

Réservation de ressources partagées

TER L3 Informatique (HLIN601)

Michel Meynard

Introduction

Le projet consiste en la création d'une application web permettant la gestion **temporelle** de ressources **partagées**. Deux exemples :

- site de réservation de courts de tennis (balle jaune) ;
- site communautaire de partage d'outils (perceuse, scie circulaire, tronçonneuse, ...)

La réservation de créneaux horaires sur une ressource devra être possible selon des modalités définies par le **gestionnaire** de la ressource, comme par exemple :

- créneaux de taille fixe (court de tennis réservé pour 1h) ou non. Dans ce dernier cas, c'est l'utilisateur qui définira la durée ;
- réservation payante ou non,
- réservée ou non aux seuls utilisateurs inscrits
- les ressources seront regroupées en groupes de ressources : par exemple, ensemble des terrains d'un club de tennis ou ensemble des outils d'un loueur d'outils

Suivent quelques pistes pour la modélisation et le développement.

Rôles

- Un rôle **administrateur** permet :
 - o de créer/supprimer des comptes gestionnaires, utilisateurs
 - o de créer/supprimer des ressources
- Un rôle **gestionnaire de ressources** permet de créer/supprimer/mettre à jour des ressources qui présenteront au minimum les critères suivants :
 - o Une localisation (adresse + coordonnées GPS)
 - o Un nom
 - o Une description décrivant notamment pour les objets la manière de récupérer et de rendre la ressource et pouvant inclure des photos
 - o Un prix selon les utilisateurs (terrain de tennis gratuit pour les adhérents mais payant pour les visiteurs)
 - o Les plages de disponibilité de la ressource
- Un rôle **utilisateur** permet :
 - o De rechercher par différents critères (nom, date, localisation...) des ressources
 - o De s'inscrire / se désinscrire à un événement
 - o De donner une note à l'événement (si date passée et inscription)
- Un invité « guest » pourra :
 - o Rechercher des ressources
 - o S'inscrire pour devenir un utilisateur

Méthode de gestion de projet

Une conception agile de type SCRUM devra être utilisée par les étudiants :

- Des sprints de deux semaines permettront de proposer des maquettes fonctionnelles au Product Owner (l'enseignant MM)
- L'apprentissage des outils sera réalisé au fur et mesure du développement
- Une réunion en fin de sprint avec le PO permettra d'évaluer l'avancée du projet

Éléments techniques

L'utilisation de services Web REST est OBLIGATOIRE.

- Programmation côté serveur en PHP
 - o framework PHP REST à choisir par les étudiants
 - o BD SQL à choisir par les étudiants
- Programmation côté client en JavaScript
 - o Framework angular préconisé
 - o Interface responsive
- Utilisation d'un dépôt git à choisir par les étudiants