Document d’analyse

**Contexte**

Dans un lycée, une équipe d’enseignants partage des ressources matérielles telles que des smartphones, tablettes, écrans, vidéoprojecteurs, pointeur lasers, etc. L'application de gestion de matériel doit permettre de suivre ces ressources, en tenant compte de différents aspects tels que l'achat, la responsabilité, la localisation actuelle et les possesseurs successifs du matériel. L'application doit également permettre de changer le possesseur d'un matériel et enregistrer les transactions pour la traçabilité.

**Description des différents scénarios**

1. **Ajouter un Enseignant**

Acteur : Utilisateur

Description : L'utilisateur souhaite ajouter un nouvel enseignant à la base de données.

Fonctionnalités nécessaires :

Formulaire de création d'enseignant

Validation des données

Sauvegarde des données dans la base de données

**2. Ajouter un Matériel**

Acteur : Utilisateur

Description : L'utilisateur souhaite ajouter un nouveau matériel à la base de données.

Fonctionnalités nécessaires :

Formulaire de création de matériel

Validation des données

Sauvegarde des données dans la base de données

**3. Changer le Possesseur d'un Matériel**

Acteur : Utilisateur

Description : L'utilisateur souhaite transférer la responsabilité d'un matériel à un autre enseignant et changer sa localisation.

Fonctionnalités nécessaires :

Formulaire de changement de possesseur

Validation des données

Mise à jour du possesseur et de la localisation du matériel dans la base de données

Enregistrement de la transaction dans l'historique

**4. Afficher la Liste des Matériels par Salle**

Acteur : Utilisateur

Description : L'utilisateur souhaite voir quels matériels se trouvent dans une salle spécifique.

Fonctionnalités nécessaires :

Affichage des matériels par salle

Lien vers la vue détaillée de chaque matériel

**5. Afficher la Liste des Matériels par Responsable**

Acteur : Utilisateur

Description : L'utilisateur souhaite voir quels matériels sont sous la responsabilité d'un enseignant spécifique.

Fonctionnalités nécessaires :

Affichage des matériels par enseignant

Lien vers la vue détaillée de chaque matériel

**6. Afficher l'Historique d'un Matériel**

Acteur : Utilisateur

Description : L'utilisateur souhaite consulter l'historique des transactions d'un matériel spécifique.

Fonctionnalités nécessaires :

Affichage de l'historique des transactions pour un matériel

Détails sur les anciens et nouveaux possesseurs, la date, la localisation et l'occasion de chaque transaction

**7. Afficher la Liste des Matériels**

Acteur : Utilisateur

Description : L'utilisateur souhaite voir une liste complète de tous les matériels disponibles.

Fonctionnalités nécessaires :

Affichage de la liste des matériels

Lien vers la vue détaillée de chaque matériel

Lien pour changer le possesseur de chaque matériel

**Liste des Fonctionnalités à Développer (Livrables)**

**1. Création d'un Enseignant**

Formulaire de création

Validation des données

Sauvegarde des données

**2. Création d'un Matériel**

**Formulaire de création**

Validation des données

Sauvegarde des données

**3. Changement de Possesseur d'un Matériel**

Formulaire de changement

Validation des données

Mise à jour du possesseur et de la localisation

Enregistrement dans l'historique

**4. Affichage des Matériels par Salle**

Vue pour lister les matériels par salle

**5. Affichage des Matériels par Responsable**

Vue pour lister les matériels par enseignant

**6. Affichage de l'Historique d'un Matériel**

Vue pour afficher l'historique des transactions

**7. Affichage de la Liste des Matériels**

Vue pour lister tous les matériels

Lien pour changer le possesseur

**Bilan de la Réalisation du Projet**

Ce projet avait pour objectif de développer une application web de gestion de matériel pour une équipe d'enseignants. Les fonctionnalités essentielles incluaient la gestion des enseignants, des matériels, des changements de possesseur et des historiques des transactions, ainsi que la gestion des utilisateurs et l'authentification. Ce bilan récapitule les étapes suivies, les difficultés rencontrées, les solutions apportées et les améliorations futures possibles.

Le projet a permis de créer une application fonctionnelle répondant aux besoins des enseignants. L'apprentissage de Django a été crucial pour le développement, offrant une base solide pour des améliorations futures.