

Projet

Maintenance de bateaux

Ce projet est commun aux EC INFO0303 (Conception Web 1) et INFO0304 (Bases de données). Il est demandé de réaliser la modélisation complète de l'application pour INFO0304 (selon des consignes propres), seule une partie de cette application doit être développée pour INFO0303. Les éléments présentés ici concernent précisément INFO0303.

1 Présentation du sujet

Le but du projet est de développer une application à destination de propriétaires de bateaux. Elle doit leur permettre de gérer l'entretien de leur flotte. Un bateau possède un ou plusieurs propriétaires.

Il existe plusieurs types d'entretiens :

- Sécurité obligatoire (radeau de survie, extincteurs, fusée, ...). Parmi ces équipements, certains doivent subir des révisions périodiques (radeau de survie) avec éventuellement une durée de vie maximale (12 à 18 ans suivant les constructeurs), uniquement une durée de vie (fusées, feux de détresse, ...). Ces contrôles sont obligatoires mais ils dépendent pour un bateau donné de la catégorie de navigation (côtière, semi-hauturière, hauturière).
- Révision périodique de type mécanique, avec des échéances et des périodicités imposées par un plan d'entretien constructeur. Il peut dépendre d'une date, de l'utilisation du moteur (horamètre : compteur d'heures) ou des deux.
- Entretien courant sans contrainte particulière (réparation d'une pièce cassée), changement de pièces d'usure (poulies, cordages, ...)

Par ailleurs, un bateau dispose de certaines caractéristiques (nom, marque, dimensions, année de construction, immatriculation, nombre de places, etc.). Il appartient à une catégorie et une seule. Selon sa catégorie, et à condition d'être pourvu des équipements obligatoires, un bateau pourra pratiquer certaines catégories de navigation.

2 Travail à réaliser

Développez l'application sur *Laravel*. Dès que vous commencer à travailler avec votre binôme, créez un projet sur le gitlab du département. N'oubliez pas de spécifier M. Alin, M. Maugière et M. Rabat comme reporters. L'application devra être fonctionnelle. Vous prendrez soin également de remplir votre base de données à l'aide de *seeders*.

Un rapport sera joint au projet. Il devra présenter votre travail : modélisations, étapes et choix de développement, etc.

3 Date

Le projet sera récupéré par les enseignants depuis le *gitlab* directement. Les projets doivent être terminés le 14 décembre 2019 - 23h59. L'ensemble des modifications déposées après cette date sera ignoré.