

Objectifs :

L'objet de ce projet est de réaliser une application pour une salle d'escalade.

Différents utilisateurs : gestionnaires de la salle, ouvreurs et grimpeurs.

Pour les grimpeurs l'application devra permettre :

- De créer un profil (pseudo, âge, type de grimpe (à vue, après travail, entête, salle, dévers...), chaussons préférés, niveau
- De suivre et gérer sa progression :
 - De connaître le nombre de voies effectuées par session et leur difficulté
 - Avoir un historique des voies parcourues selon l'essai effectué (à vue, après travail, flashé..)
 - Faire des analyses croisées des performances en fonction des essais. Il sera également intéressant de permettre les agrégations par semaine et/ou activité.
 - Participer à la qualité d'ouverture en donnant son avis sur la justesse de la cotation et la qualité des voies et en y associant des commentaires
 - Poster des petites annonces pour vendre ou acheter du matos
 - Rechercher un ou des partenaires de grimpe
 - Créer des alertes personnalisées lorsque qu'une voie dans son niveau est ouverte ou fermée
 - Accéder aux autres commentaires des grimpeurs sur les voies
 - Participer à un événement organisé par la salle.

Pour les ouvreurs, qui sont aussi des grimpeurs, l'application permettra de simplifier la planification et de s'adapter aux exigences des grimpeurs

- Modifier la difficulté d'une voie en fonction des remarques des grimpeurs
- Indiquer l'ouverture d'une nouvelle voie (difficulté, couleur des prises, secteur, type (dynamique, dalle, devers, toit, à doigts, souplesse.....)
- Indiquer la fermeture d'une voie
- Consulter des statistiques sur les réussites des voies (pourcentage, pourcentage de réussite à vue, flash, après travail, etc.)

Pour les gestionnaires de la salle l'application permettra de gérer le planning des ouvertures de voies, d'affecter les ouvreurs sur les différents secteurs afin de garantir une rotation des ouvreurs, organiser des événements (challenges, soirées ...) et de notifier les grimpeurs.

Reformulation :

L'objet de ce projet est de réaliser une application pour une salle d'escalade.

Nous considérerons que tous les utilisateurs de l'application sont des grimpeurs et que la distinction entre gestionnaire de salle, ouvrier et grimpeur réside purement dans les droits accordés et vont décroissant.

Cette application permettra pour ses utilisateurs et administrateurs de planifier aisément les séances d'escalades, par la connaissance des possibilités dans le présent comme dans le futur.

Il y faudra également inclure une dimension sociale, des cas ponctuels que constituent les événements jusqu'à l'ordinaire avec l'existence d'un forum d'annonces intégré à l'application qui permettra l'échange de matériel entre les différents utilisateurs et encouragera les interactions entre ces derniers autour de leur centre d'intérêt commun que constitue l'escalade.

Diagrammes UML :

Diagramme d'activité :

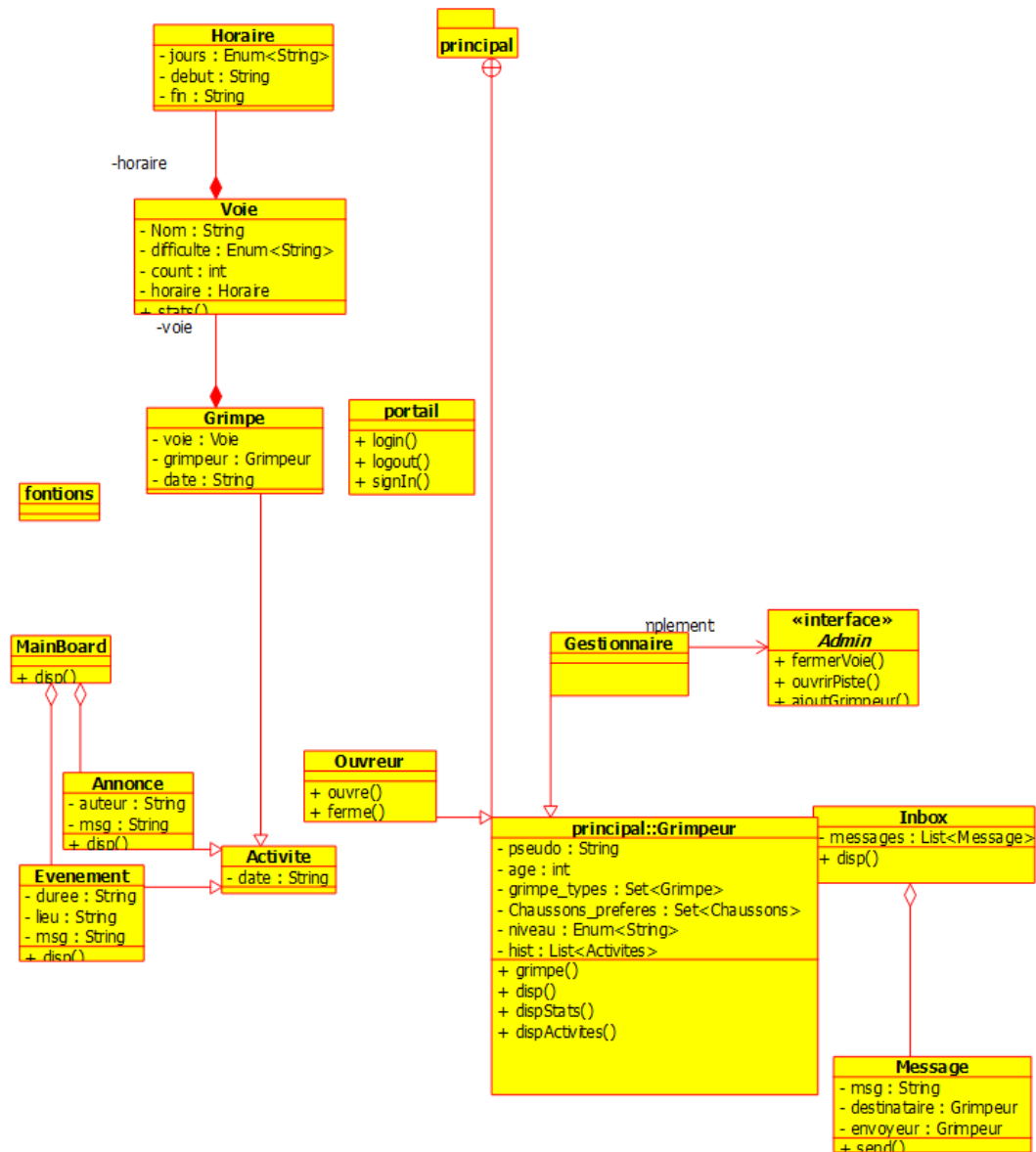


Diagramme de classes :

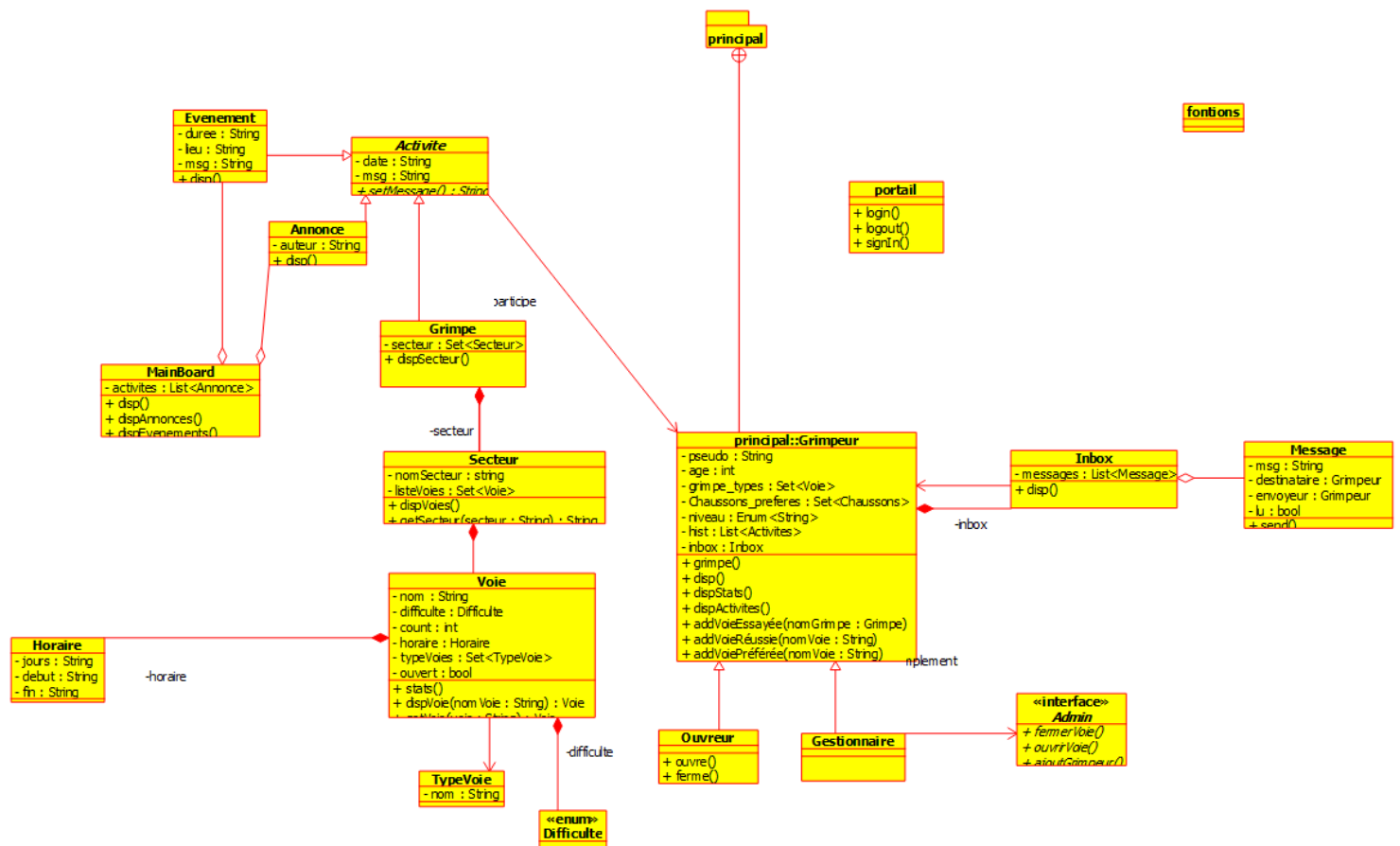


Diagramme de séquence :

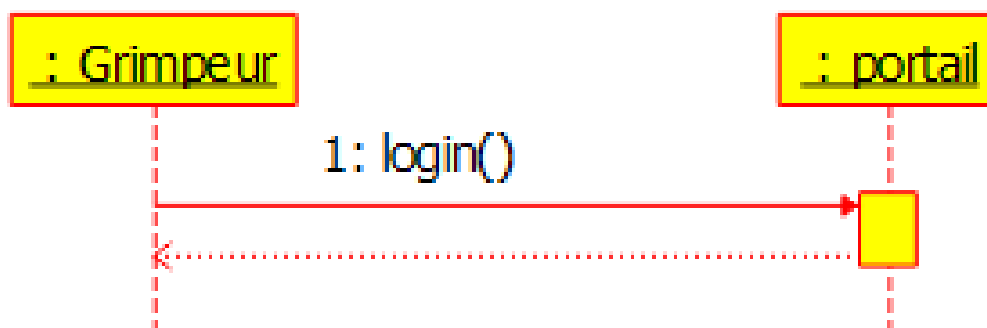
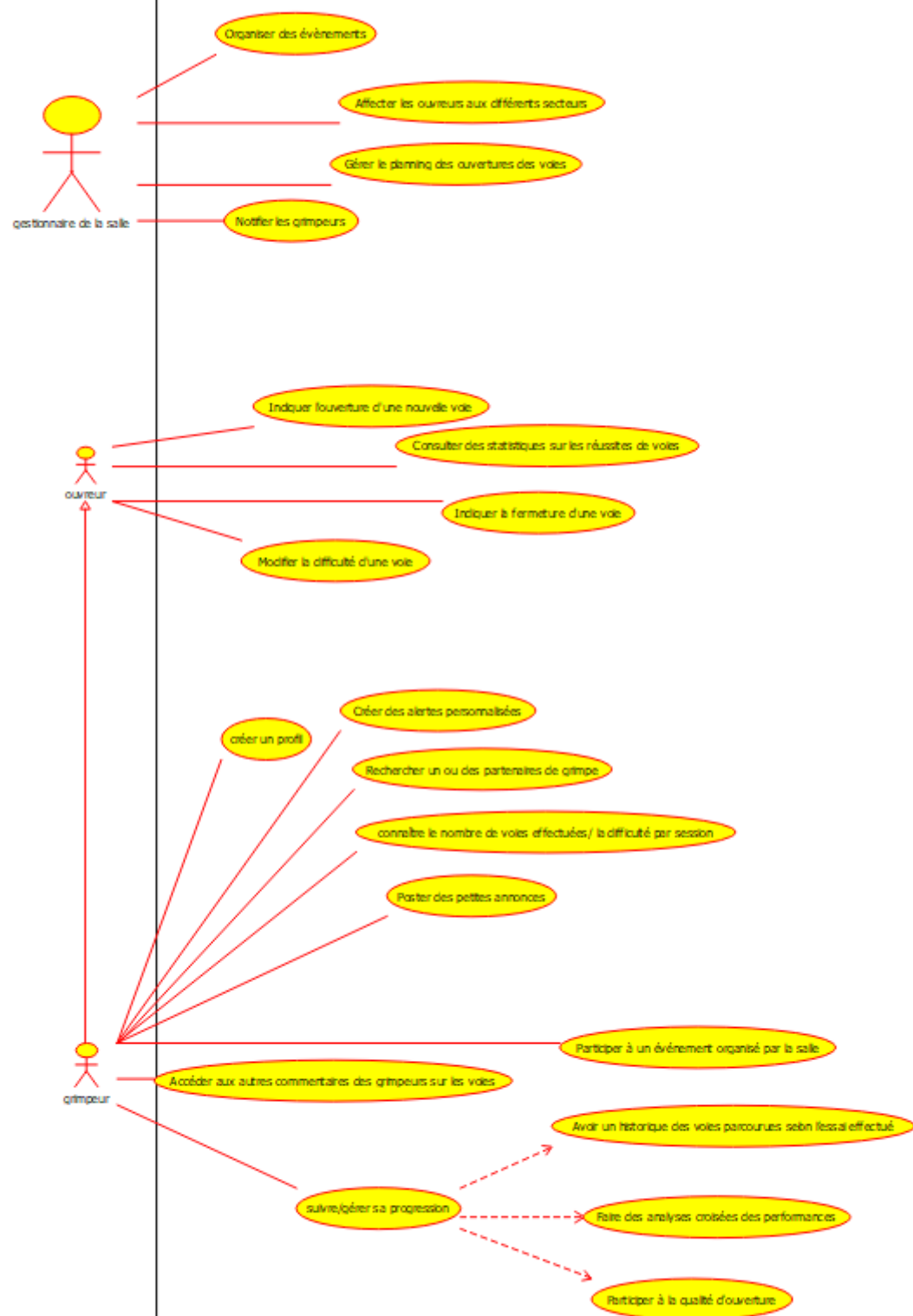


Diagramme de cas d'utilisation :



Plan GANTT :

