

Cahier de charge : Projet de Gestion d'un auberge

fill rouge

ECHAFAI RACHID

Youcode 2023

1. Introduction:

L'auberge actuelle est confrontée à des défis significatifs dans la gestion quotidienne de ses opérations. Les processus manuels actuels entraînent des inefficacités notables, impactant la satisfaction des clients, la rentabilité financière et la capacité à offrir des expériences personnalisées. Dans ce contexte, le projet de gestion d'auberge, baptisé "kasbahroseville", est initié pour surmonter ces défis et améliorer de manière significative les opérations de l'auberge.

1.1 Problématique

L'auberge fait face aux problèmes suivants :

- Processus manuels entraînant des inefficacités dans la gestion des réservations, la réception des clients, et la gestion financière.
- Besoin d'améliorer la satisfaction client et d'offrir des expériences personnalisées.

1.2 Objectif

Le projet de gestion d'auberge vise à développer un système complet pour gérer les opérations quotidiennes de l'auberge, y compris la gestion des réservations, la réception des clients et la gestion financière et la création d'un tableau de bord pour le gérant d'auberge

1. Réception

1.1 Objectif

Améliorer l'efficacité de la réception en automatisant les processus liés aux réservations, aux check-ins, et aux demandes spéciales des clients.

1.2 Fonctionnalités

- Gestion des réservations en temps réel.
- Check-in et check-out rapides.

2. Tableau de Bord pour le Gérant d'Hôtel

2.1 Objectif

Fournir un tableau de bord complet pour le Gérant d'Hôtel, offrant une vue d'ensemble des opérations, des rapports financiers, des taux d'occupation et des performances du personnel.

2.2 Fonctionnalités

- Accès aux rapports financiers, aux taux d'occupation et aux performances du personnel.
- Vue d'ensemble des opérations de l'auberge.
- Gestion des clients

3. Exigences Techniques

3.1 Plateforme

 Assurer une expérience utilisateur optimale sur les différentes tailles d'écrans, en mettant particulièrement l'accent sur la responsivité pour garantir une utilisation fluide sur des dispositifs de bureau, des tablettes et des smartphones.

3-2. Technologies Utilisées

• Frontend:

- Technologies:

- HTML5 : Structure de la page, sémantique, balisage.
- CSS3: Stylisme, mise en page, présentation visuelle.
- JavaScript: Utilisé pour la logique interactive côté client, améliorant l'expérience utilisateur avec des fonctionnalités dynamiques, des animations, et des interactions en temps réel.

- Framework:

• **Tailwind CSS**: pour faciliter la conception et le stylisme en adoptant une approche utility-first.

• Backend:

- Technologies:

• PHP: Utilisé pour le développement côté serveur, la logique métier et le traitement des requêtes.

- Framework:

• Laravel: Structuration du code, gestion des routes, ORM Eloquent pour la gestion de la base de données.

Base de Données :

- Système de gestion de base de données: MySQL
- Interface d'accès à la base de données: PDO (PHP Data Objects)