Cahier des charges - Application mobile de gestion de cinéma

1. Contexte et objectifs

Le client souhaite développer une application mobile pour gérer l'ensemble des aspects d'un cinéma, de la programmation des films à la vente de tickets. L'application sera accessible aux clients pour la consultation des informations et l'achat de tickets, et au personnel du cinéma pour la gestion des salles, des séances et des projections.

2. Fonctionnalités

2.1. Gestion des cinémas

Ajout, modification et suppression de cinémas

Consultation de la liste des cinémas avec leurs informations (, nom, position géographique)

2.2. Gestion des salles

Ajout, modification et suppression de salles

Consultation de la liste des salles d'un cinéma avec leurs informations (numéro, nom, capacité)

2.3. Gestion des places

Ajout, modification et suppression de places

Consultation de la liste des places d'une salle avec leurs informations (numéro, position géographique)

2.4. Gestion des films

Ajout, modification et suppression de films

Consultation de la liste des films avec leurs informations (titre, genre, durée, synopsis, etc.)

2.5. Gestion des séances

Ajout, modification et suppression de séances

Association d'une séance à une salle, un film et une date de projection

Définition du prix d'une séance

2.6. Gestion des projections

Ajout, modification et suppression de projections

Association d'une projection à une séance

Définition du nombre de places disponibles

2.7. Gestion des tickets

Achat de tickets par les clients

Consultation des tickets achetés par un client

Validation des tickets à l'entrée du cinéma

2.8. Fonctionnalités annexes

Plan d'accès aux cinémas

Affichage des bandes-annonces des films

Système de notification pour les séances à venir

Possibilité de laisser des avis sur les films

3. Architecture technique

L'application sera développée en deux parties :

Backend : Développé avec Spring Boot, il permettra de gérer la logique métier et l'accès aux données.

Frontend : Développé avec Java Android, il permettra de créer l'interface utilisateur et d'interagir avec le backend.

4. Design et ergonomie

L'application aura un design moderne et intuitif, adapté aux besoins des utilisateurs. L'ergonomie sera pensée pour une utilisation facile et fluide sur mobile.

5. Plateformes et compatibilité

L'application sera disponible sur les plateformes Android et iOS.

6. Détail des fonctionnalités

6.1. Interface d'accueil

Présentation des cinémas dans chaque ville

Recherche de films par titre, genre, etc.

Affichage des séances à venir

6.2. Page d'un cinéma

Informations sur le cinéma (adresse, horaires, etc.)

Liste des salles et des films projetés

Achat de tickets pour une séance

6.3. Page d'une séance

Informations sur la séance (film, date, heure, salle, prix)

Plan de la salle avec les places disponibles

Achat de tickets

6.4. Profil utilisateur

Consultation des tickets achetés

Historique des séances

Avis sur les films

8. Conclusion

Ce cahier des charges présente les fonctionnalités et les caractéristiques principales de l'application mobile de gestion de cinéma. Il est un document de base qui servira à la réalisation du projet.

9. Annexes

Maquettes fonctionnelles

Charte graphique

10. Points à discuter

Besoins spécifiques du client

Fonctionnalités supplémentaires

Prochaines étapes

Validation du cahier des charges par le client

Début du développement de l'application.