A picture containing tableware, plate, cup, drawing

Description automatically generated

|  |  |
| --- | --- |
| TP3 – Applications Web  Travail d’équipe | Modèle / GABARIT  Document d’analyse pour approbation du tp3  Mohammed Salim MEFLAH  Nom 1 Mohamed-Akram Aymouch  DA 1 2391145  Nom 2 Smith Abigael blaise  DA 2 6248049  Nom 3 Yassin Khallaf |
|  |  |

Table des matières

[TP3 – Application Web – Livrable 1 2](#_Toc168002672)

[Consignes : 2](#_Toc168002673)

[Nature du projet 2](#_Toc168002674)

[Modèle de données logique 3](#_Toc168002675)

[Modèle de données relationnel 3](#_Toc168002676)

[Clé de lecture du modèle de données 4](#_Toc168002682)

[Croquis d’écrans 5](#_Toc168002683)

[L’accueil 5](#_Toc168002684)

[Gestion des Clients 5](#_Toc168002685)

[Gestions des Jeux vidéo 6](#_Toc168002686)

[Gestion des Réservations 6](#_Toc168002687)

[Référence 6](#_Toc168002688)

# TP3 – Application Web – Livrable 1

## Consignes :

Le système choisi devra comprendre un minimum de 4 tables et un maximum de 6. Le système devra comporter un minimum de 3 écrans HTML et un maximum de 5. Vous devrez utiliser des feuilles de style (.CSS) pour mettre en forme les pages HTML de votre site. Un minimum de 2 pages, qui elles devront contenir un/des programmes JavaScript qui iront chercher/mettre à jour l’information dans la base de données.

## Nature du projet

Notre projet consiste en la création d’un site web dynamique dédié à la réservation de jeux vidéo en ligne. L’objectif principal est de permettre aux utilisateurs de consulter, réserver et visualiser leurs réservations de manière efficace via une interface intuitive et conviviale. Pour ce faire, nous avons conçu une base de données relationnelle comprenant plusieurs tables principales : Jeux Vidéo, Clients et Réservations. Cette structure nous permet de gérer efficacement les informations sur les jeux vidéo disponibles, les clients enregistrés et les réservations effectuées.

Le site web comporte plusieurs pages HTML interconnectées, chacune ayant une fonction spécifique pour faciliter l’expérience utilisateur. Parmi celles-ci, la page d'accueil présente le site et invite les utilisateurs à s'identifier ou à créer un compte. Une fois connecté, les utilisateurs peuvent accéder à une page de liste des jeux vidéo, où ils peuvent consulter les titres disponibles et choisir ceux qu'ils souhaitent réserver. Chaque jeu vidéo dispose d'une page dédiée fournissant des informations détaillées telles que le nom, le genre, la date de sortie et l'éditeur.

En plus de cela, une section dédiée à la gestion des réservations permet aux utilisateurs de consulter leurs réservations actuelles et d'en ajouter de nouvelles. Les réservations sont affichées de manière claire et concise, avec des détails sur le jeu vidéo réservé et la date de réservation.

Pour garantir une expérience utilisateur fluide et réactive, nous avons intégré des scripts JavaScript qui communiquent avec une API REST, permettant la récupération et la manipulation des données en temps réel. L’interface utilisateur est stylisée à l’aide de feuilles de style CSS pour assurer une présentation visuelle attrayante et cohérente. En utilisant Git et GitHub, nous avons suivi une approche de développement collaboratif, facilitant ainsi la gestion des versions du code source et la collaboration entre les membres de l'équipe.

## Modèle de données logique

Une image contenant texte, capture d’écran, diagramme, Rectangle

Description générée automatiquement

## Modèle de données relationnel

Une image contenant texte, capture d’écran, diagramme, ligne

Description générée automatiquement

Le modèle de données logique explique les relations entre les entités du système de gestion de magasin de jeux vidéo. Chaque entité contient des informations spécifiques et est reliée à d'autres entités par des associations clairement définies.

## L'entité "jeu\_video" contient les informations de base sur les jeux vidéo disponibles sur le site, notamment leur nom, genre, date de sortie et éditeur.

## L'entité "reservation" englobe les détails des réservations effectuées par les clients, comme la date de réservation et le jeu vidéo réservé.

## L'entité "client" contient les informations sur les clients utilisant ou souhaitant réserver des jeux vidéo, comprenant leur nom, prénom, numéro de téléphone et adresse e-mail.

## L'entité "categorie" représente les différentes catégories auxquelles peuvent appartenir les jeux vidéo, facilitant ainsi leur classement et leur recherche.

## L'entité "reservation" joue un rôle crucial dans la gestion des réservations de jeux vidéo par les clients, en assurant un suivi précis des disponibilités.

## Clé de lecture du modèle de données

Chaque catégorie regroupe plusieurs jeux.

Chaque client peut effectuer plusieurs réservations.

Chaque jeu peut être réservé plusieurs fois.

## Croquis d’écrans

### L’accueil

Une image contenant texte, capture d’écran, logiciel, Logiciel multimédia

Description générée automatiquement

**L’écran d’accueil** est la page d’entrée vers le site, dans celle-ci nous devons expliquer le but du site, ainsi que notre slogan « Peu importe le jeu, nous l’avons pour vous! ». Celle-ci doit être attrayante, afin que les utilisateurs soient intéressés par le contenu du site. Pour ce faire nous allons ajouter une image sur le thème des jeux vidéo et celle-ci concorderas avec le thème de couleur du site, soit le gris.

### Gestion des Clients

Une image contenant texte, capture d’écran, logiciel, conception

Description générée automatiquement

La page gestion des clients est très importante, en effet c’est celle la qui nous permettra de nous identifiez en tant que clients pour ensuite pouvoir accéder à la réservation de jeux vidéo. Il va falloir entrer notre nom, téléphone, courriel ainsi que le courriel et appuyer sur le bouton ajouter pour s’identifier! Ensuite ce client précis sera contenu dans un tableau dans la page Réservations que nous verrons plus tard.

### Gestions des Jeux vidéo

Une image contenant texte, capture d’écran, logiciel, Police

Description générée automatiquement

La page gestions des jeux vidéo va contenir une méthode pour ajouter un jeu vidéo que le client qui s’est identifier désire réserver. Ensuite ce jeu vidéo précis sera contenu dans un tableau dans la page Réservations que nous verrons plus tard.

### Gestion des Réservations

**Une image contenant texte, capture d’écran, conception

Description générée automatiquement**

La page gestion des réservations, c’est la ou tout se passe, en effet, le client identifié va être contenu dans ce tableau et ensuite le jeu vidéo que le client aura réservé sera aussi contenu et afficher. Tout ceci grâce aux fonctions javascript appris en cours.

## Référence

* <https://developer.mozilla.org/fr/docs/Learn/HTML/Howto/Use_JavaScript_within_a_webpage>
* <https://developer.mozilla.org/fr/docs/Learn/JavaScript/Objects/JSON>
* <https://www.w3schools.com/html/>