



# Rapport de Projet Web

*LUDOTHÈQUE*

Cedric Jefferson Nguimfack  
10/05/2019

## Sommaire

<b>Introduction</b>	<b>1</b>
<b>Présentation du projet</b>	<b>2</b>
<b>Analyse technique des besoins</b>	<b>2</b>
<b>Choix techniques</b>	<b>3</b>
<b>Guide utilisateur</b>	<b>3</b>
<b>Problèmes rencontrés</b>	<b>3</b>
<b>Conclusion</b>	<b>3</b>

## Introduction

Dans le cadre des séances de TP Web, il nous a été demandé de réaliser un site internet pour une ludothèque en utilisant les technologies Web suivantes: PHP, HTML, CSS et JS. La mise en place de cette application nécessite la manipulation de notions vues en cours, TD et TP. L'objectif final de ce projet étant de procéder à l'élaboration d'une application en mode user et admin.

## Présentation du projet

### Description

Ce projet d'application repose sur du HTML5, CSS3, PHP5 et du Javascript.

### Situation du projet

Nous devons concevoir une ludothèque permettant aux parents et aux enfants de réserver des jeux sur le site internet, et venir les chercher à un créneau horaire prédéfini.

Les jeux seront triés selon certains critères notamment :

- Le nom du jeu
- La catégorie
- L'âge du public etc

### Enoncé du besoin

Nous devons définir deux types d'utilisateurs : Les clients, et l'administrateur.

Nous devons développer la page de réservation, celle de consultation de jeux, et une page de recherche de jeux pour le client.

Pour l'administrateur nous devons développer une page de gestion de jeux et une de gestion d'utilisateurs par lesquelles il pourra ajouter ou supprimer des clients ou des jeux

### Cahier de charges

Les livrables attendus de ce projet sont une base de données constituée des tables:

- Jeux
- Réservations
- Utilisateurs

---

À laquelle s'ajoutent, les différentes pages mentionnées plus haut.

## Analyse technique des besoins

Dans l'optique d'obtenir un système de données plus cohérent, nous avons décidé d'ajouter deux tables à notre BD:

- Une table de jeux favoris
- Une table de souhaits

En effet, nous avons décidé d'ajouter deux fonctionnalités à notre application afin d'améliorer l'expérience utilisateur.

## Choix techniques

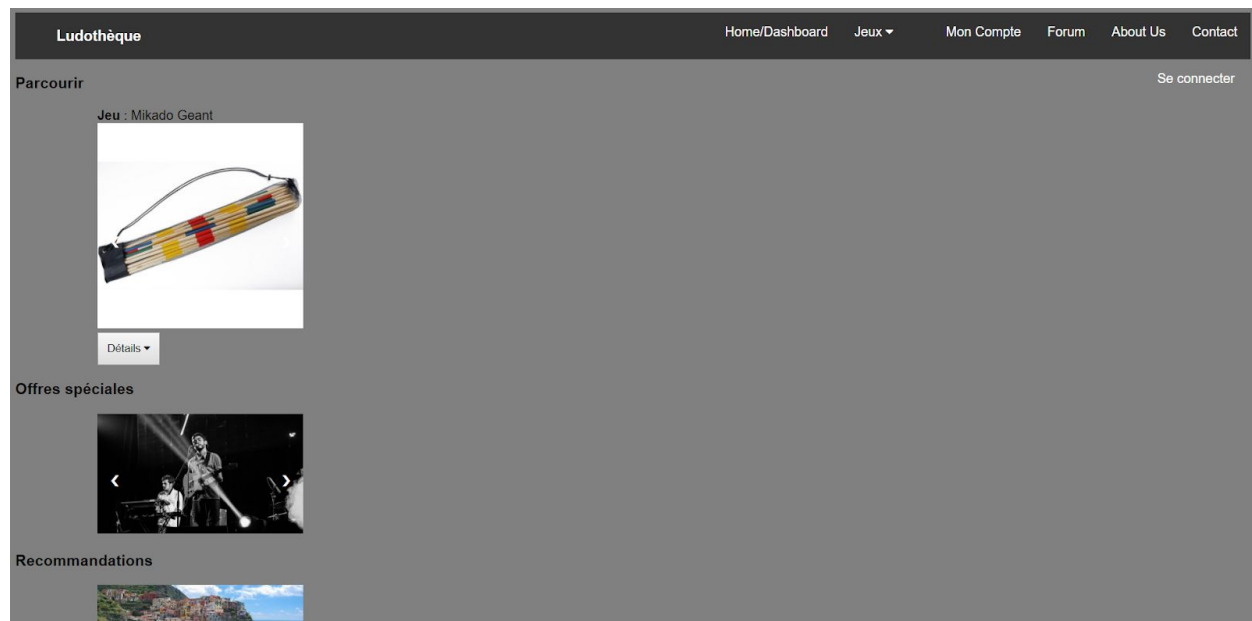
Afin de réaliser notre site nous avons décidé d'utiliser les technologies suivantes :



## Guide utilisateur

Dans cette partie nous allons présenter l'application dans son ensemble en mentionnant chacune de ces fonctionnalités en mode user ou admin.

Page d'accueil :



Page de connexion

## Connexion

N° adhérent:

Mot de passe:

**Vous n'avez pas de compte? [Inscrivez-vous](#)**

Page d'inscription

# Inscription

Nom:

Prénom:

Date de naissance:

Mot de passe:

Email:

Page de Jeux

## Problèmes rencontrés

## Conclusion