



Génie Logiciel

Juliette Bluem, Antoine Laguette, Guillaume Tisserand

29 novembre 2021



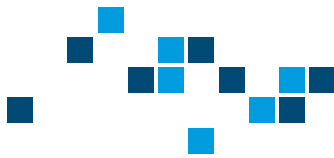
**UNIVERSITÉ
DE LORRAINE**

LORRAINE INP
les talents se lèvent à l'Est



Table des matières

I	Phase de création - 22 novembre	2
1	Contexte	2
1.1	Recensement et priorisation des cas d'utilisation	2
2	Diagramme des cas d'utilisation	3
3	Diagramme de classes	4
4	Diagramme de séquence	5
4.1	Cas parfait de réservation	5
4.2	Cas de non paiement de l'acompte	6
5	Diagramme d'activité	7
II	Phase d'élaboration - 29 novembre	8
1	Ensemble des cas d'utilisation représentatifs	8
2	Architecture logicielle	9
III	Phase de construction - 06 décembre	10



Partie I : Phase de création - 22 novembre

1 Contexte

Pour ce projet faisant partie intégrante de l'EC "Génie Logiciel" il nous est demandé, à termes, de réaliser un site web. La première étape de notre réflexion est de cibler les éléments de notre sujet, ici un camping et son système de réservation de bungalows. Ces éléments que nous appelons des cas d'utilisations est la base qui nous servira dans tout le reste de ce projet. En effet, ces cas d'utilisation représentent le plus simplement possible les interactions que devront avoir les différents acteurs avec le site web. Nous avons donc recensé et mis en ordre de priorisation la liste suivante.

1.1 Recensement et priorisation des cas d'utilisation

Client

- 1 - Choisir une période de séjour
- 2 - Choisir un type de bungalow
- 14 - Arrêter le processus de réservation
- 3 - Saisir ses coordonnées
- 4 - Soumettre ses données saisies
- 14 - Annuler une réservation
- 9 - Payer un acompte (= confirmer sa réservation)
- 10 - Payer le reste de son séjour
- 12 - Donner une caution (en physique)
- 13 - Régler la taxe de séjour (en physique)

SI Camping

- 5 - Vérifier les données saisies
- 6 - Envoyer au client le numéro de réservation
- 7 - Attribuer un numéro de réservation automatiquement
- 8 - Sauvegarder les séjours pendant 5 ans
- 14 - Annuler automatiquement une réservation
- 0.3 - Proposer des bungalows disponibles selon la période de réservation
- 9.2 - Proposer des tarifs adaptés à la saison
- 9.1 - Gérer les paiements (de façon sécurisée) (acompte, location, caution, taxe séjour, dommages)
- 11 - Créer un séjour (= une location)
- 16 - Demander l'état des lieux

Gestionnaire camping

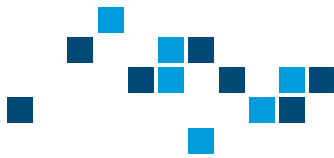
- 0 - Retirer des bungalows de la location
- 0.1 - Ajouter des bungalows à la location
- 17 - Restituer la caution
- 15 - Annuler une réservation



2 Diagramme des cas d'utilisation



FIGURE 1 – Diagramme des cas d'utilisation



3 Diagramme de classes

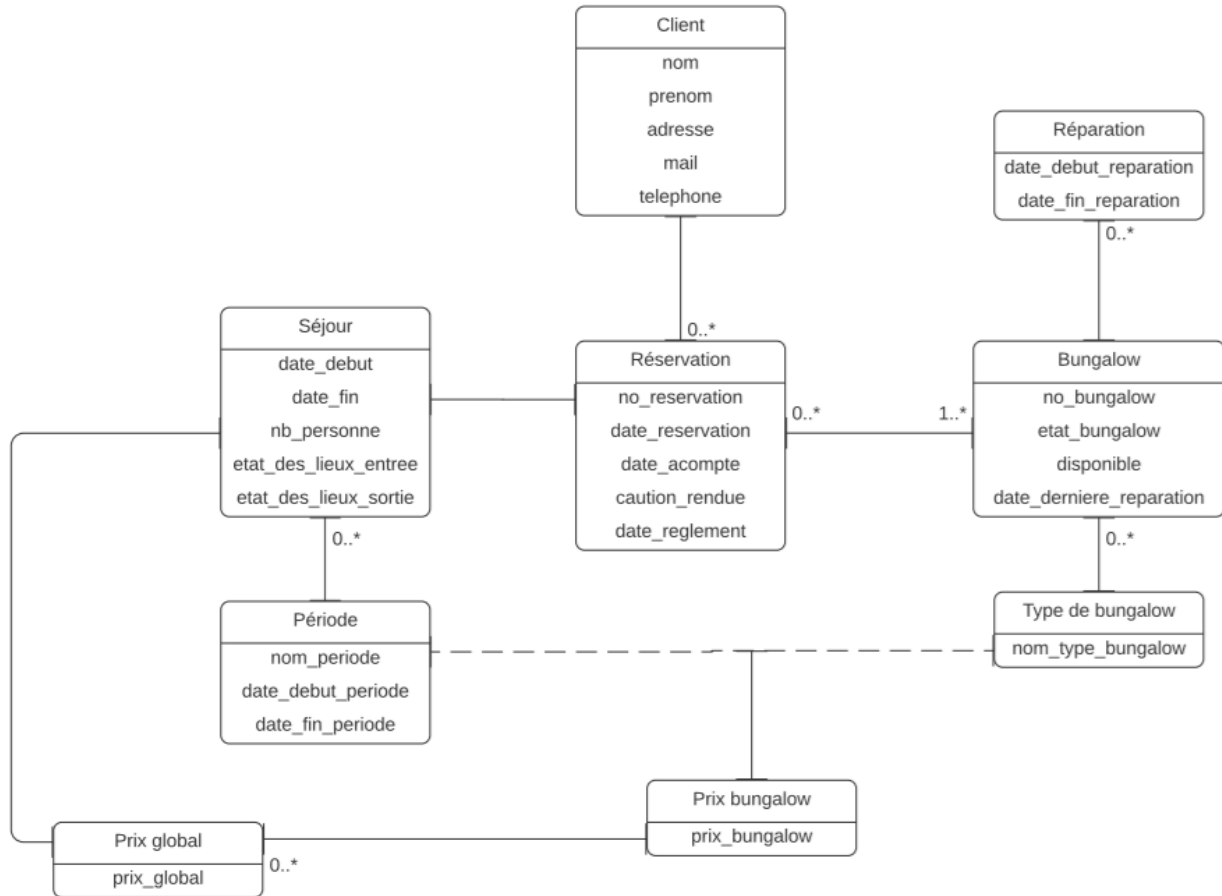


FIGURE 2 – Diagramme de classes



4 Diagramme de séquence

4.1 Cas parfait de réservation

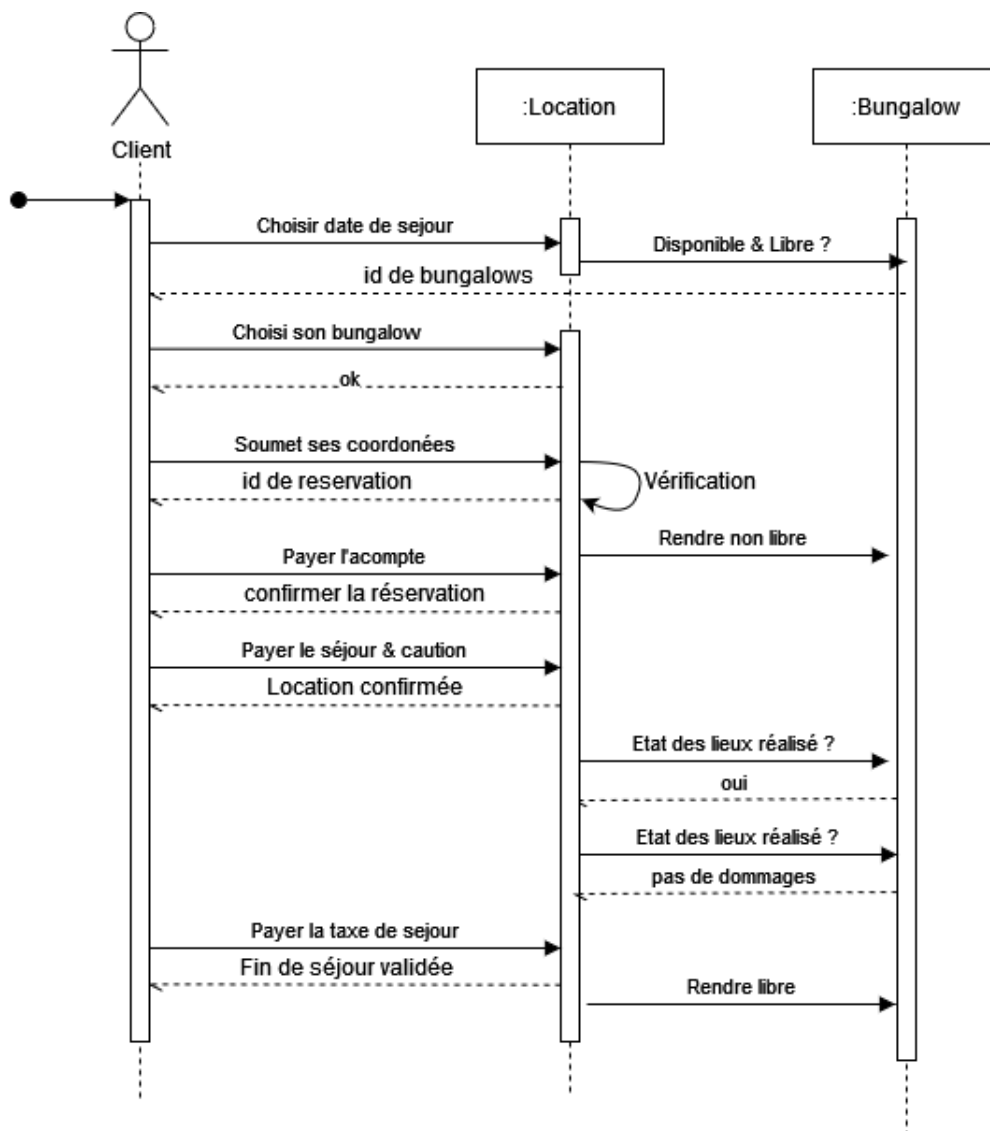


FIGURE 3 – Diagramme de séquence parfait



4.2 Cas de non paiement de l'acompte

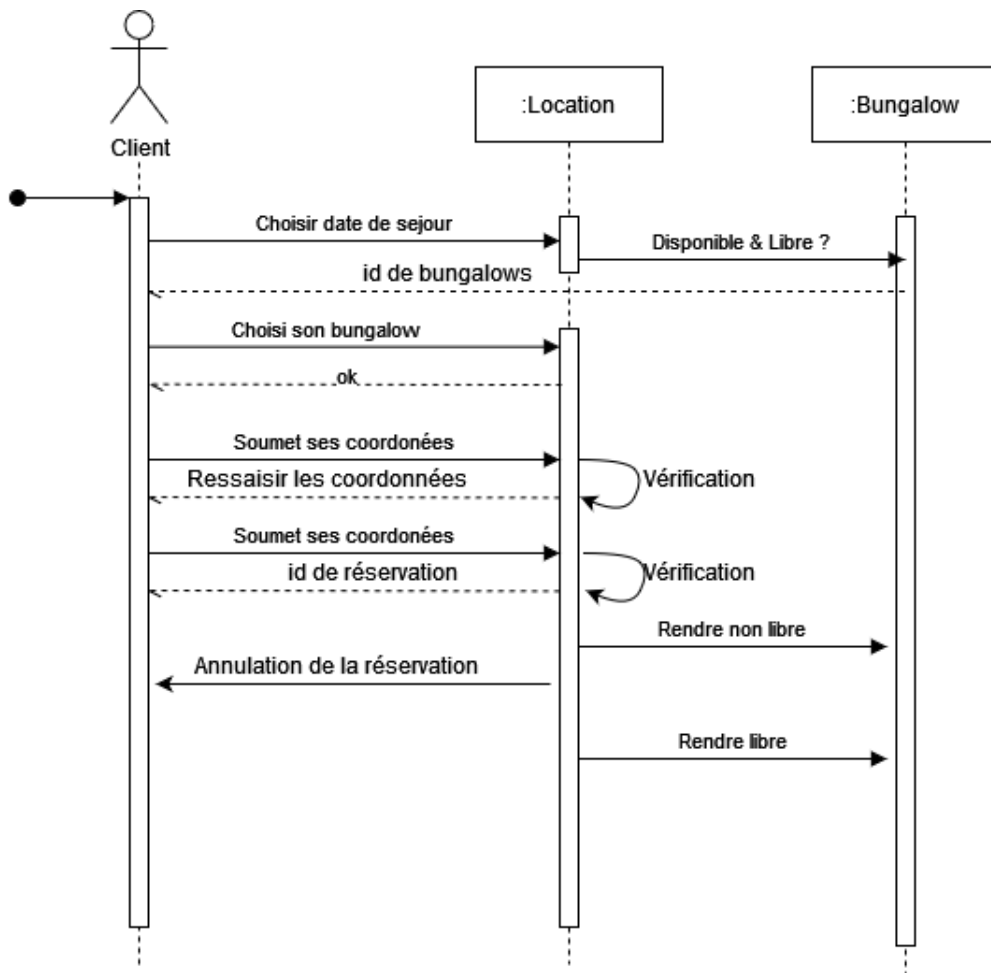
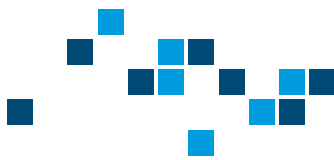


FIGURE 4 – Diagramme de séquence sans acompte



5 Diagramme d'activité

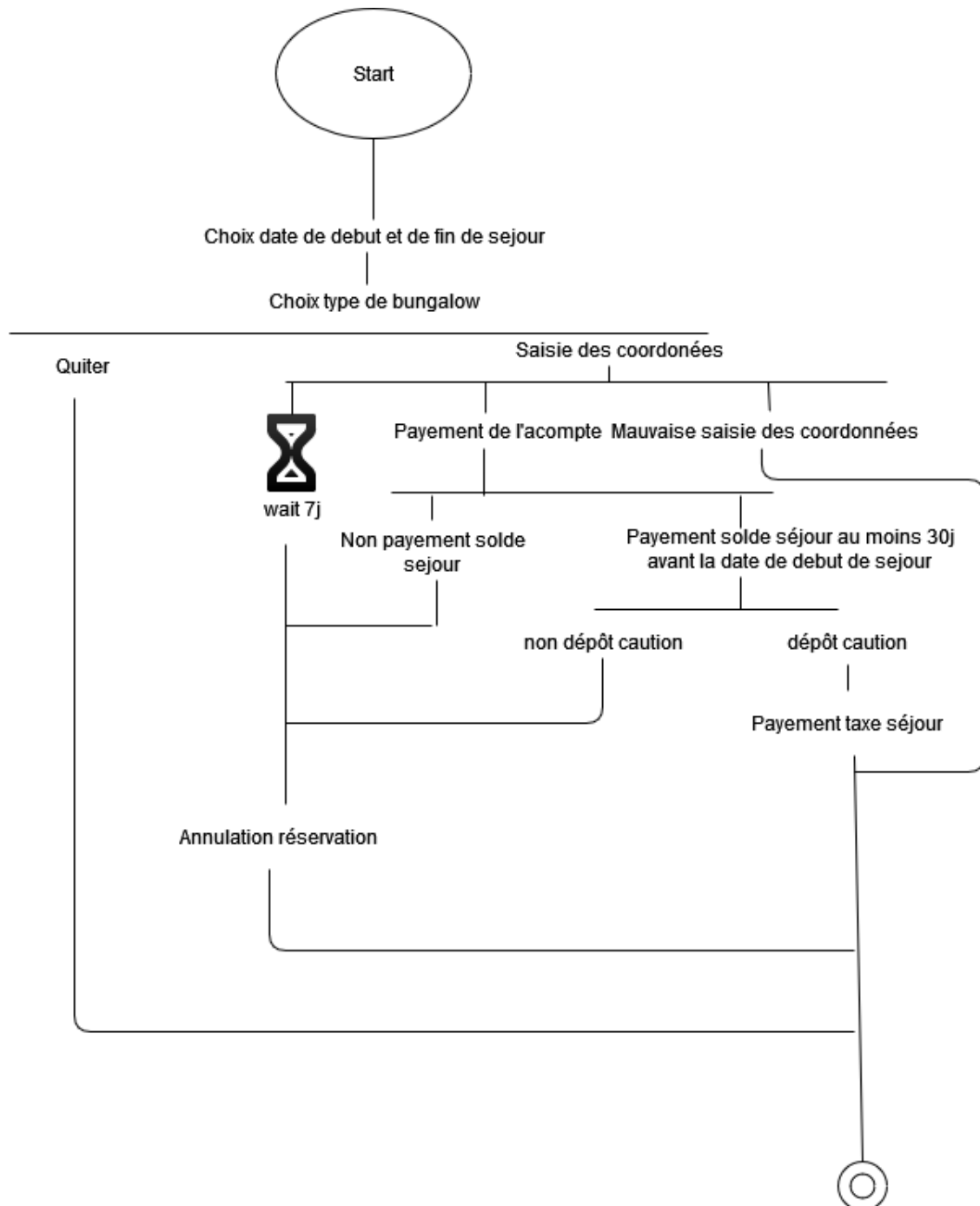
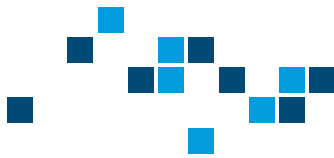


FIGURE 5 – Diagramme d'activité



Partie II : Phase d'élaboration - 29 novembre

1 Ensemble des cas d'utilisation représentatifs

Un cas d'utilisation représentatif du logiciel que nous souhaitons développer est un cas qui est intrinsèquement dépendant du logiciel et non reportable (temporellement parlant). Ses cas d'utilisations vont faire partie intégrante de l'architecture de références.

Voici la liste des cas d'utilisations représentatifs que nous avons retenu. Ils sont développés par couches UML.

Entité / données métiers :

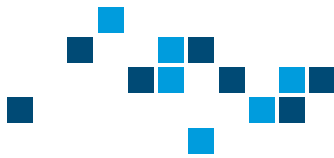
- Créer un séjour (= une location)
- Gérer les paiements (de façon sécurisée) (acompte, location, caution, taxe séjour, dommages)
- Proposer des bungalows disponible selon la période de réservation
- Proposer des tarifs adaptés à la saison
- Demander l'état des lieux

Contrôle, données applicatives :

- Vérifier les données saisies
- Attribuer un numéro de réservation automatiquement
- Envoyer au client le numéros de réservation
- Sauvegarder les séjours pendant 5 ans

Dialogue :

- Choisir une période de séjour
- Choisir un type de bungalow
- Saisir ses coordonnées
- Soumettre ses données saisies
- Annuler une réservation



2 Architecture logicielle

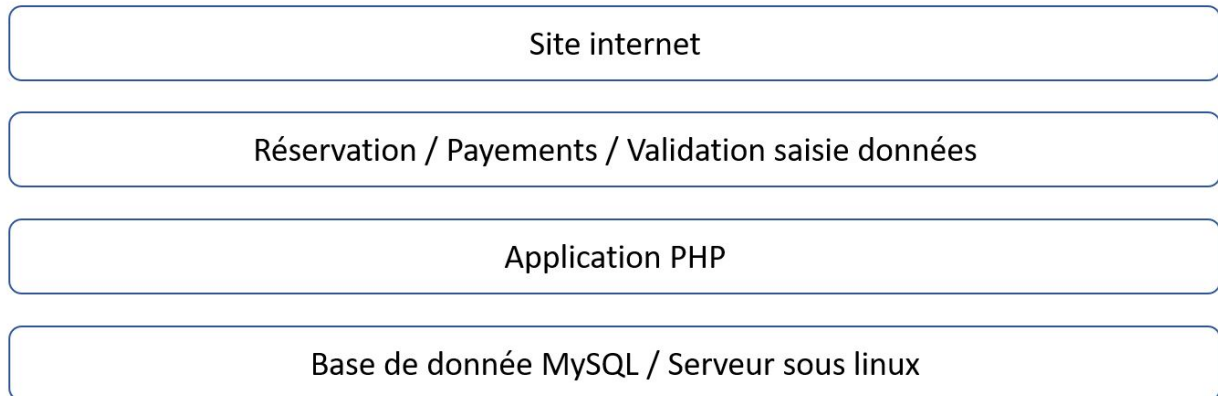
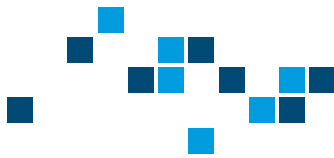


FIGURE 6 – Architecture logicielle du camping



Partie III : Phase de construction - 06 décembre