**Projet : Pokemon Library**

**Cahier des charges**

****

**Fait par : Oussama Aziz, Gaetan Ramalha, Jacob St-Hillaire**

Table des matières

[INTRODUCTION 3](#_Toc198246342)

[Context: 3](#_Toc198246343)

[BESOIN: 3](#_Toc198246344)

[EXEMPLE D’UTILISATION: 3](#_Toc198246345)

[DESCRIPTION DE LA DEMANDE 3](#_Toc198246346)

[OBJECTIF: 3](#_Toc198246347)

[FONCTIONALITES DU SYSTEME: 3](#_Toc198246348)

[Criteres d’acceptabilite: 3](#_Toc198246349)

[CONTRAINTES DU PROJET 4](#_Toc198246350)

[CONTRAINTES DES COUTS: 4](#_Toc198246351)

[CONTRAINTES DE DELAIS: 4](#_Toc198246352)

[SOLUTIONS PROPOSEES 4](#_Toc198246353)

[Solution: 4](#_Toc198246354)

[Avantages et inconvénients: 4](#_Toc198246355)

[SOLUTION RECOMMANDEE 5](#_Toc198246356)

[SOLUTION RECOMMANDEE: 5](#_Toc198246357)

[ARGUMATION: 5](#_Toc198246358)

[DEROULEMENT DU PROJET 5](#_Toc198246359)

[PLANIFICATION: 5](#_Toc198246360)

[SPECIFICATIONS TECHNIQUES: 5](#_Toc198246361)

[CONCLUSION 6](#_Toc198246362)

# INTRODUCTION

## Context:

**Le projet *PokéGestion* s’inscrit dans le cadre du cours *Exploitation de bases de données (420-D50-CH)*. Il vise à concevoir une application de bureau en C# permettant la gestion d’une base de données de Pokémons. Ce projet est réalisé en Tinôme.**

## BESOIN:

**Permettre à un utilisateur de gérer une base de données contenant des Pokémons, d’ajouter ou retirer ces éléments de son inventaire via une interface graphique conviviale.**

## EXEMPLE D’UTILISATION:

* **L'utilisateur consulte tous les Pokémons de son inventaire.**
* **Un item est supprimé de la base, et l’inventaire est mis à jour automatiquement grâce à un trigger.**

# DESCRIPTION DE LA DEMANDE

## OBJECTIF:

* **Améliorer l'interprétation des données grâce à une interface graphique intuitive.**
* **Concevoir une application Windows intuitive permettant de gérer Pokémons.**
* **Utiliser une base de données MySQL avec déclencheurs, procédures stockées et vues.**
* Fournir un outil fonctionnel, stable, et prêt à l’emploi

## FONCTIONALITES DU SYSTEME:

* **Ajout, modification, suppression de Pokémons (via procédures stockées).**
* **Ajout, modification, suppression d’items (via procédures stockées).**
* **Ajout automatique dans les inventaires.**
* **Vues SQL pour visualisation combinée et filtrée.**
* **Triggers pour la gestion de suppression et la validation des prix.**
* **Interface C# en WPF ou WinForms pour interagir avec la base.\**

## Criteres d’acceptabilite:

* **Interface claire et fonctionnelle.**
* **Bonne couverture fonctionnelle dans les tests.**
* **Performance satisfaisante pour des bases de taille moyenne.**
* **Aucune insertion incohérente possible (grâce aux triggers).**
* **Respect du modèle relationnel.**

# CONTRAINTES DU PROJET

## CONTRAINTES DES COUTS:

**Le projet est à visée pédagogique, aucun budget n’est alloué. Les technologies utilisées sont gratuites (Visual Studio Community, MySQL, .NET, etc.).**

## CONTRAINTES DE DELAIS:

* Validation du sujet : 5 mai 2025
* Remise finale du projet : 15 mai 2025
* Livrables intermédiaires remis selon les étapes indiquées par l’enseignant.

# SOLUTIONS PROPOSEES

## Solution:

* Utilisation de MySQL comme base relationnelle.
* Développement de l’interface utilisateur en C# avec WPF.
* Procédures stockées pour la gestion des entités.
* Triggers pour assurer l’intégrité.
* Vues pour l’optimisation de la lecture des données.

## Avantages et inconvénients:

* Complexité croissante si l’on augmente le nombre de fonctionnalités.
* Risques de duplication de données sans bonne modélisation.
* Interface simple, intuitive.
* Données centralisées et bien structurées.
* Automatisation de la gestion via SQL.

# SOLUTION RECOMMANDEE

## SOLUTION RECOMMANDEE:

* **Développement d’une application desktop avec MySQL en back-end, C# WPF pour l’interface, utilisation de procédures stockées, vues et triggers pour la logique métier.**

## ARGUMATION:

* **Respect du cadre pédagogique.**
* **Solution stable et simple à déployer.**
* **Respecte les critères d’acceptabilité.**
* **Favorise une bonne compréhension de l’architecture base de données + interface.**

# DEROULEMENT DU PROJET

## PLANIFICATION:

* Cahier des charges : 8 mai 2025
* Modèle conceptuel/logique : 10 mai 2025
* Scripts de création/insertion : 11 mai 2025
* Validation étape 5 : 12 mai 2025
* Intégration C# : 13 mai 2025
* Livraison finale : 15 mai 2025
* Vidéo + rapport final : 15 mai 2025

## SPECIFICATIONS TECHNIQUES:

* **Langage de développement : C# (WPF).**
* **Base De données : MySQL**
* **Procédures stockées utilisées pour : Ajout de Pokémons, d’items, d’éléments d’inventaire**
* **Déclencheurs : Validation des prix, suppression en cascade**
* **Vues : Inventaire combiné, Pokémons liés à des items chers**

# CONCLUSION

**Le projet *PokéGestion* vise à combiner une base de données relationnelle solide avec une interface Windows conviviale pour une gestion efficace des Pokémons. Il répond aux objectifs pédagogiques du cours tout en mettant en pratique les compétences en modélisation, SQL, et développement C#. Grâce à ses automatisations SQL et son interface claire, l’application sera facilement testable, maintenable et évolutive.**