01/04/2022

Deconninck Corentin & Hallet Antoine

Projet Rent A Car

Cahier de charge

Table des matières

[Contexte 2](#_Toc96095352)

[Cadre 2](#_Toc96095353)

[Projet 2](#_Toc96095354)

[Analyse métier 2](#_Toc96095355)

[Description de la solution 2](#_Toc96095356)

[Composition du projet 3](#_Toc96095357)

[Fonction Attendues 3](#_Toc96095358)

[Exigences fonctionnelles 3](#_Toc96095359)

# Contexte

## Cadre

Etudiant en informatique de gestion en promotion sociale à l’EPHEC, il nous a été demandé, dans le cadre du cours de « *Projet développement SGDB* », de réaliser un projet informatique portant sur la gestion d’une société de location de voiture. Le but du projet est de pouvoir implémenter une base de données ainsi qu’une application qui communique avec celle-ci afin de gérer la société. La cohérence business de l’application n’est pas l’objet de l’exercice.

## Projet

Le projet consiste à créer un programme de location de voiture. Ce programme doit permette à la société de gérer son parc automobile et doit permettre à un client de faire une réservation. Afin de mener à bien ce projet, nous nous somme basés sur les règles business écrites par Mr. Fievez ainsi que sur des postulats que nous avons établis.

* Enoncé du projet :
* Postulats sur le projet :

# Analyse métier

## Description de la solution

La solution permettra au gérant de la société de location de voiture de gérer son parc automobile et de louer ses voitures à des clients.

D’un point de vue gérant, il pourra :

1. Gérer son parc automobile (Créer une voiture, modifier une voiture, supprimer une voiture)
2. Gérer ses dépôts (Créer un dépôt, supprimer un dépôt, assigner un véhicule à un dépôt)
3. Gérer la notoriété de ses véhicules (créer une notoriété, supprimer une notoriété, assigner une notoriété à un véhicule)
4. Gérer ses forfaits (créer un forfait, supprimer un forfait)
5. Gérer ses prix (créer un prix, modifier un prix)
6. Gérer les réservations (visualiser des réservations, modifier le dépôt de retour s’il est vide)

D’un point de vue client, il pourra :

1. Se créer (se créer, se modifier)
2. Faire une réservation (Choisir un dépôt de départ, choisir un véhicule disponible dans ce dépôt, choisir un forfait lié à ce dépôt ou non)
3. Modifier une réservation (Si elle n’est pas en cours)
4. Annuler une réservation (Si elle n’est pas en cours)

### Composition du projet

Le projet sera décomposé en 4 parties :

1. Cahier de charge
2. Base de données
3. Application
4. Interface utilisateur (MVC)

# Fonction Attendues

### Exigences fonctionnelles

Fonctionnalités obligatoires pour le loueur

|  |  |
| --- | --- |
| Code | Description |
| EF-LO-001 | Créer un véhicule |
| EF-LO-002 | Modifier un véhicule |
| EF-LO-003 | Supprimer un véhicule |
| EF-LO-004 | Créer un dépôt |
| EF-LO-005 | Supprimer un dépôt |
| EF-LO-006 | Assigner un véhicule à un dépôt |
| EF-LO-007 | Créer une notoriété |
| EF-LO-008 | Supprimer une notoriété |
| EF-LO-009 | Assigner une notoriété à un véhicule |
| EF-LO-010 | Créer un forfait |
| EF-LO-011 | Supprimer un forfait |
| EF-LO-012 | Créer un prix |
| EF-LO-013 | Supprimer un prix |
| EF-LO-014 | Visualiser une réservation |
| EF-LO-015 | Modifier une réservation |
| EF-LO-016 |  |

Fonctionnalités obligatoires pour le client

|  |  |
| --- | --- |
| Code | Description |
| EF-CL-001 | Créer un client |
| EF-CL-002 | Modifier un client |
| EF-CL-003 | Créer une réservation |
| EF-CL-004 | Modifier une réservation |
| EF-CL-003 | Annuler une réservation |
|  |  |