa base « Sakila », et exige (*par souci d'économie, bien sûr*) qu'elle soit utilisée comme base de départ dans le projet RFTG, mais également qu'elle en soit le cœur du système.

Pour marquer le passage de témoin, il demande que la BDD soit renommée en : **Peach**.

Ainsi, **Mario** et **Luigi**, en périphérie, devront graviter autour de **Peach**, le point central.

Pour éviter les cachoteries, le triptyque sera complété par un quatrième élément (et pourquoi pas un cinquième ?) qui organisera les échanges entre Mario / Luigi et Peach : **Toad**.

Toad est un webservice « REST » qui fera l'interface entre les 2 systèmes de location.

Enfin, M. Mc Fly ne souhaitant pas reproduire les vicissitudes du déploiement de client lourd sur des machines physiques distantes qu'il a connu dans les années 80, exige que Mario soit développé sous forme d'application WEB, utilisable en tant que telle, donc depuis un PC classique, mais également via un écran tactile qui équipera chacune des bornes.

Pour finir, M. Brown désigne M. Biff Tannen comme votre SPOC (single point of contact) pour le projet. M. McFly participera également à la vie du projet, vous vous en doutez.

Ils seront à votre disposition, notamment pour clarifier si nécessaire, mais M. Brown insiste sur un point : soyez simples, synthétiques et précis, ils sont très occupés sur tous les fronts.

A bon entendeur.

2 Outils nécessaires

Pour la réalisation du projet, j'ai utilisé les outils suivants :

- Base de données :
 - MySQL
 - PHPMyAdmin
- Logiciels :
 - Workbench
 - Visual Studio Code
 - Studio 64
- Langages :
 - PHP
 - HTML
 - CSS
 - Javascript
 - Java
 - XML
- Framework :
 - Laravel

3 Toad

4 Peach

5 Mario

6 Luigi