

Raise From The Grave



Sommaire

1	PRESENTATION DU PROJET	3
2	OUTILS NECESSAIRES	8
3	TOAD	9
4	PEACH	10
5	MARIO	11
6	LUIGI	12

1 Présentation du projet

C'est un projet réalisé individuellement en cours de Bloc 2 et d'ADP pendant la deuxième année du BTS.

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*),
 - o 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

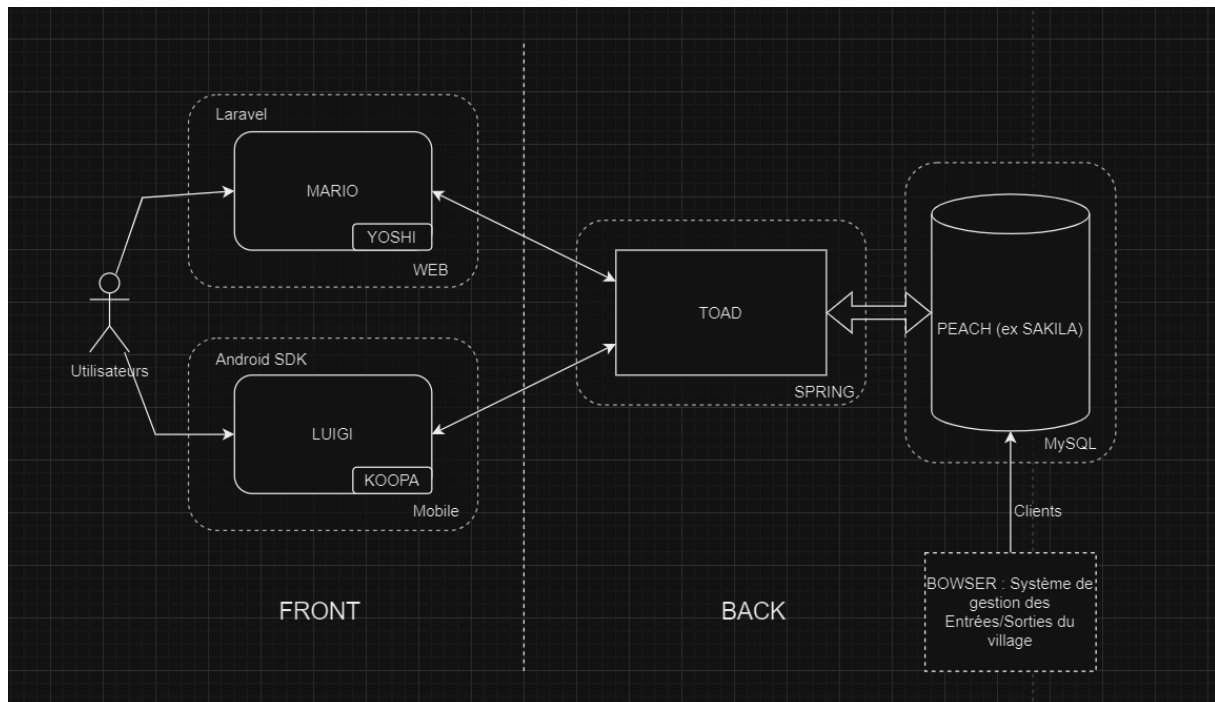
d'application WEB, utilisable en tant que telle, donc depuis un PC classique, mais également via un écran tactile qui équipera chacune des bornes.

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.

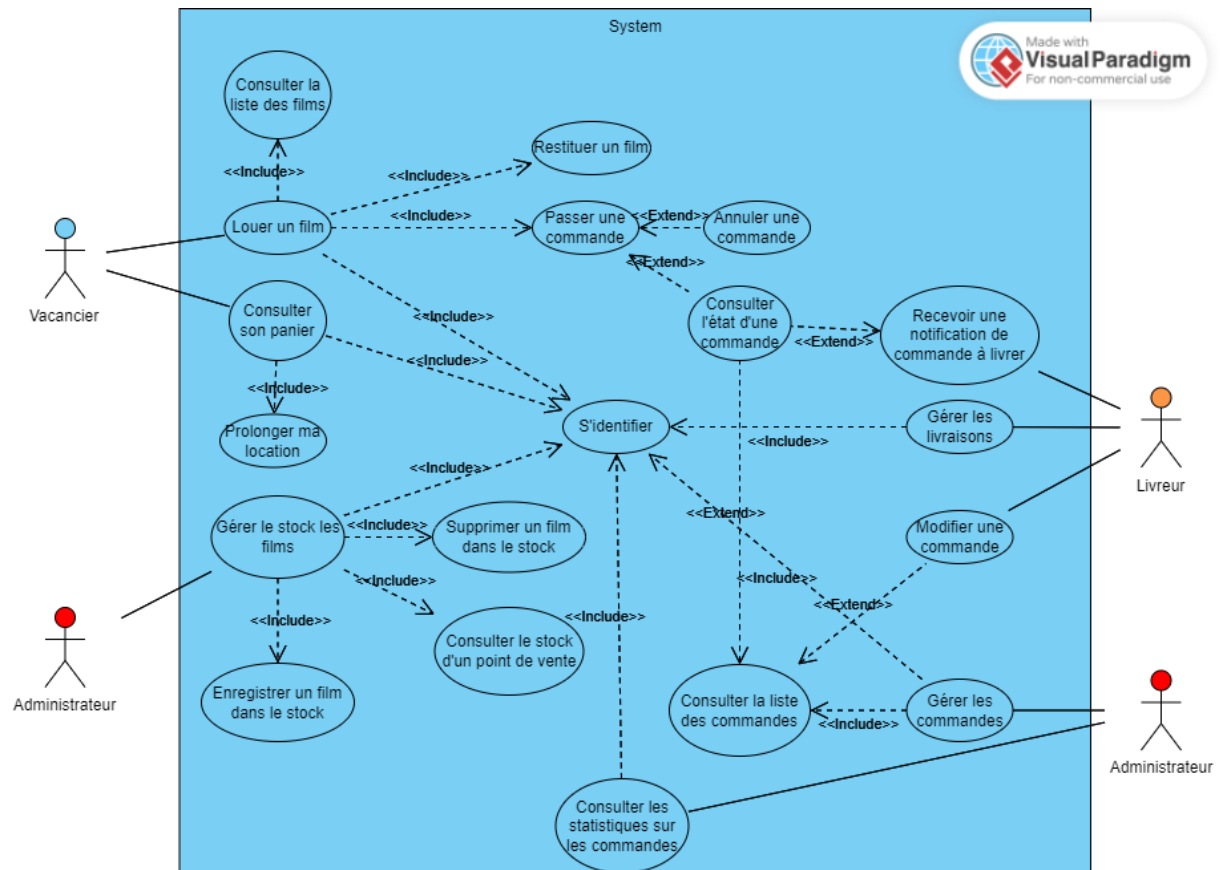
Ils seront à votre disposition, notamment pour clarifier si nécessaire, mais M. Brown insiste sur un point : soyez simples, synthétiques et précis, ils sont très occupés sur tous les fronts.

A bon entendeur.

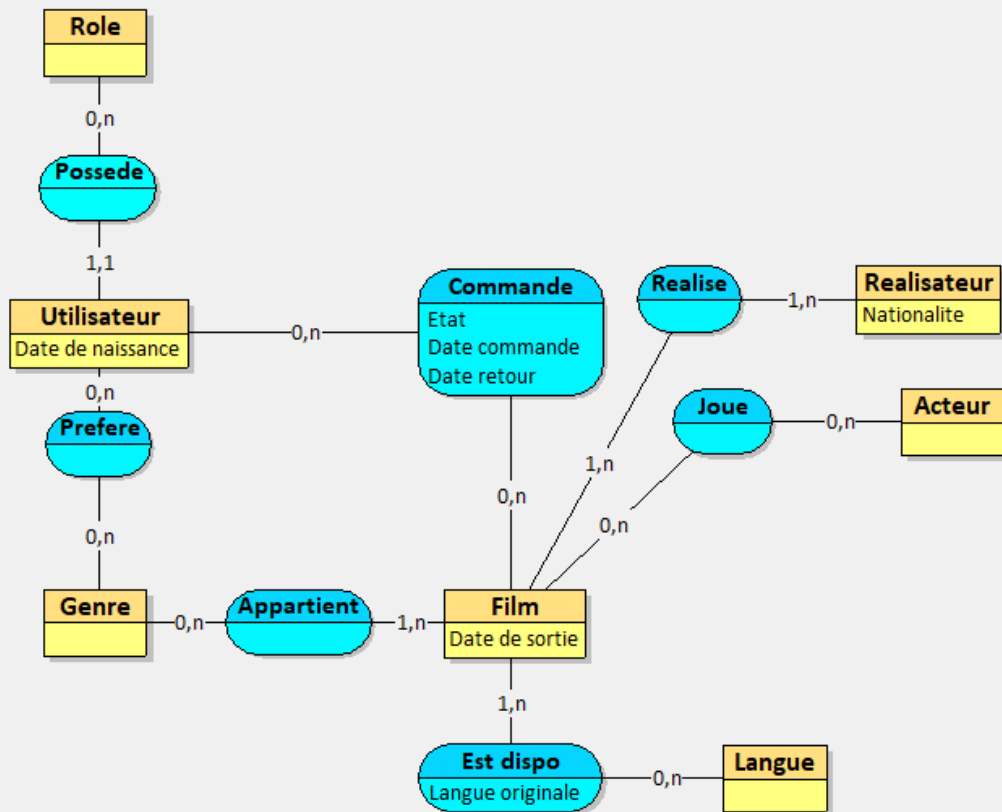
Schéma d'architecture global :



Use case :



MCD :



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

Pour exploiter notre BDD, on a utilisé une API REST qu'on a appelé « toad ».

Elle est codée en java en utilisant les ressources JPA.

De cette manière, on avait nos services web utilisable entre l'application web et mobile.

4 Peach

Pour la base de données « peach », on m'a fourni un script d'une base de données existant du client pour avoir une base de départ comme expliqué plus haut et des données que je pouvais exploiter lors de mes tests.

Afin de pouvoir réaliser les applications que le client veut, on a dû avec les autres apprenties revoir la structure de cette base de données car il manquait des caractéristiques nécessaires.

5 Mario

Ici, « mario » est notre application web utilisant le Framework laravel. Pour des raisons de manques de temps, moi et les autres apprenties avons laissés l'application web de côtés pour nous concentrés sur l'application mobile.

6 Luigi

Ici, « luigi » est notre application mobile qu'on a développée individuellement même si le résultat se ressemble à peu près pour tous.

Voici les fonctionnalités développées :

Connexion :



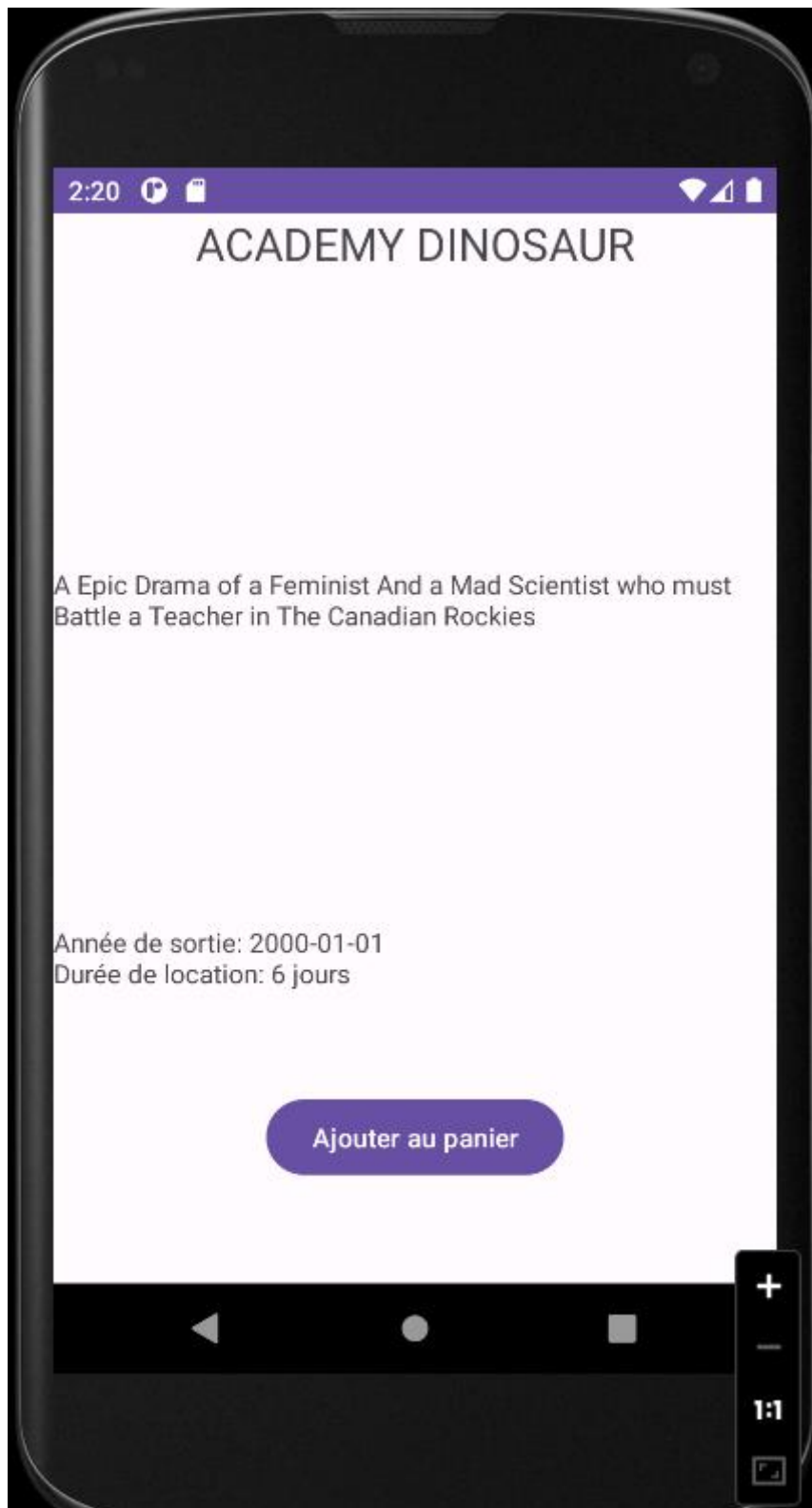
- Bouton « Connexion » qui vérifie les informations entrées dans les champs de texte puis renvoie vers l'écran « Liste des films » si la connexion est validée sinon renvoi un message d'erreur.

Liste des films :

Titre	Réalisateur	Année de réalisation	nombre d'exemplaire disponibles
ACADEMY DINOSAUR	Elena Ivanova	2000-01-01	6
ACE GOLDFINGER	Keiko Yamamoto	2004-01-01	3
ADAPTATION HOLES	Michael Johnson	2000-01-01	3
AFFAIR PREJUDICE	Sarah Brown	2003-01-01	7
AFRICAN EGG	David Lee	2020-01-01	4
AGENT TRUMAN	Maria Garcia	2021-01-01	5
AIRPLANE SIERRA	Andrea Rossi	2019-01-01	5
AIRPORT POLLOCK	Luis Hernandez	2017-01-01	4
ALABAMA DEVIL	Elena Kovalenko	2018-01-01	5
ALADDIN CALENDAR	Hiroshi Suzuki	2011-01-01	7
ALAMO VIDEOTAPE	Ming Chen	1987-01-01	7
ALASKA PHANTOM	Klaus Schmidt	1992-01-01	7

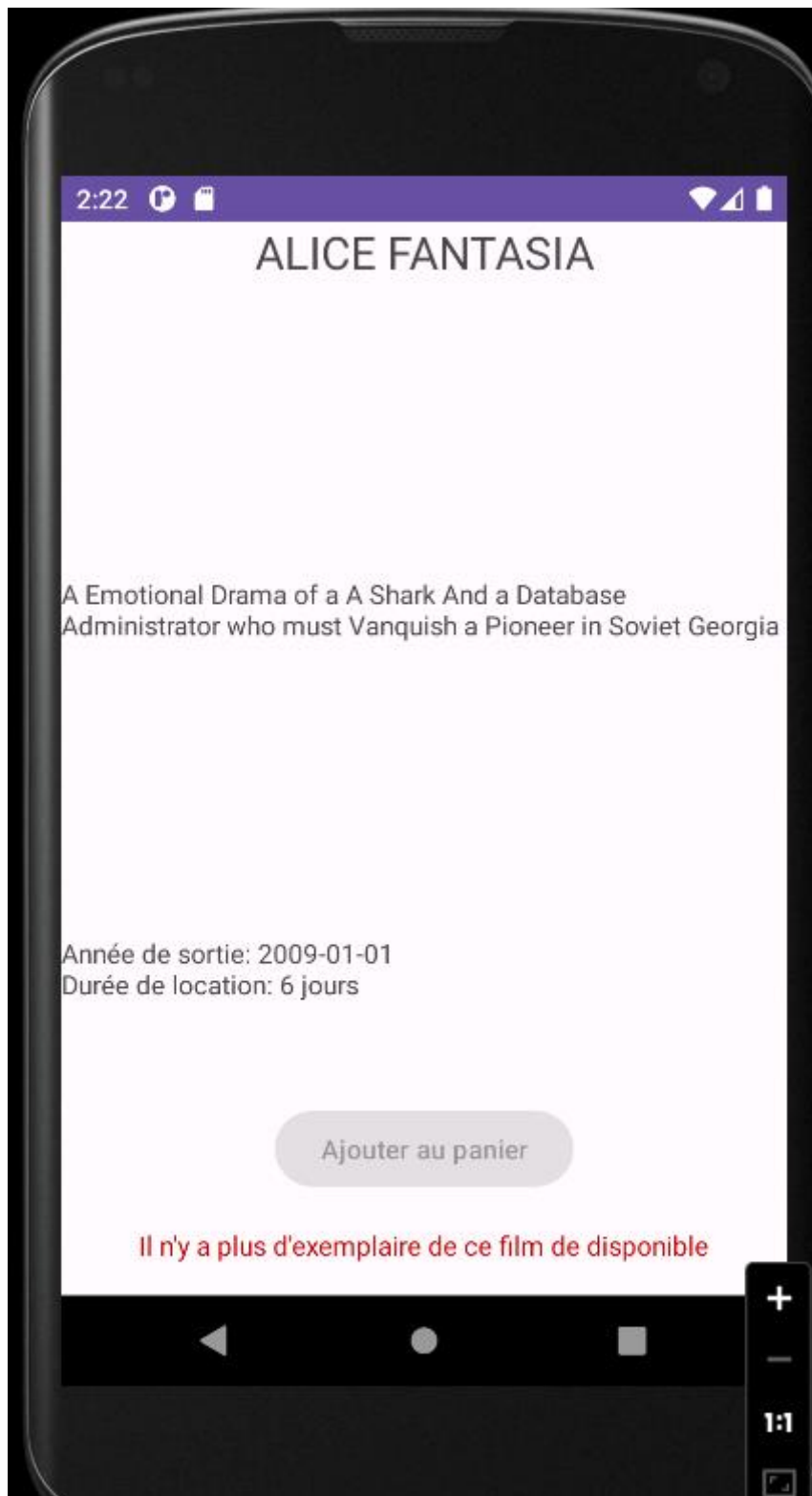
- Bouton « Historique » qui renvoie vers l'écran « Historique des commandes ».
- Bouton avec l'icône d'un caddie qui renvoie vers l'écran « Panier ».
- Chaque ligne de film est cliquable et renvoie vers la page « Détail d'un film ».
- Une actualisation automatique est effectuée toutes les 30 secondes.

Détail d'un film :



- Bouton « Ajouter au panier » : ajoute le film au panier et renvoie vers l'écran « Liste des films ».

Détail d'un film non disponible :



- Le bouton « Ajouter au panier » est non disponible s'il n'y a plus de stocke du film en question.

Panier vide :



- Le bouton « Valider le panier » est non disponible si le panier est vide.

Panier non vide



- Le bouton « Valider le panier » enregistre les commandes en BDD (un film représente une commande) et renvoie vers l'écran « Liste des films ».

Historique des commandes :



- On affiche les commandes passées par l'utilisateur actuellement connecté.