

Notice d'utilisation et explication du code

Ervan SILVERT Timothe JEANNOT

1 Utilisation

Le programme s'exécute à l'intérieur d'une console exclusivement.

Avant de ne pouvoir faire quoi que ce soit, le programme demande de vous connecter, ou de vous inscrire si vous n'avez pas encore de compte. Pour cela un menu par choix numérique (1 pour se connecter, 2 pour s'inscrire).

1.1 Connexion

La connexion verifie si l'utilisateur associé au mot de passe est enregistré dans la table `Utilisateur`. Même si le `login` suffit à identifier un utilisateur, la présence d'un mot de passe suppose que l'utilisateur le donne pour se connecter. Une fois connecté, toutes les autres données sont liées à l'utilisateur et retrouvables aisément depuis la base de données.

1.2 Inscription

L'inscription demande un nom d'utilisateur qui servira de `login`. Tout de suite après sa saisie, le programme vérifie sa disponibilité ; s'il est déjà pris alors la programme s'arrête, sinon on passe à la suite.

La suite consiste à enregistrer les données sur l'utilisateur, tout d'abord son mot de passe, puis son nom, prénom et vient la phase d'identification de l'administrateur.

Un administrateur possède un accès direct à toutes les fonctionnalités du programme tandis qu'un utilisateur lambda ne peut que chercher et réserver. Pour être administrateur, il suffit au moment adéquat de rentrer le « mot de passe ROOT ». Ceci est à la fois une référence au système d'exploitation GNU-Linux, mais aussi une carte d'accès à la « racine » de la base de données. Bref, à ce moment, seul celui qui entrera le « mot magique » sera reconnu comme administrateur. Ce mot de passe ROOT est, durement codé, « admin ».

1.3 Arrivée au menu principal

Une fois connecté, l'utilisateur possède plusieurs actions possibles, un choix dépendant de sa qualité d'administrateur ou non. S'il est un administrateur il possède 5 choix :

1. Ajouter son hébergement
2. Rechercher un hébergement
3. Réserver un hébergement (lance une recherche)
4. Regarder les réservations
5. Quitter

S'il n'est pas administrateur il ne peut pas regarder les réservations ni ajouter un hébergement.

1.4 Actions du programme en bref

Ajout d'un hébergement Ajouter un hébergement demande les caractéristiques de l'hébergement tel que le nombre de place, le tarif, la situation géographique. L'ID est automatiquement déduit par une fonction qui choisit le plus grand ID existant +1.

Rechercher un hébergement Rechercher un hébergement nécessite une date d'arrivée, de départ, de séjour, et ensuite tous les séjours disponibles sont affichés. Aucun autre critère n'est demandé car nous partons d'un principe commercial qui est de présenter tous les biens pour tenter le client... Bien sûr.

Réserver un hébergement Pour cela nous commençons par rechercher un hébergement, évidemment puisqu'il faut l'ID de l'hébergement pour le réserver. C'est peu courant mais c'est une bonne solution.

Une fois la recherche faite l'utilisateur est amené à saisir l'ID du logement qu'il veut, de manière à le réserver. Là encore nous vérifions bien que les hébergements ne sont pas déjà pris par quelqu'un d'autre.

Regarder les réservations Et bien nous affichons toutes les réservations à venir, nous avons au moins exclus les réservations passées.

2 Travail de groupe

Timothe s'est chargé de construire le squelette de quelques fonctions, il a initialisé un menu tout juste fonctionnel.

Une fois ce travail fait, j'ai décidé de reprendre ce squelette et lui greffé de la vie, tout est commenté et structuré pour une meilleure lecture.