**CAHIER DES CHARGES**

1. **Introduction**

* Titre du projet :

Un Site web immobilier

* Présentation générale :

À Kinshasa, beaucoup de gens cherchent à louer ou acheter une maison, mais il n’y a pas toujours de bons sites pour les aider. C’est pour ça que, dans le cadre de mon travail de fin d’année en première année d’informatique, j’ai décidé de créer un site web simple pour une agence immobilière fictive, afin de présenter des maisons et appartements disponibles à louer ou à vendre.

* Objectifs du projet :

Créer un site web simple, moderne et informatif permettant à une agence immobilière de présenter ses offres de biens immobiliers.

* Mettre en ligne des annonces immobilières classées par type : à louer / à vendre.
* Permettre à l’utilisateur de naviguer facilement entre les différentes pages.
* Afficher des images et informations détaillées pour chaque bien (ex. : prix, description, localisation...).
* Ajouter un formulaire de contact pour simuler une prise de contact avec l’agence.
* Public cible et utilisateurs finaux :

Habitants de la ville-province de Kinshasa à la recherche de logements à louer.

1. **Analyse des besoins**

* Besoins fonctionnels :
* Afficher une page d’accueil, Présenter brièvement l’agence et ses services, avec des liens vers les pages de biens à vendre et à louer.
* Afficher des biens immobiliers, Afficher plusieurs pages contenant des annonces de maisons ou d’appartements, avec : une ou plusieurs photos, une description, le type de bien, la localisation, le prix.
* Permettre la navigation entre les pages.
* Afficher un formulaire de contact, Permettre à l’utilisateur d’envoyer une demande ou un message à l’agence
* Avoir un design responsive, Le site doit bien s’adapter à différents écrans : téléphone, tablette, ordinateur.
* Rendre le site interactif, Avec JavaScript, ajouter des effets simples comme le Menu déroulant, Des Boutons interactifs, une lightbox
* Besoins Non Fonctionnels :
* Sécurité des données utilisateurs.
* Interface simple et ergonomique.
* Compatibilité avec navigateurs courants.
* Rapidité de chargement.

1. **Description des fonctionnalités**

Chaque fonctionnalité sera décrite sous forme de cas d’usage :

**Acteur :** Utilisateur (locataire)

**Action :** Recherche un logement selon des critères (localisation, prix, etc.)

**Résultat attendu :** Affichage d’une liste de logements correspondant à sa recherche

1. **Technologies et outils**

**Langages de programmation :**  
HTML, CSS, JavaScript

**Outils de versionning :**  
Git / GitHub

**Éditeur de code** :   
VS Code

1. **Contraintes et limites**

* Projet de niveau moyen (débutant en programmation).
* Aucune gestion dynamique des annonces.
* Pas de recherche ou tri avancé.
* Les changements ne se font qu’en éditant manuellement les fichiers, sans automatisation.
* Limites techniques liées aux compétences actuelles de l’étudiant.

Échéance

| **Étape du projet** | **Durée estimée** | **Période prévue** |
| --- | --- | --- |
| Analyse du besoin / recherche | 2 jours | 1er - 2 juin |
| Rédaction du cahier des charges | 1 jour | 3 juin |
| Création de la maquette (dessin à main ou logiciel) | 1 jour | 4 juin |
| Développement HTML (structure) | 3 jours | 5 - 7 juin |
| Ajout du style CSS | 3 jours | 8 - 10 juin |
| Ajout du JavaScript (interactivité, lightbox) | 4 jours | 11 - 14 juin |
| Insertion du contenu (images, textes) | 2 jours | 15 - 16 juin |
| Tests et ajustements | 2 jours | 17 - 18 juin |
| Rédaction de la monographie | 4 jours | 19 - 22 juin |
| Relecture et finalisation | 2 jours | 23 - 24 juin |