



Projet JAVA :

GESTION DE SPECTACLE

RÉSUMÉ DU PROJET

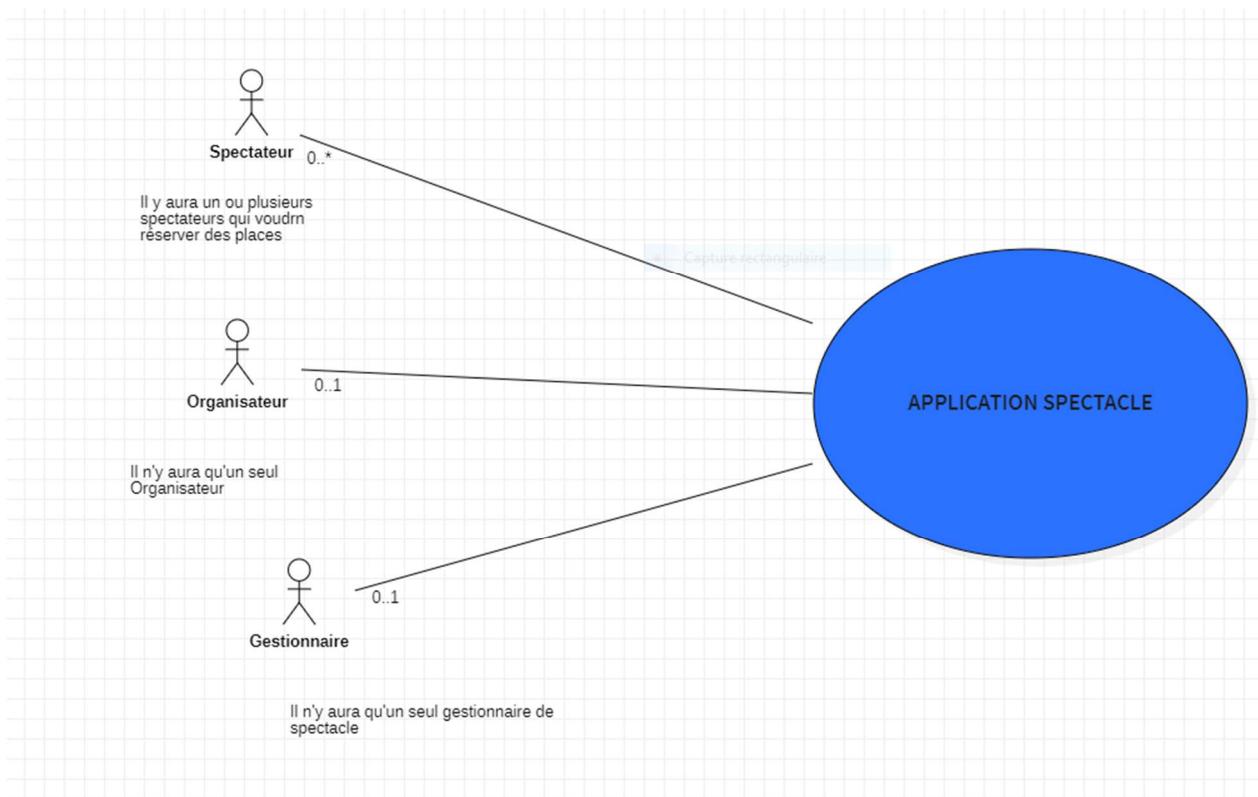
Pour le cours de JAVA , il nous est demandé de créer un programme permettant la gestion d'événements, plus précisément des spectacles .

Le but est de permettre à tout un chacun de pouvoir réserver des places pour des spectacles qui seront proposés , le client aura différentes possibilités par rapport au choix des diverses représentations des spectacles , il pourra choisir comment payer sa réservation et évidemment comment la recevoir.

L'organisateur pourra quant à lui louer des salles via l'application et gérer à tout ce qui attire aux salles .

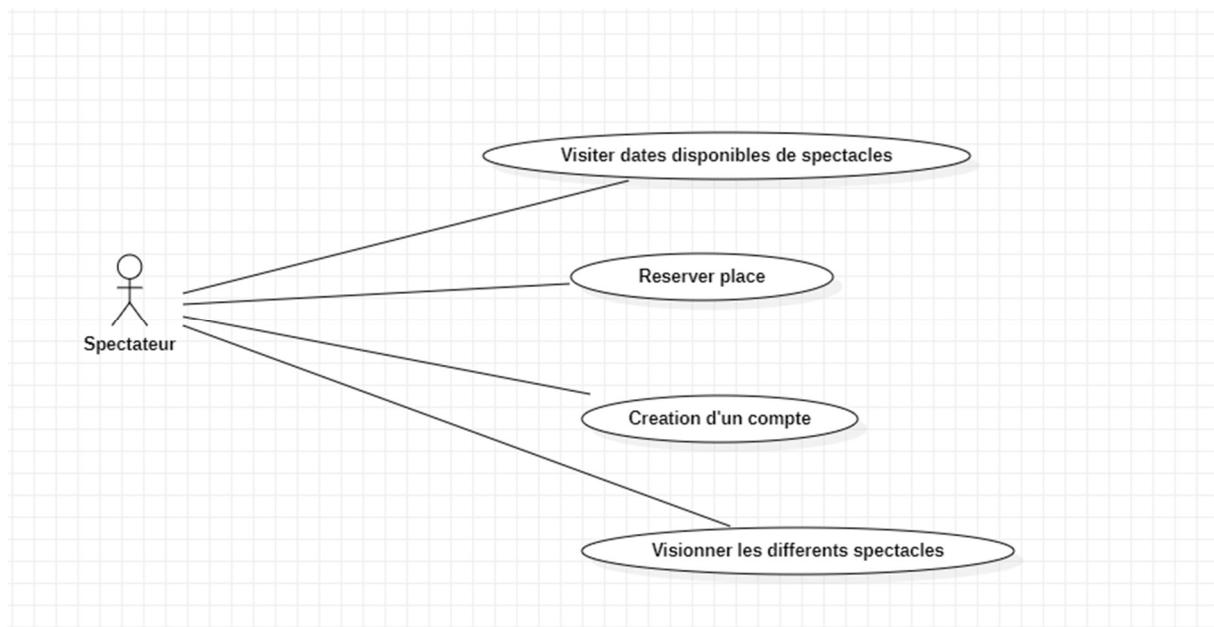
Le manager pourra vérifier que les paiements sont clos, voir toutes les réservations affectives ,etc.

1. Cas d'utilisation



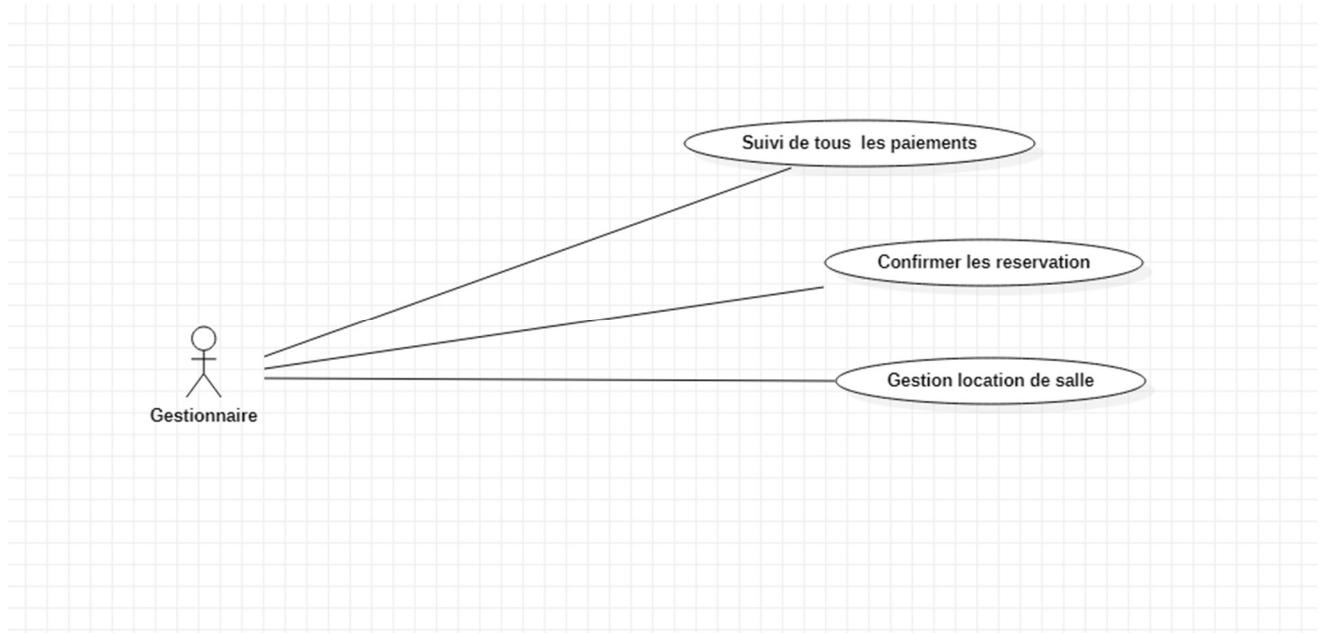
On constate que nous avons trois acteurs qui utiliseront cette application

1.1. Les besoins du spectateur(client)



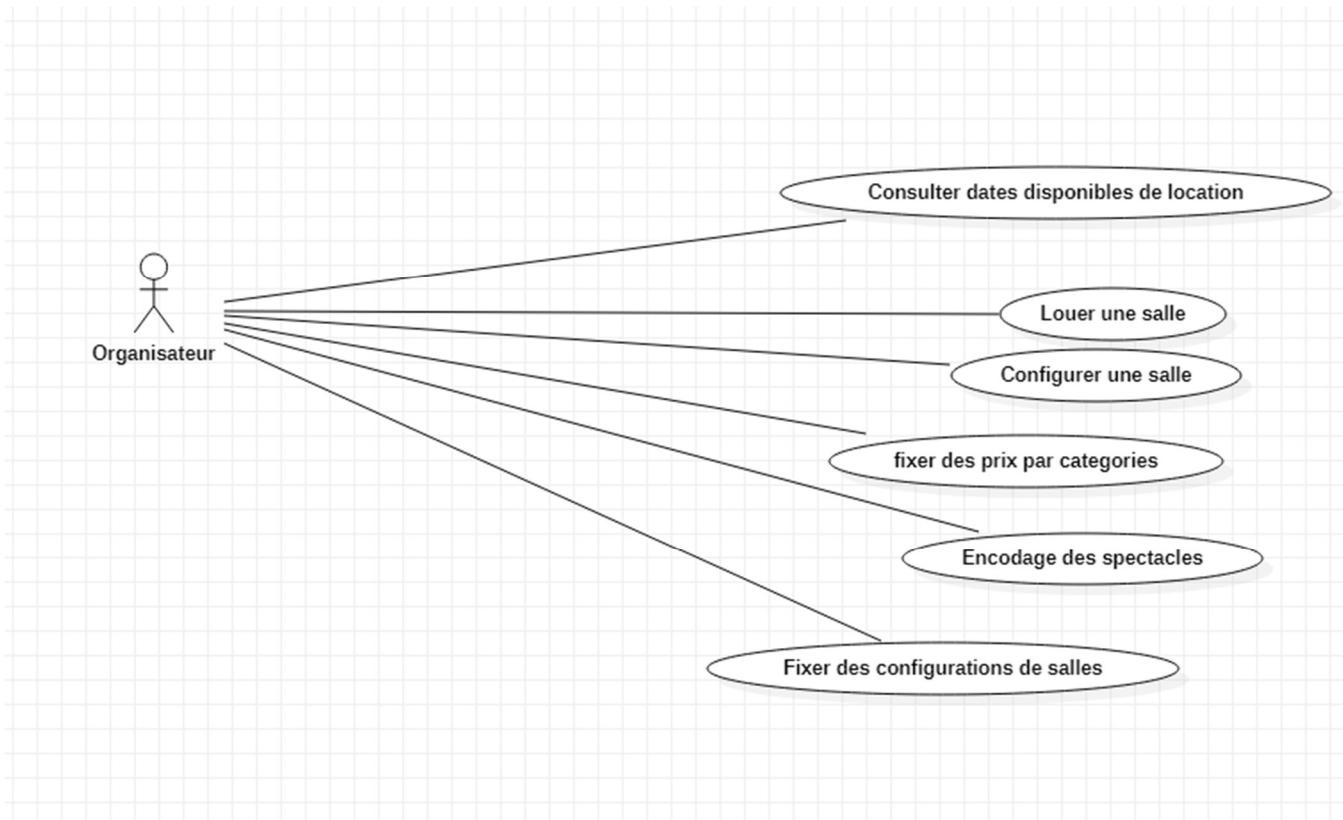
On peut voir que le spectateur devra créer un compte pour pouvoir accéder aux services de l'application, il pourra voir les dates disponibles ainsi que les différents spectacles qu'il est possible de réserver

1.2. Les besoins du gestionnaire de salle (manager)



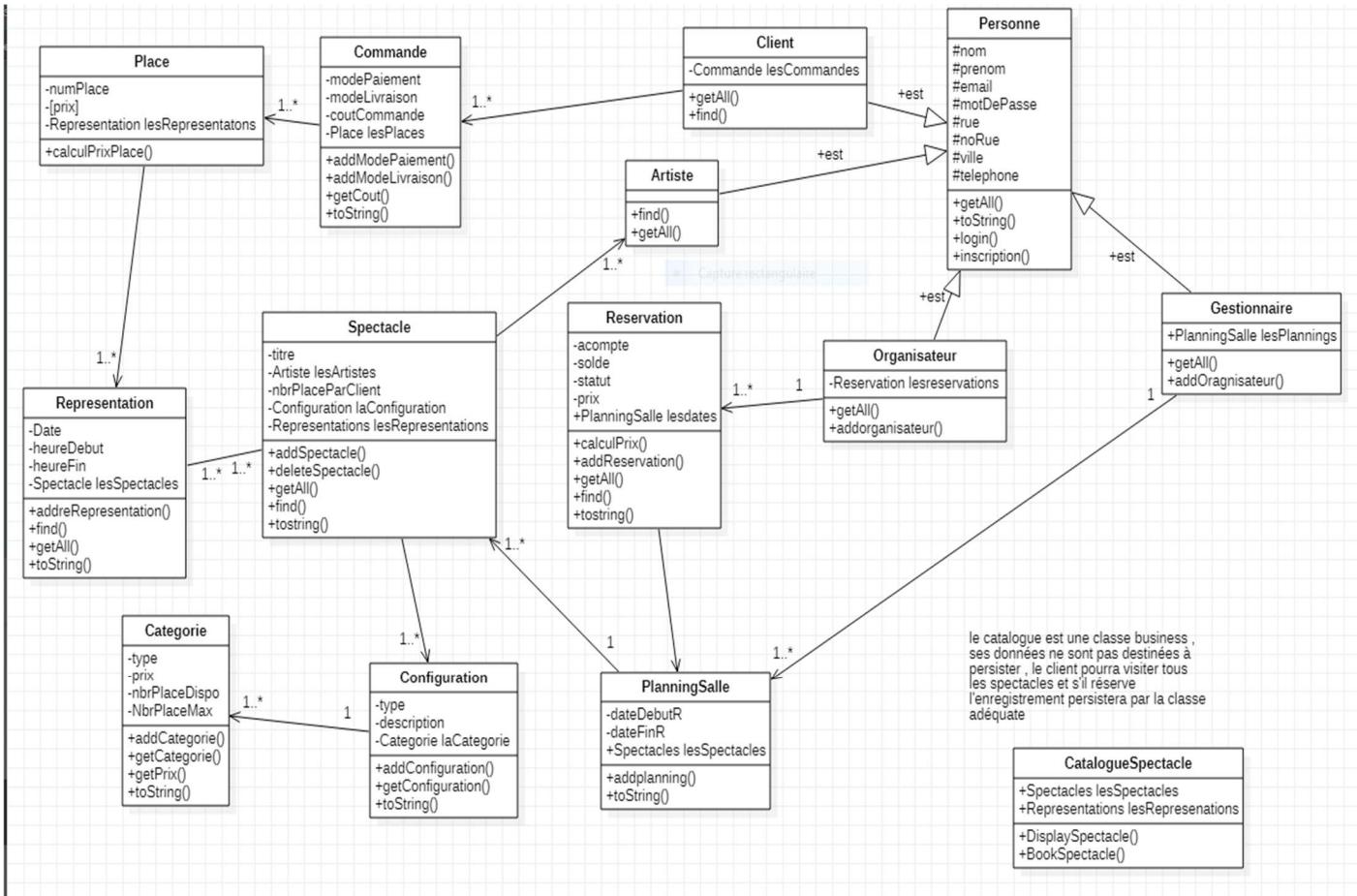
Le gestionnaire grâce à l'application va suivre les paiements des clients et des organisateurs de spectacle qui désirent louer la salle, il confirmera ou pas selon respect des conditions et gèrera tout ce qui attire à ces locations.

1.3. Les besoins de l'organisateur

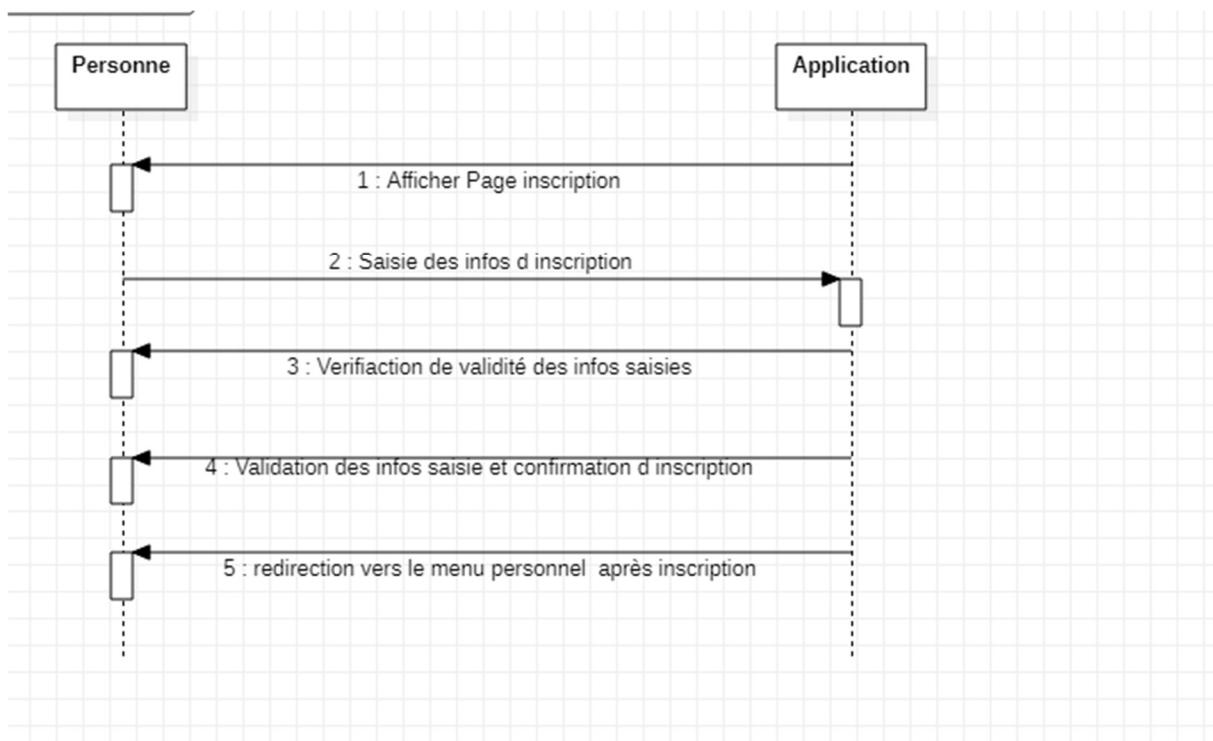


L'organisateur pourra consulter les différentes dates disponibles pour réserver des salles , il pourra fixer des configurations diverses et fixer des prix en fonction des différentes catégories des versions , il pourra créer des fiches de spectacles avec les représentations et les artistes .

1.4. Diagramme de classe

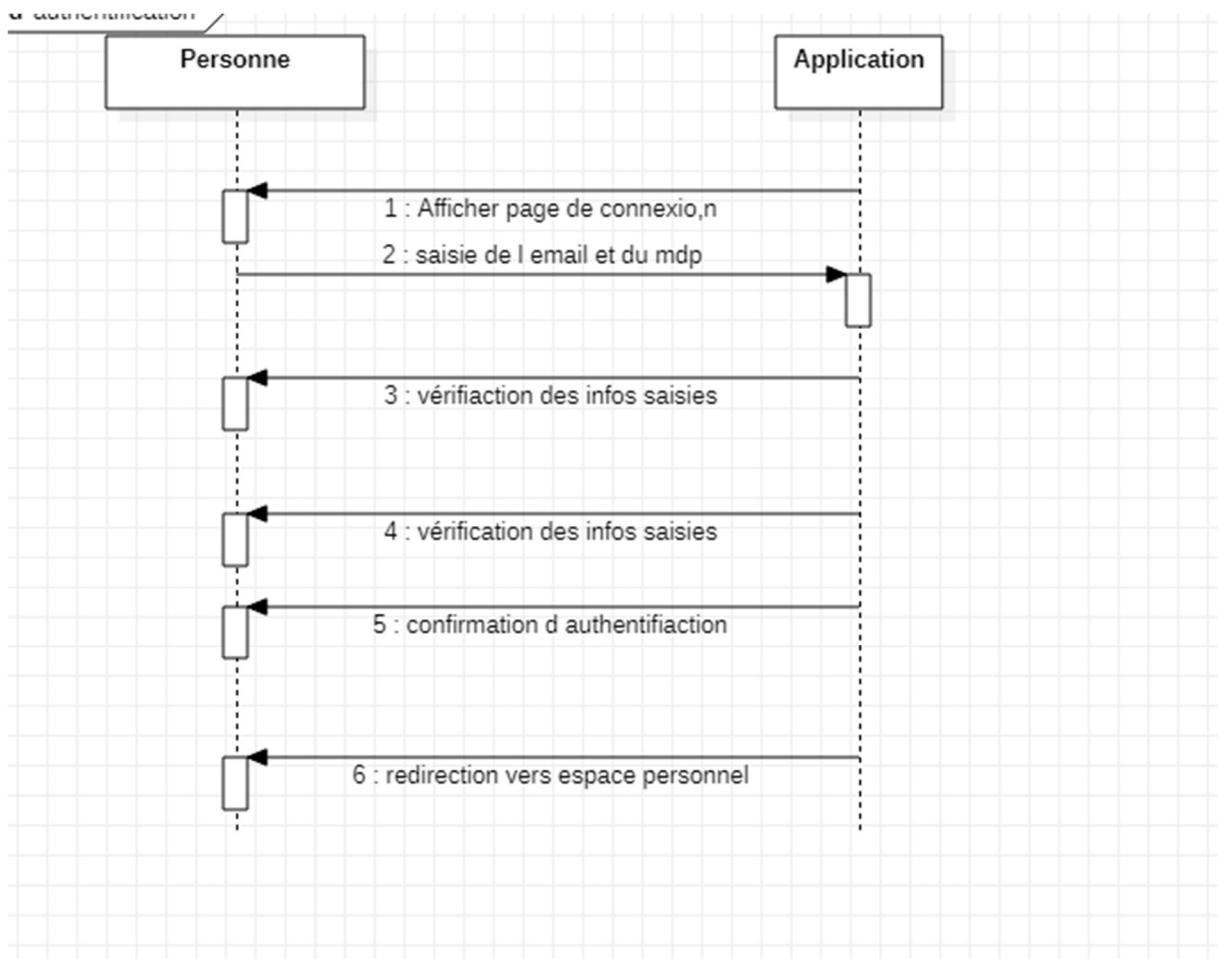


1.5. Diagramme de séquence inscription



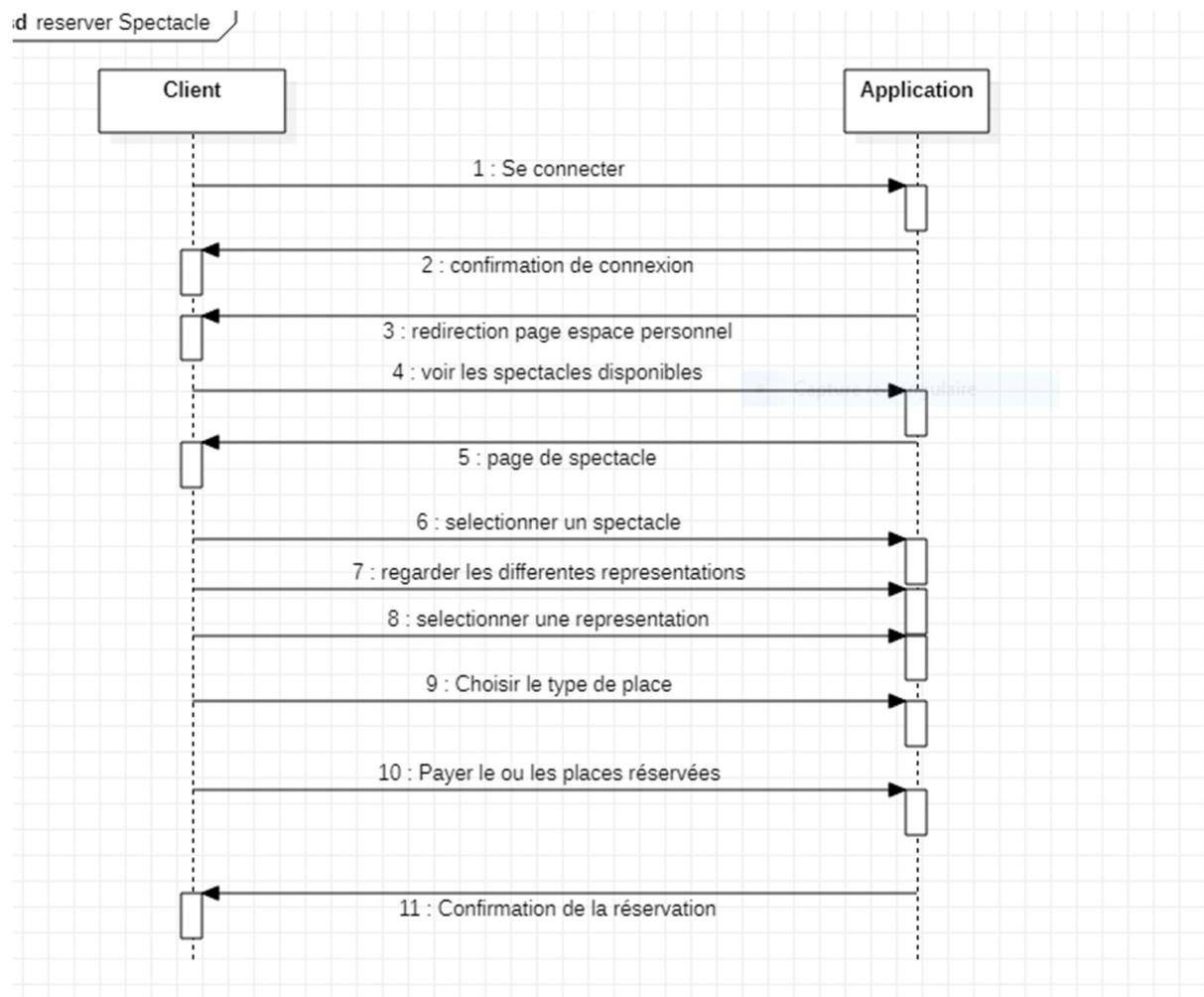
La personne qui désire s'inscrire aura accès à une page où elle devra saisir des informations diverses , l'application contrôlera que cette personne n'existe pas déjà et si les informations saisies sont correctes l'inscription sera alors validée et la personne sera redirigée vers son espace personnel.

1.6. Diagramme de séquence authentification



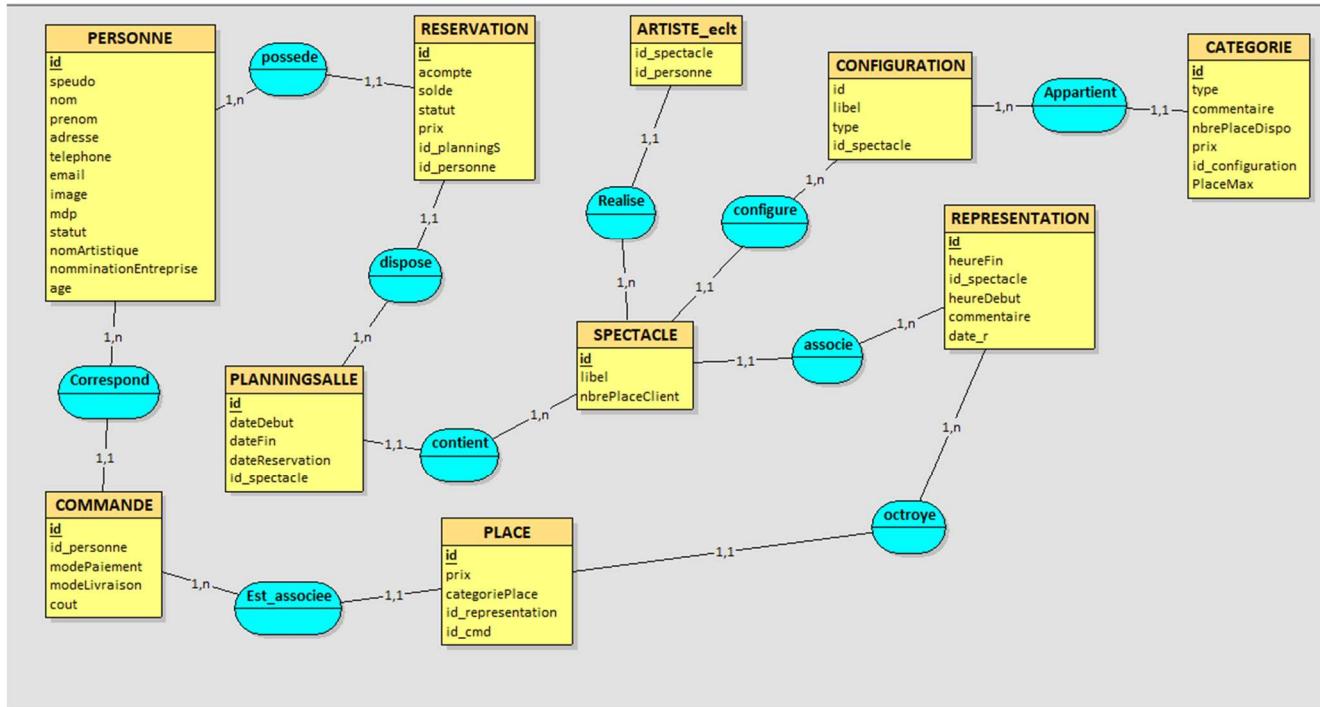
La personne pour se connecter devra entrer son email et son mot de passe, s'ils ne sont pas corrects un message d'erreur lui sera affiché, si les données saisies sont correctes la personne sera redirigée vers son espace personnel

1.7. Diagramme de séquence réserver un spectacle



Le client qui veut réserver un spectacle devra se connecter, si les informations saisies sont correctes il pourra accéder à la page des différents spectacles qui sont en ligne, lorsqu'il sélectionnera un spectacle il pourra voir les différentes représentations disponibles, il pourra choisir celle qui lui convient ensuite choisir le type de place (debout , assis ,..) et ensuite payer sa réservation.

2. Schéma conceptuel de la base de données

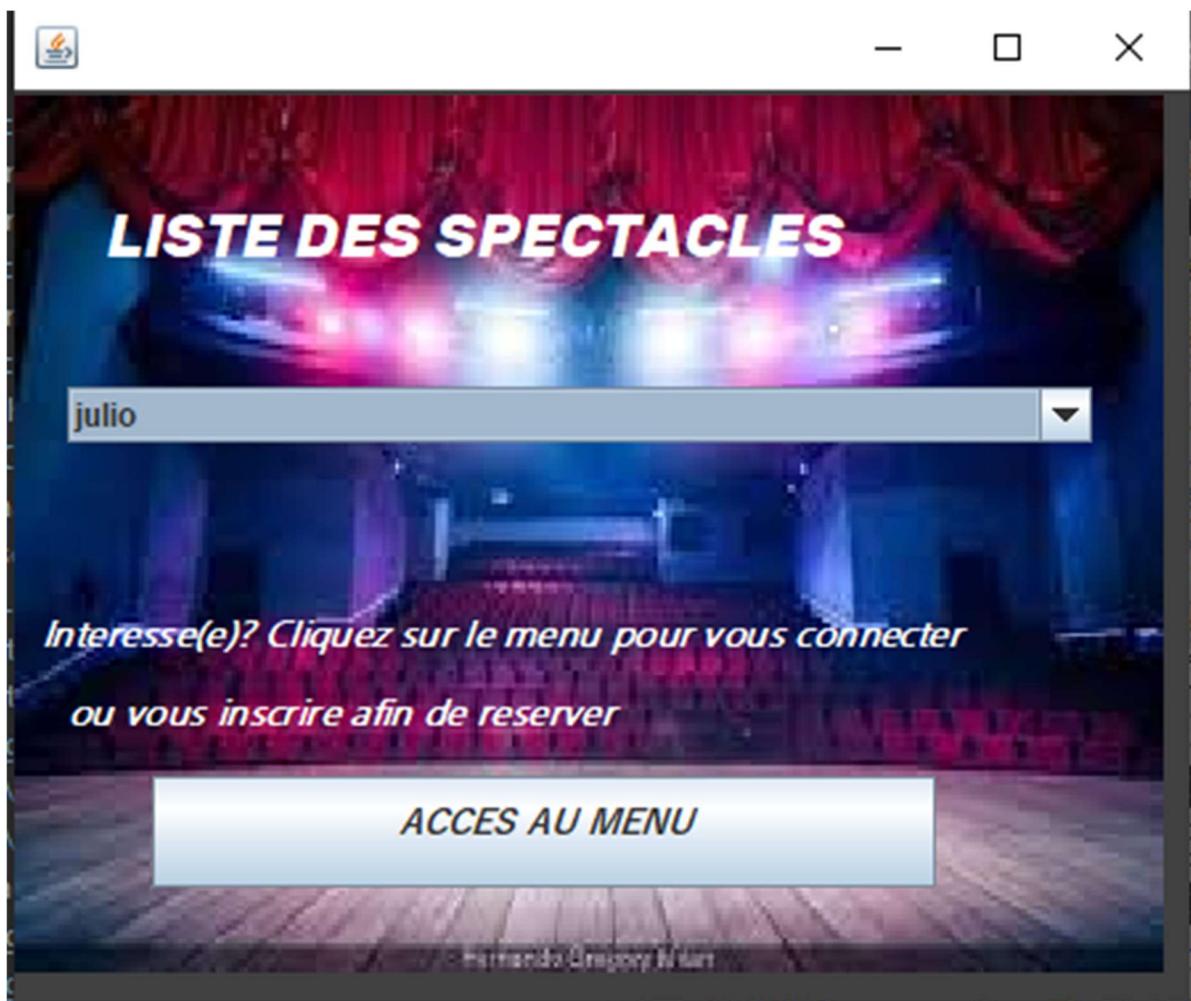


3. Démarrage du programme Spectacle

Dans le package be.condorcet.duquesne.WBUILDER, cliquer droit sur la frame MAINACTIVITY ensuite choisir 'Run as application ».

4. Les différentes frames

4.1. PAGE D'ACCUEIL



Sur cette page sont affichés tous les spectacles présents.

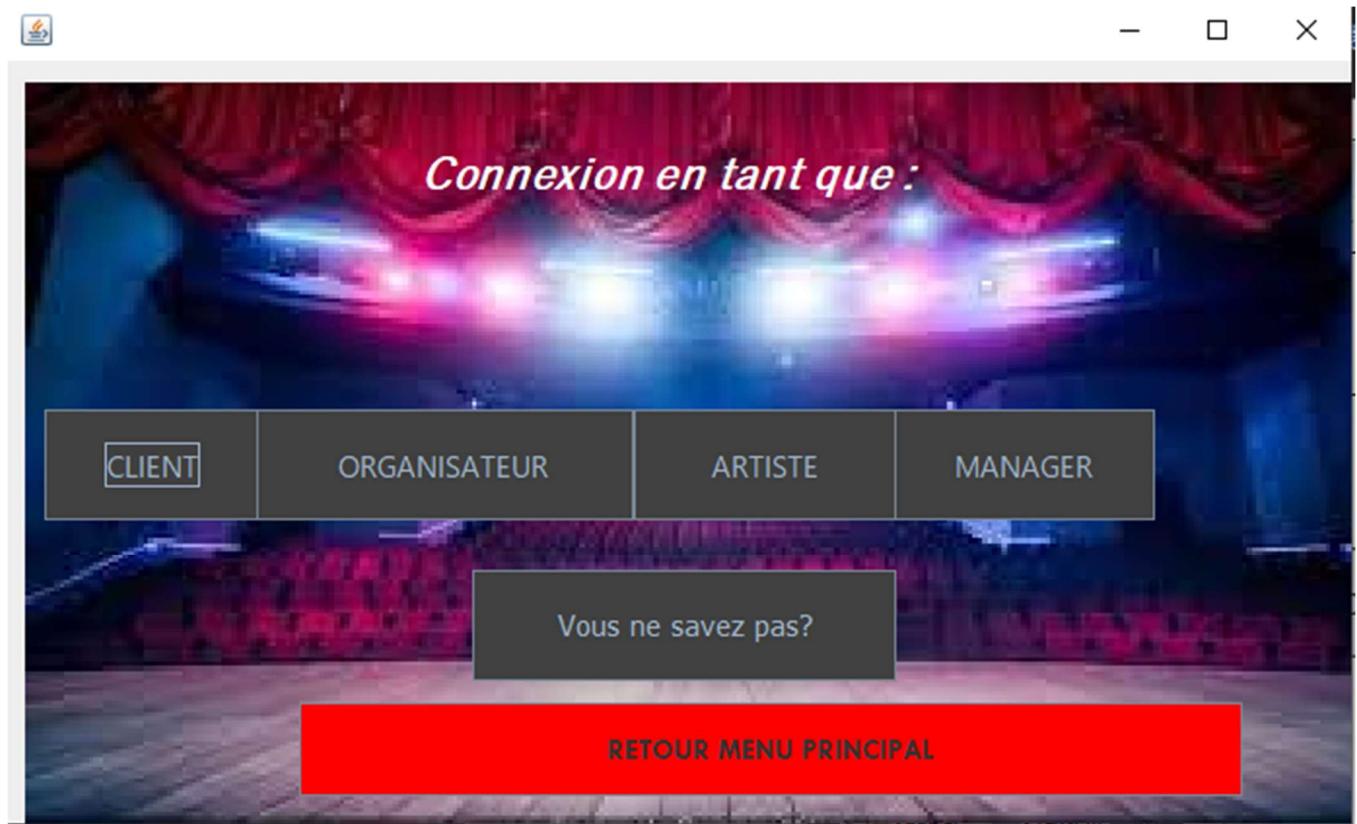
Si la personne est intéressée, elle clique sur « accès au menu » .

4.2. MENU D'ACCUEIL



Sur cette page , la personne peut se connecter si elle possède déjà un compte, la cas échéant, il lui est loisible de s'inscrire.

4.3. PAGE DE CONNEXION

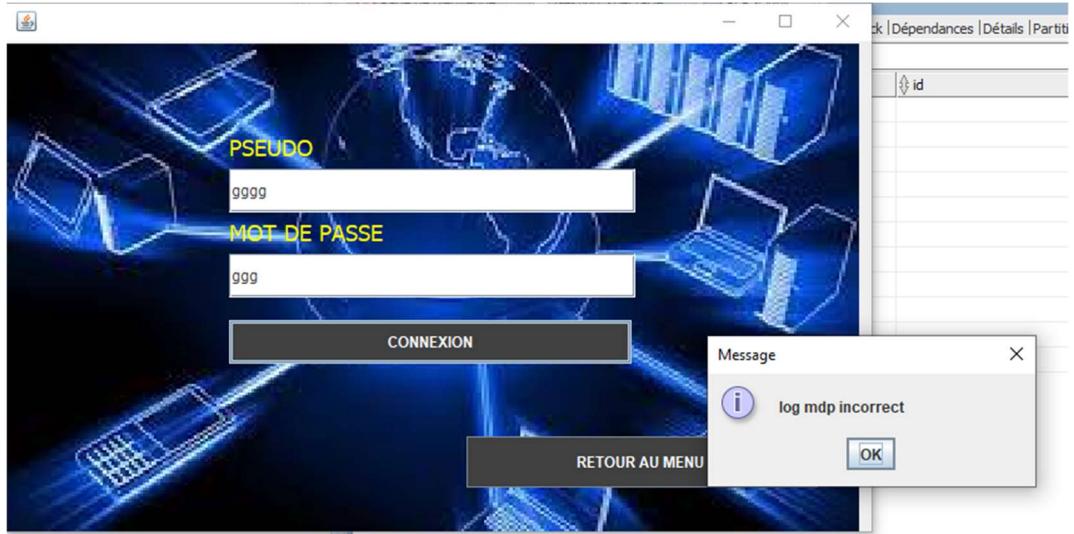
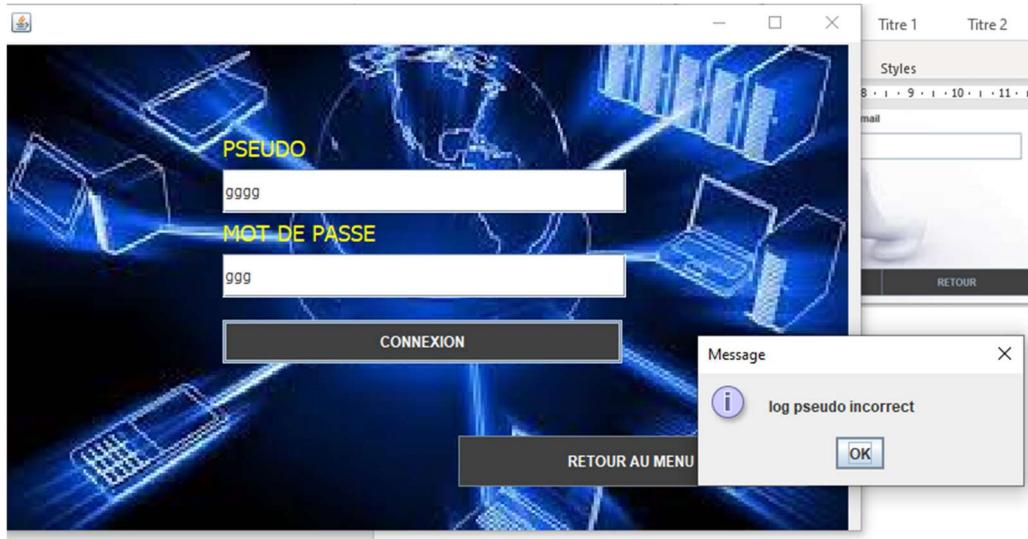


Sur cette page la personne doit s'authentifier selon son statut réel, si c'est un client enregistré dans la base de données et qu'il se connecte en tant que manager , il sera refoulé directement par des vérifications sur le mot de passe, le pseudo et bien évidemment le statut .



La page de connexion est identique pour tous les acteurs de l'application, selon la personne qui se connecte , un menu sera affiché .

4.3.1. Type d'erreurs si mauvais identifiant



4.3.2. Les différents identifiants pour se connecter :

queen	hello	CLIENT
test	org	ORGANISATEUR
client	hello	CLIENT
org2	hello	ORGANISTEUR
hello	admin	ARTISTE
hello	user	CLIENT
test	mana	MANAGER
lol	mdr	MANAGER
client2	test	CLIENT
artiste	hello	ARTISTE
orga	vert	ORGANISTATEUR

4.4. PAGE D'INSCRIPTION



Le menu d'inscription diffère légèrement d'un acteur à un autre, c'est très minime, la frame change en fonction de qui veut s'inscrire, on peut supposer faire évoluer cela par la suite.

4.4.1. Client

The screenshot shows a window titled "INSCRIPTION". It contains fields for "Speudo", "Mot de passe", "Telephone", "Prenom", "Nom", "Email", "Adresse", and "Age". Each field has a corresponding input box. At the bottom are two buttons: "INSCRIPTION" and "RETOUR".

4.4.2. Organisateur

The screenshot shows a Windows application window titled "INSCRIPTION". The interface is designed for user registration. It features a central background image of a white teddy bear holding a blue and white striped flag. The form fields are arranged in a grid:

Speudo	Mot de passe	Telephone
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Prenom	Nom	Email
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Adresse	Numéro de l'entreprise concernée	
<input type="text"/>	<input type="text"/>	
Nom de l'entreprise concernée		<input type="text"/>
<input type="text"/>		<input type="text"/>
INSCRIPTION		RETOUR

4.4.3. Manager

The screenshot shows a Windows application window titled "INSCRIPTION". The interface is similar to the previous one but includes an additional field for managers. The form fields are arranged in a grid:

Speudo	Mot de passe	Telephone
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Prenom	Nom	Email
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Adresse		
<input type="text"/>		
Reference manager		
<input type="text"/>		
INSCRIPTION		RETOUR

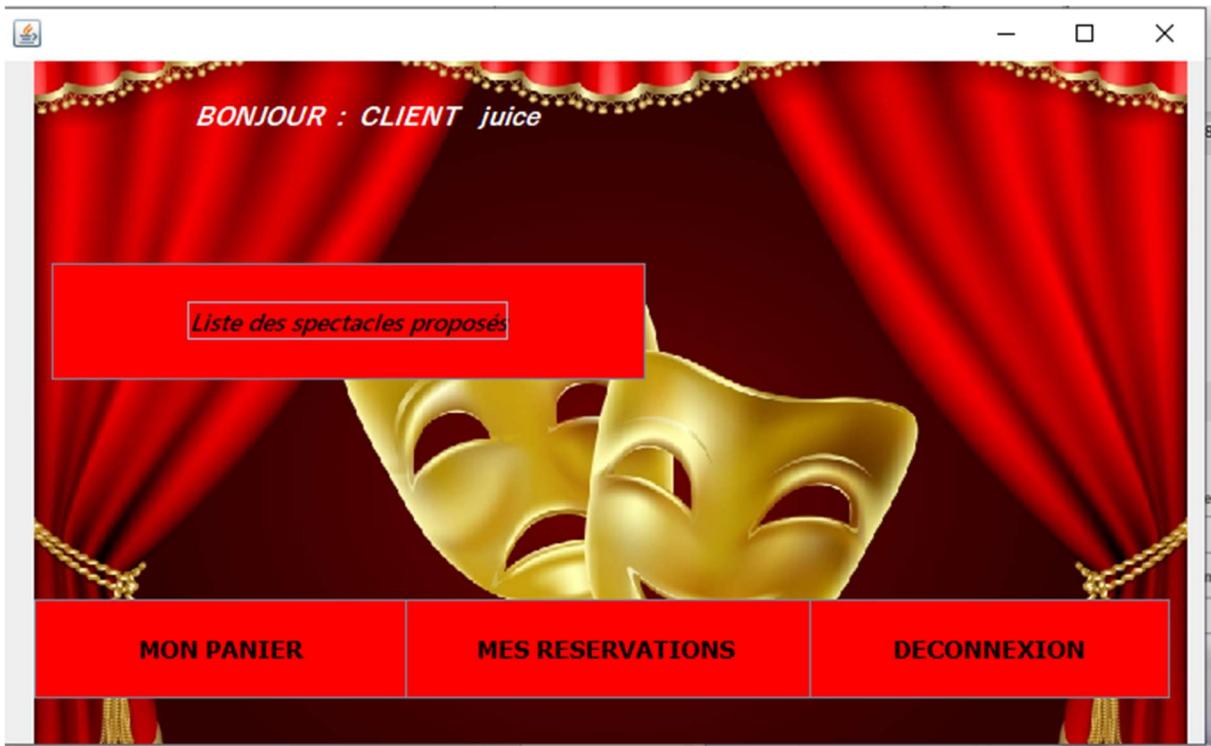
4.4.4. Artiste

The screenshot shows a Windows-style window titled "INSCRIPTION" in red. The form contains several input fields:

- Spuedo (text input field)
- Mot de passe (text input field)
- Telephone (text input field)
- Prenom (text input field)
- Nom (text input field)
- Email (text input field)
- Adresse (text input field)
- Nom artistique (text input field)

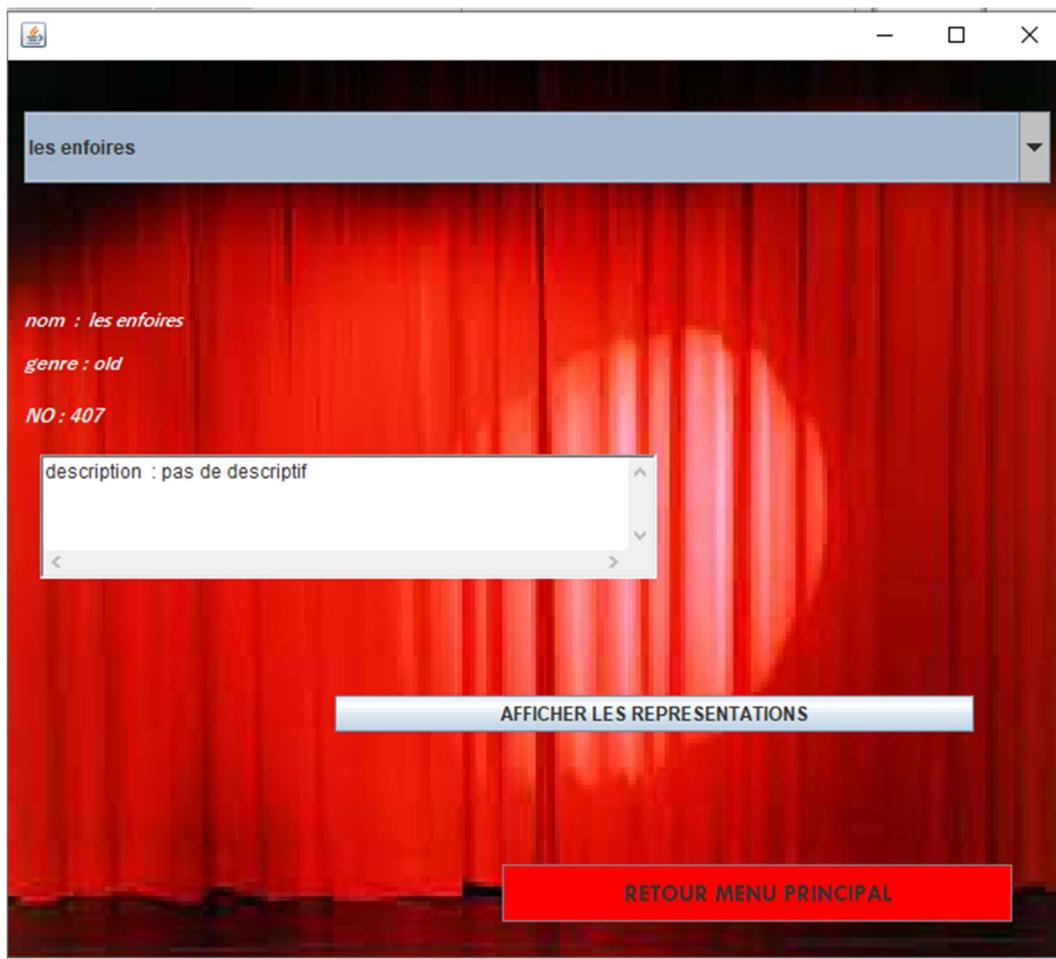
At the bottom are two buttons: "INSCRIPTION" and "RETOUR". The background features a white glove holding a blue pen.

4.5. Menu du client



Le client peut consulter ses commandes , ses réservations et voir la liste des spectacles proposés.

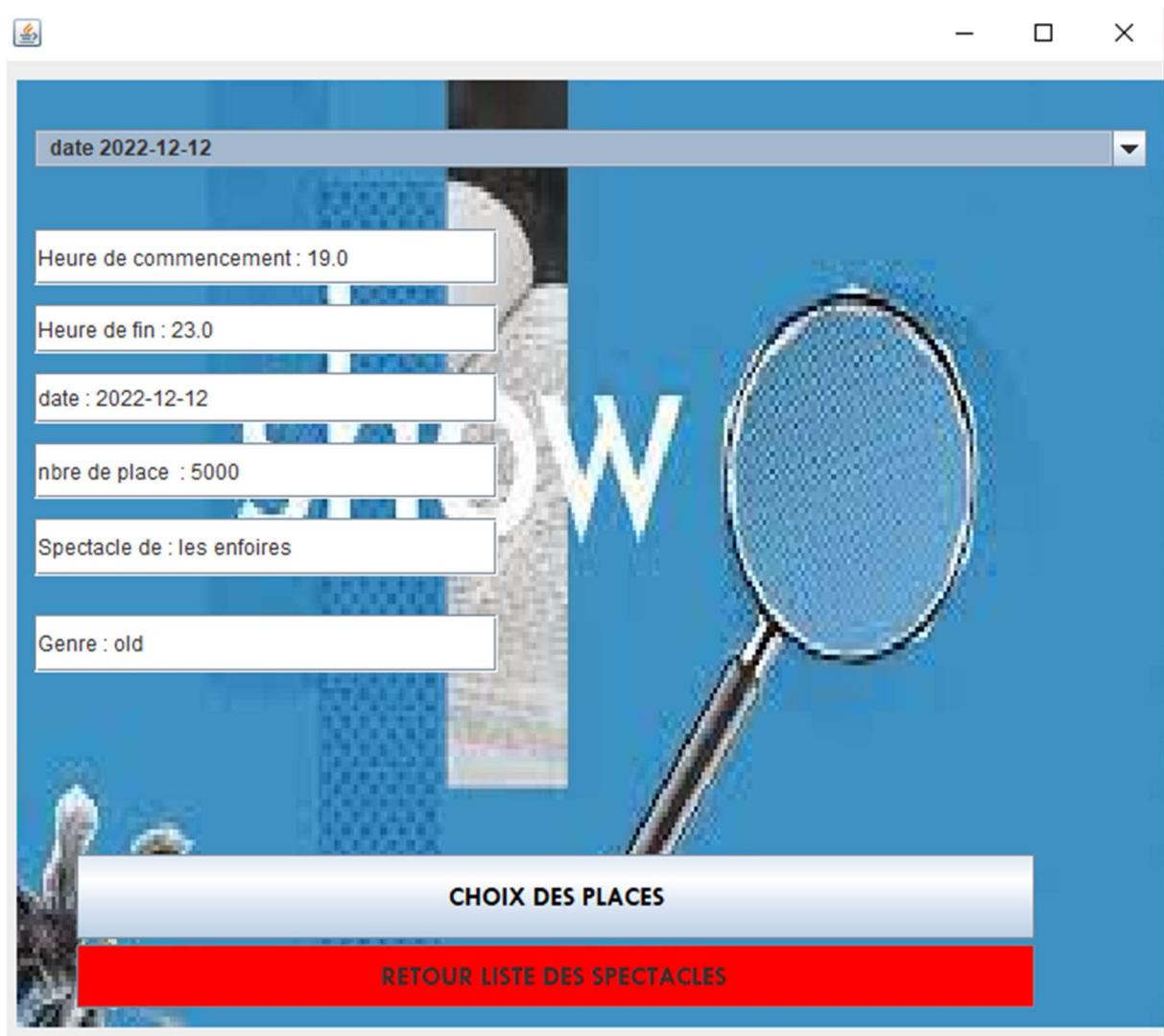
4.5.1. Liste des spectacles dans le menu client



Grace à un menu déroulant le client peut voir les spectacles , quand il sélectionne des infos relatives à ce dernier s'affichent .

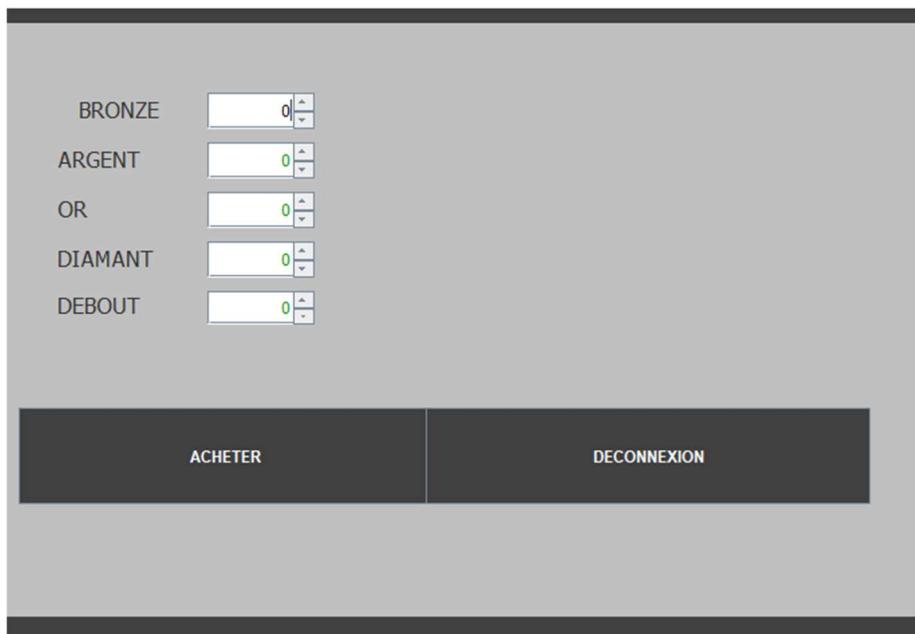
Lorsqu'il choisira et sera redirigé vers une page qui propose toutes les représentations disponibles pour ce spectacle .

4.5.2. Les représentations disponibles du spectacle sélectionné



Le menu déroulant propose les différentes représentations du spectacle qui a été choisi sur la page précédente.

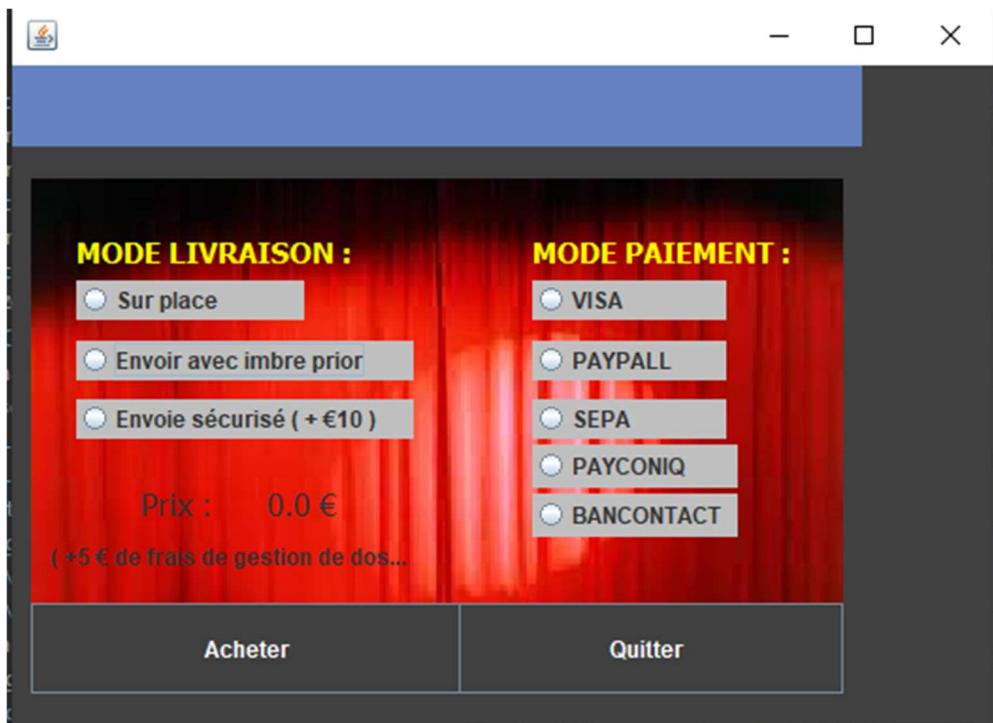
4.5.3. Le choix des places



Une fois la représentation choisie le client peut choisir le nombre de place qu'il veut .

Le prix doit être ajouté à coté de chaque catégorie.

4.5.4. Effectuer l'achat



Le client choisira le type de livraison des places ainsi que le type de paiement, quand il clique sur « Acheter » on suppose qu'il est redirigé vers des applications bancaires sécurisées, chose qu'on va éviter avec Windows Builder , donc on va supposer mais pas faire ..

4.6. Menu organisateur



L'organisateur va pourvoir réserver des salles de spectacles et les configurer à sa guise.

4.6.1. La configuration



La première chose que doit faire l'organisateur c'est d'ajouter un spectacle car si pas de spectacle pas de représentations donc rien du tout.

J'envisage la possibilité qu'il puisse prendre un spectacle déjà dans la table pour qu'il lui ajoute des représentations.

Si pas de spectacle choisi ou créé les autres routines ne s'enclenchent pas.

4.7. Manager(gestionnaire)

Juste une liste des réservations , je n'ai pas eu le temps de réaliser ses taches .

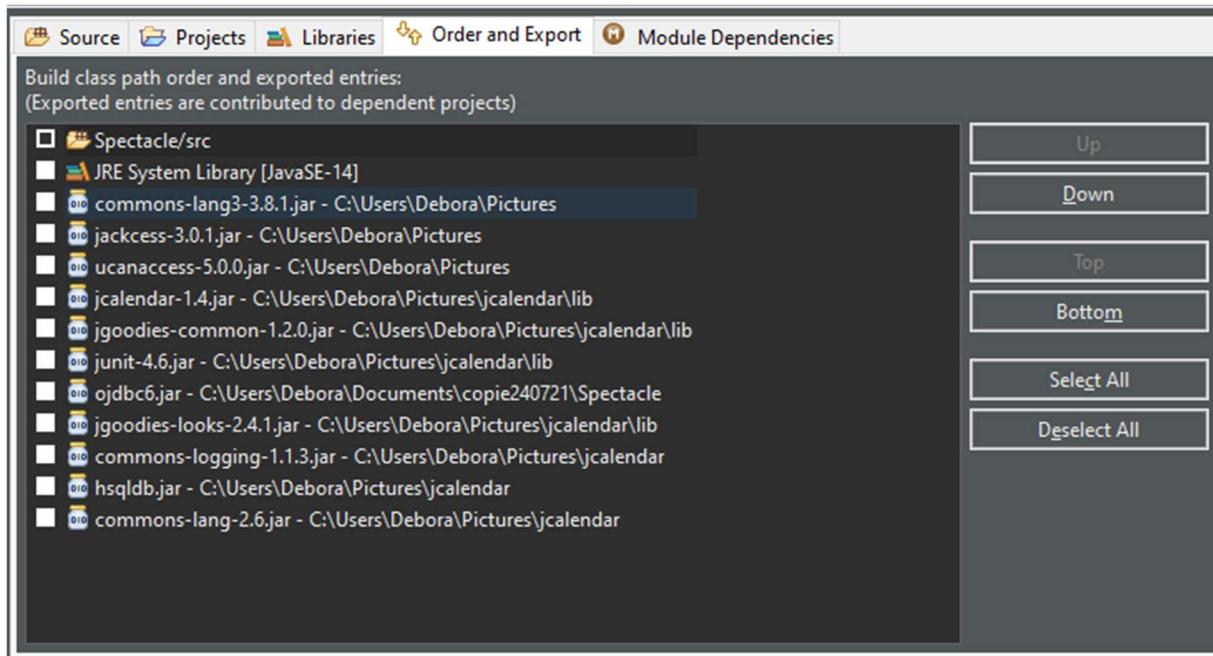
4.8. Artiste

Il a une page .

L'énoncé ne disant rien je n'ai pas implémenté.

5. Les « jar » à importer

Pour que le projet tourne il faut absolument les importer .



6. Description des fonctions du programme spectacle

Récapitulatif des différentes fonctions utilisées dans ce projet , elles seront expliquées et les arguments reçus en paramètres seront cités.

6.1. Les différentes fonctions

La majorité des fonctions détaillées sont utilisées presque partout , ce sont les fonctions CRUD (create , read , update , delete).