

# Projet MEDIATHEQUE

## Sommaire

Table des matières	Page 1
I. Présentation	Page 2
A. Contexte	Page 2
B. Objectif et mise en place de l'application	Page 2
II. Cahier des charges	Page 3
A. Rôles	Page 3
1. Utilisateurs	Page 3
2. Administrateur	Page 3
B. Livres	Page 4
C. Diagrammes Modèles	Page 4
D. Architecture applicative	Page 4
1. Environnement de production	Page 4
2. Environnement de développement	Page 4
III. Missions de développement	Page 5
A. Développement Web	Page 5
B. Client Lourd (Java)	Page 5
IV. Annexes	Page 6
A. Diagrammes et Modèles	Page 6
1. Diagramme des cas d'utilisations	Page 6
2. Modèle Conceptuel de Données	Page 7
3. Modèle Physique de Données	Page 8

# I. Présentation

## A. Contexte

Le maire de They-sous-Vaudemont, entend développer les activités culturelles de sa ville de Meurthe-et-Moselle, au profit de sa douzaine d'administrés.

Selon lui cela passe par l'ouverture d'une médiathèque. Cependant, ne disposant pas des fonds nécessaires à la création et l'entretien d'une médiathèque physique, le maire a fait appel à nous pour développer une médiathèque numérique.

Toujours lié à cette question financière, le maire veut que cette médiathèque numérique puisse ne contenir que des items libres de droit, de façon à éviter l'achat de licence ou encore d'éventuels procès d'ayant-droit. Mais il veut aussi que la gestion et l'entretien de l'application, puisse se faire par une équipe réduite et pas forcément issue d'un cursus en informatique.

L'ergonomie et la simplicité de l'application devront donc être l'une des priorités lors du développement. Tout particulièrement pour le client web, qui sera manipulé par les habitants de They-sous-Vaudemont, dont 18,6 % ont 60 ans ou plus.

## B. Objectif et mise en place de l'application

Dans le but de rendre la culture participative et attrayante, le maire veut que notre application permette aux utilisateurs de téléverser, de modifier, de télécharger et de consulter par eux-mêmes des items (libres de droit), directement sur et depuis le client web.

Les utilisateurs n'auront accès qu'au site web, depuis lequel ils pourront, par exemple, consulter un livre, ou encore modifier sa fich'livre (fiche contenant toutes les informations d'un livre).

L'application donnera à l'administrateur tout contrôle sur les visiteurs, et sur le contenu de la base de données, grâce à quelques outils. Par exemple via le tableau de bord, créé dans le but de retrouver un individu en particulier.

Toute la partie administration sera implémentée sur le client lourd, de manière à sécuriser plus efficacement les différents éléments de l'application. Compartimenter l'application permet aussi un développement plus aisé et une utilisation plus simple.

## II. Cahier des charges

### A. Rôles

#### 1. Utilisateurs

Les utilisateurs auront l'obligation de s'inscrire, puis de s'identifier à chaque visite, pour utiliser les fonctionnalités du site web.

Pour prévenir au mieux de toute utilisation contraire à nos règles, l'utilisateur devra s'identifier de manière exhaustive et personnelle, afin d'être identifié facilement si nécessaire. En vertu de cela, les informations des utilisateurs seront :

- Adresse mail
- Mot de passe
- Prénom
- Nom
- Date de Naissance
- Adresse physique complète

#### 2. Administrateur

L'administrateur peut, par exemple, téléverser des livres ou éditer des fich'livres, il peut aussi consulter un tableau de bord lui donnant accès à la liste des utilisateurs. Il a aussi bien évidemment accès à la base de données via PHP MyAdmin.

L'administrateur pourra supprimer tout contenu ou compte utilisateur ne respectant pas les règles de la médiathèque.

## B. Livres

Les livres seront identifiés par leur ISBN et les informations liés à ceux-ci, en plus de l'ISBN, seront les suivantes :

- Titre
- Auteur(s)
- Éditeur
- Année de publication
- Description (Synthèse)
- Nombre de pages
- Catégorie(s)
- Langue

## C. Diagrammes et Modèles

Tous les diagrammes et modèles sont, par souci d'ergonomie et de lisibilité, présents dans les annexes. La table des matières permet de les retrouver plus facilement.

## D. Architecture applicative

### 1. Environnement de production

La base de données est hébergée sur un S.G.B.D.R. MySQL.

Le site Internet est hébergé sur un serveur Web Apache.

Le client lourd est une application Java.

Le client est web est développé en PHP.

### 2. Environnement de développement

Développement web en PHP avec Visual Studio Code.

Développement en Java sous l'IDE NetBeans version 11.

Modélisation UML avec BOUML 7.

Modélisation MERISE avec Analyse SI 0.80.

Gestion de version et environnement de travail en groupe à l'aide de GitHub.

## III. Missions de développement

### A. Développement Web

#### **Mission I. Création du site web**

I.1. Création sommaire du site web pour mise en contexte du projet

#### **Mission II. Inscription**

II.1. Non anonyme, garantissant la vérification de l'identité de la personne

#### **Mission III. Authentification**

III.1. Avec mot de passe et identifiant

#### **Mission IV. Espace personnel**

IV.1. Modification des informations personnelles des visiteurs

#### **Mission V. Recherche et consultation**

V.1. Mise en place des outils de recherche (titre ISBN auteur année)

V.2. Affichage Informations d'un Livre

### B. Client Lourd (Java)

#### **Mission I. Administration**

I.1. Affichage et suppression et modification des livres

I.2. Affichage et suppression et modification des administrateurs

I.3. Affichage et suppression et modification des visiteurs

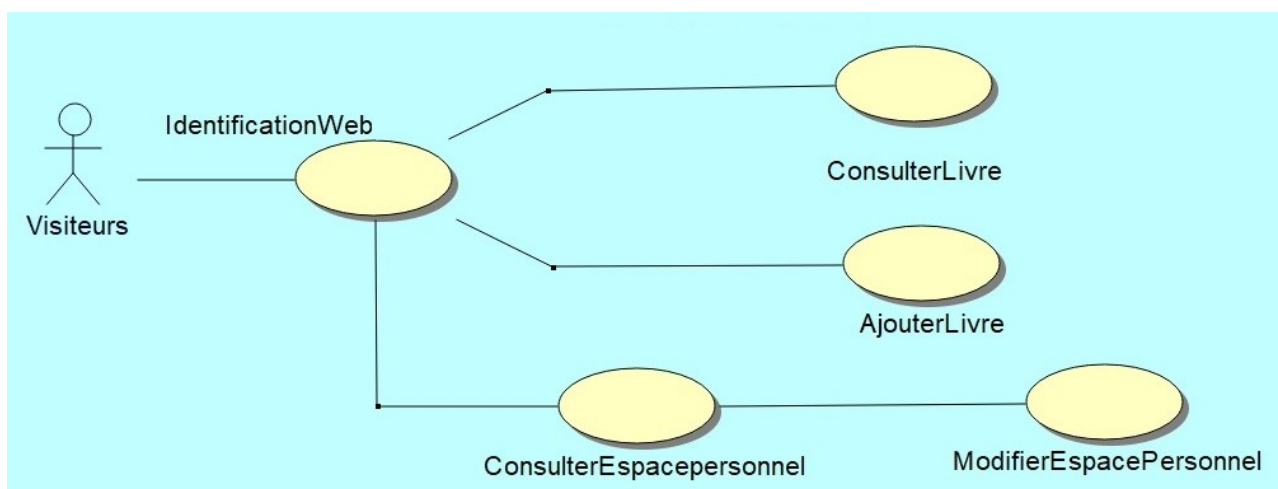
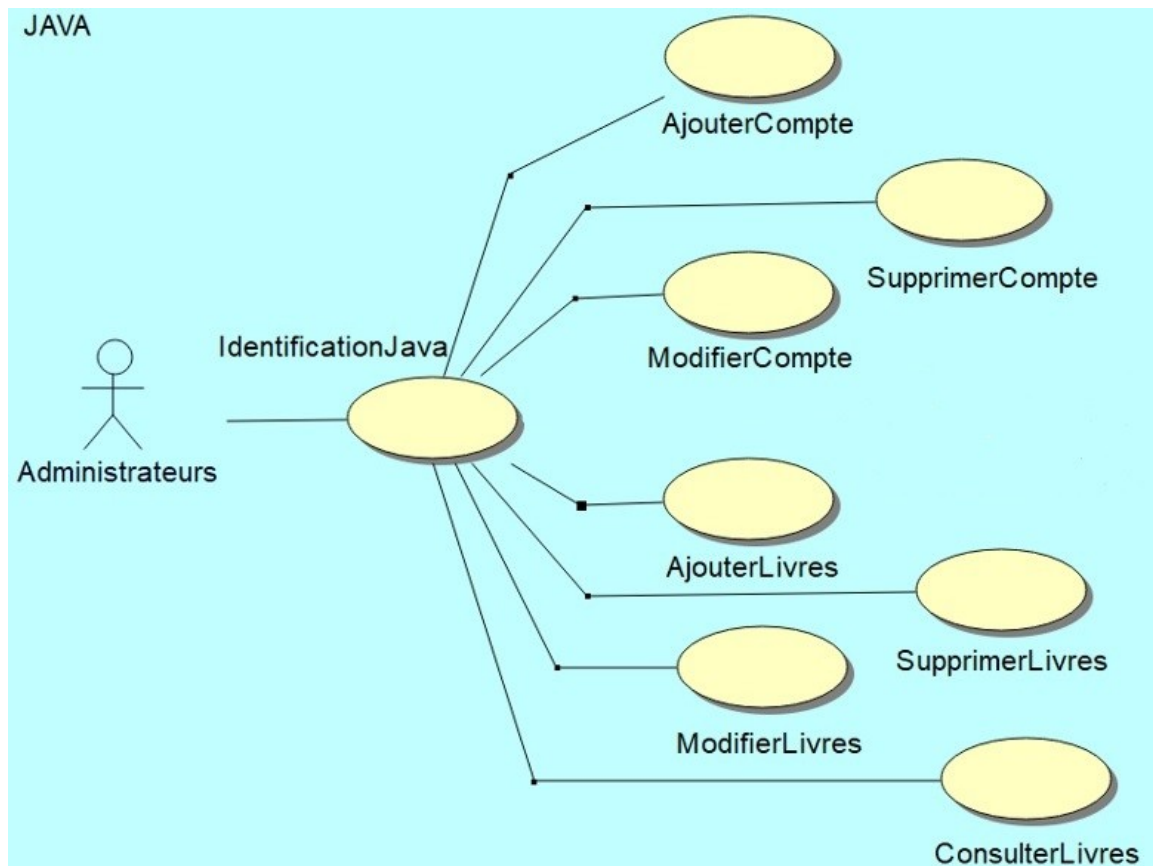
#### **Mission II. Authentification**

II.1. Identifiant et mot de passe des admin

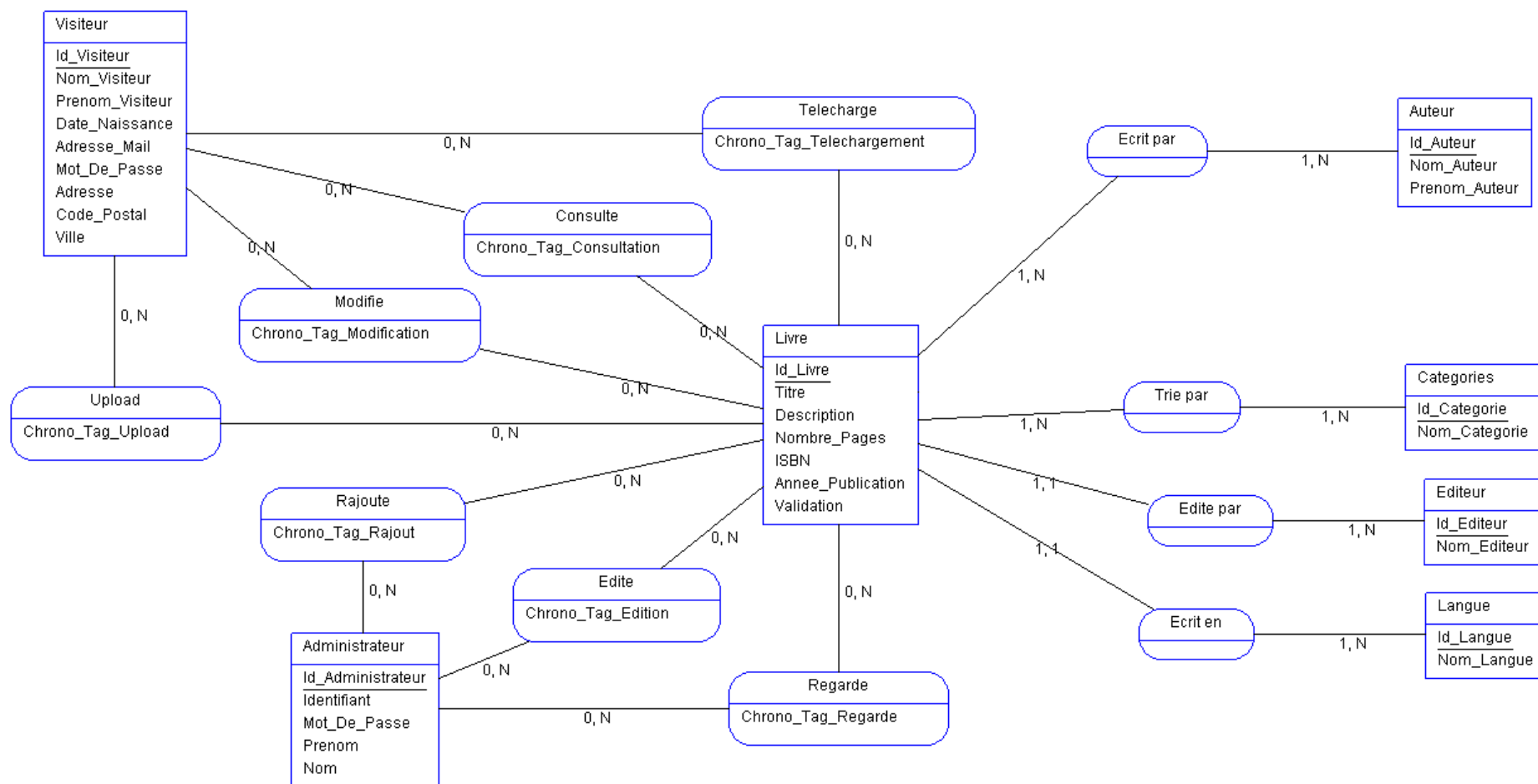
## IV. Annexes

### A. Diagrammes et Modèles

#### 1. Diagramme des cas d'utilisations



## 2. Modèle Conceptuel de Données



### 3. Modèle Physique de Données

