

CAMERA

Cahier des Charges

Systeme de Gestion de Réservations Cinéma - CAMERA

Signatures

- Développeur : Benfillous Anass
- Encadrant : Khalil Abouabdelmajid
- Date : 29/11/2024

Chapitre I : Contexte du Projet

1.1 Introduction

CAMERA est une application web de gestion de réservations cinématographiques conçue pour simplifier l'expérience de réservation de films et de consultation de programmation cinématographique.

1.2 Problématique

- Difficulté de trouver rapidement des informations sur les films
- Processus de réservation de billets complexe et chronophage
- Manque de centralisation des informations cinématographiques

1.3 Solution Proposée

Développement d'une application web intuitive permettant :

- Consultation facile des films à l'affiche
- Réservation de billets en ligne
- Informations détaillées sur les séances et les films

1.4 Objectifs

- Faciliter la réservation de billets de cinéma
- Centraliser l'information cinématographique
- Offrir une expérience utilisateur fluide et moderne
- Permettre une gestion efficace des réservations

1.5 Public Ciblé

- Cinéphiles
- Spectateurs occasionnels
- Jeunes et adultes de 15 à 45 ans
- Utilisateurs familiers des technologies numériques

1.6 Périmètre

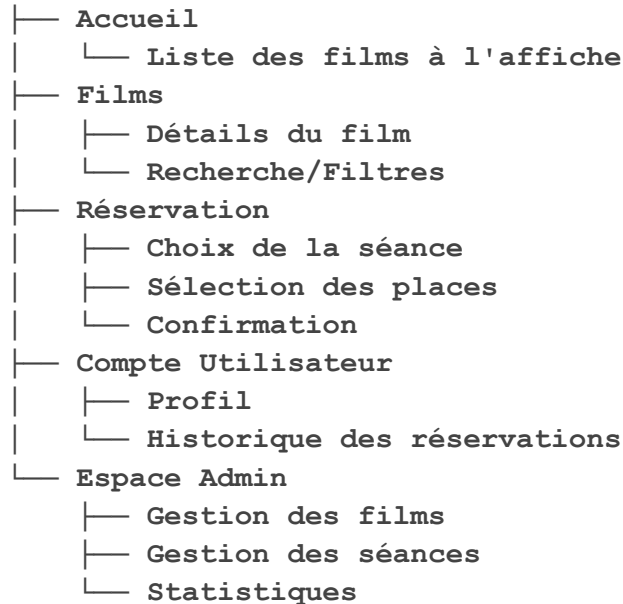
- Application web responsive
- Gestion des réservations de films
- Consultation des programmes cinématographiques

- Système d'authentification utilisateur

Chapitre II : Description Fonctionnelle et Technique

2.1 Description Fonctionnelle

2.1.1 Arborescence du Site



2.1.2 Fonctionnalités Front-Office

- Consultation des films à l'affiche
- Recherche et filtrage de films
- Détails complets des films
- Réservation de billets
- Sélection de places
- Création et gestion de compte utilisateur
- Historique des réservations
- Consultation des horaires et salles

2.1.3 Fonctionnalités Back-Office (Admin)

- Gestion des films (ajout, modification, suppression)
- Gestion des séances
- Gestion des salles
- Gestion des utilisateurs
- Tableau de bord statistique
- Gestion des réservations

2.2 Description Technique

2.2.1 Technologies Utilisées

- Backend : Spring Boot
- Frontend : Angular
- Base de données : PostgreSQL
- Gestion de version : Git
- Déploiement : Docker

2.2.2 Architecture Technique

- Architecture Monolithique
- API RESTful pour le backend
- Séparation des responsabilités entre le backend et le frontend
- Pattern Client-Serveur
- Conteneurisation Docker

2.2.3 Contraintes Techniques

- Responsive Design
- Compatibilité multi-navigateurs
- Performance et temps de réponse optimisés
- Gestion des erreurs
- Validation des données côté serveur et client

2.2.4 Sécurité

- Authentification JWT
- Chiffrement des mots de passe
- Protection contre les injections SQL
- Gestion des rôles utilisateurs
- Validation et sanitization des inputs
- HTTPS

Chapitre III : Graphisme et Ergonomie

3.1 Charte Graphique

3.1.1 Logo

- Le logo CAMERA présente un design minimaliste et épuré en lettrage blanc sur fond rouge vif.
- Cette palette de couleurs audacieuse et contrastée crée un impact visuel fort, évoquant l'univers du cinéma de manière dynamique et moderne.

- La typographie stylisée, avec des lettres légèrement arrondies, transmet une impression de professionnalisme et de qualité.
- Bien que simple, ce logo capture l'essence de l'application CAMERA et permettra une identification rapide et mémorable de la marque.

3.1.2 Palette Chromatique

Couleurs :

- Couleur primaire : #FFD700 (Or jaune)
- Couleur secondaire 1 : #FFA500 (Orange)
- Couleur secondaire 2 : #FF0000 (Rouge)
- Couleur de fond clair : #FFF0F0 (Crème)

3.1.3 Typographie

- Police principale : [Police moderne, sans-serif]
- Tailles : Hiérarchisées pour la lisibilité
- Graisse : Légère à semi-gras

3.2 Maquettes et Wireframes

Wireframes

— [Lien de Figma](#) —

- Maquette page d'accueil
- Maquette page de détail de film
- Maquette processus de réservation
- Maquette espace utilisateur
- Maquette espace administration

Annexes

- Diagramme de cas d'utilisation
- Diagramme de classes
- Planning prévisionnel