

CAHIER DES CHARGES TECHNIQUE

Gestion bibliothèque Java

TAKU Maverick

Sommaire

1. Contexte du projet	3
1.1.1. Présentation du projet	3
1.1.2. Date de rendu du projet.....	3
2. Besoins fonctionnels	3
3. Ressources matérielles nécessaires à la réalisation du projet	3
4. Ressources logicielles nécessaires à la réalisation du projet	4
5. Gestion du projet.....	4
5.1.1. Méthode agile Kanban	4
6. Conception du projet.....	5
6.1.1. Le front-end	5
6.1.2. Maquettes	5
6.1.3. Le back-end	6
6.1.4. Diagramme de cas d'utilisation.....	6
6.1.5. Diagramme de classe.....	7
6.1.6. Modèles Conceptuel de Données (MCD)	7
6.1.7. Modèles Logique de Données (MLD)	8
6.1.8. Modèle Physique de Données (MPD)	8
7. Technologies utilisées	8
7.1.1. Langages de développement Web utilisés.....	8
7.1.2. Base de données	9
8. Sécurité.....	9

1. Contexte du projet

1.1.1. Présentation du projet

La bibliothèque municipale actuelle fonctionne principalement de manière manuelle, ce qui entraîne des inefficacités dans la gestion des emprunts et des retours de livres. Pour améliorer l'expérience des utilisateurs et alléger la charge de travail des bibliothécaires, il a été décidé d'acquérir une borne automatique qui permettra aux adhérents de retirer ou de déposer des livres de manière autonome.

Cette borne est fournie sans logiciel préinstallé, ce qui nécessite le développement d'une solution logicielle adaptée.

1.1.2. Date de rendu du projet

Le projet doit être rendu au plus tard le 22 mars 2024.

2. Besoins fonctionnels

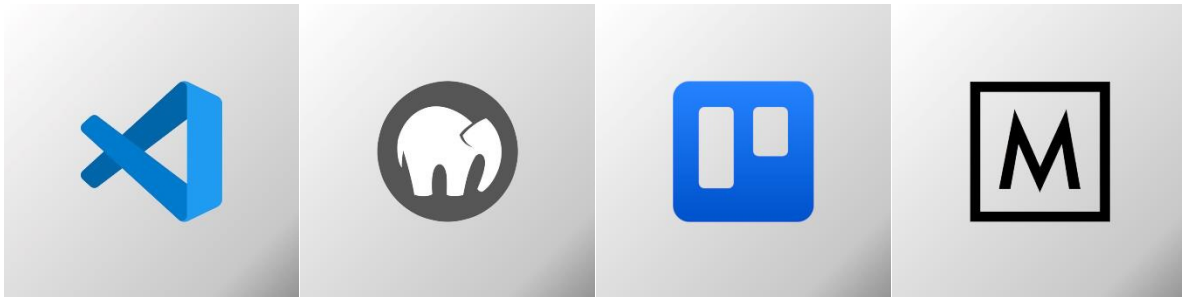
La borne automatique pour la bibliothèque municipale permettra aux utilisateurs d'emprunter et de retourner des livres. Les fonctionnalités incluront l'emprunt de jusqu'à 5 livres.

Les données seront stockées dans une base de données relationnelle pour faciliter la gestion et la mise à jour des informations.

3. Ressources matérielles nécessaires à la réalisation du projet

- CLAVIER
- ECRAN
- SOURIS
- PC

4. Ressources logicielles nécessaires à la réalisation du projet



Visual Studio

MAMP

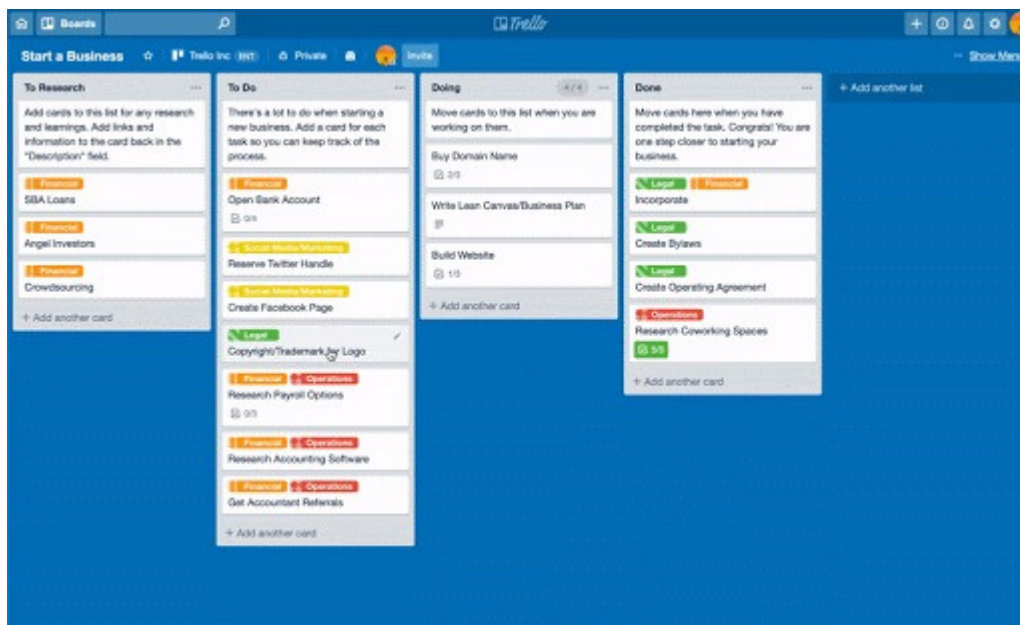
Trello

Mocodo

5. Gestion du projet

5.1.1. Méthode agile Kanban

Pour réaliser ce projet, nous utiliserons la méthode Agile Kanban, à l'aide de l'outil de gestion de projet en ligne Trello.



6. Conception du projet

6.1.1. Le front-end

La conception du projet repose sur le développement d'un front-end dynamique et intuitif, élément essentiel dans l'expérience utilisateur globale.

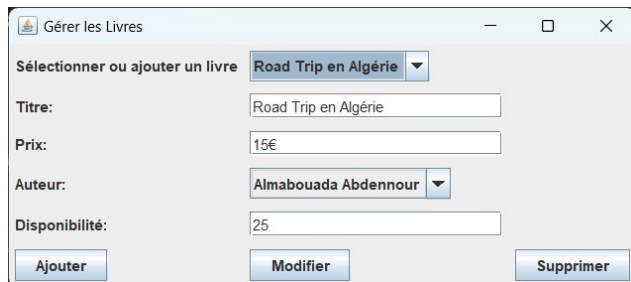
6.1.2. Maquettes



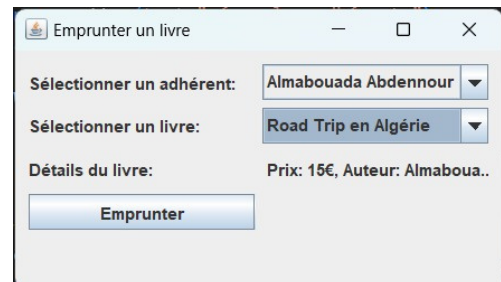
Menu principal de la bibliothèque



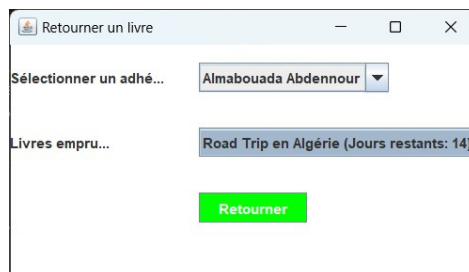
Gérer les adhérents



Gérer les livres



Emprunter un livre

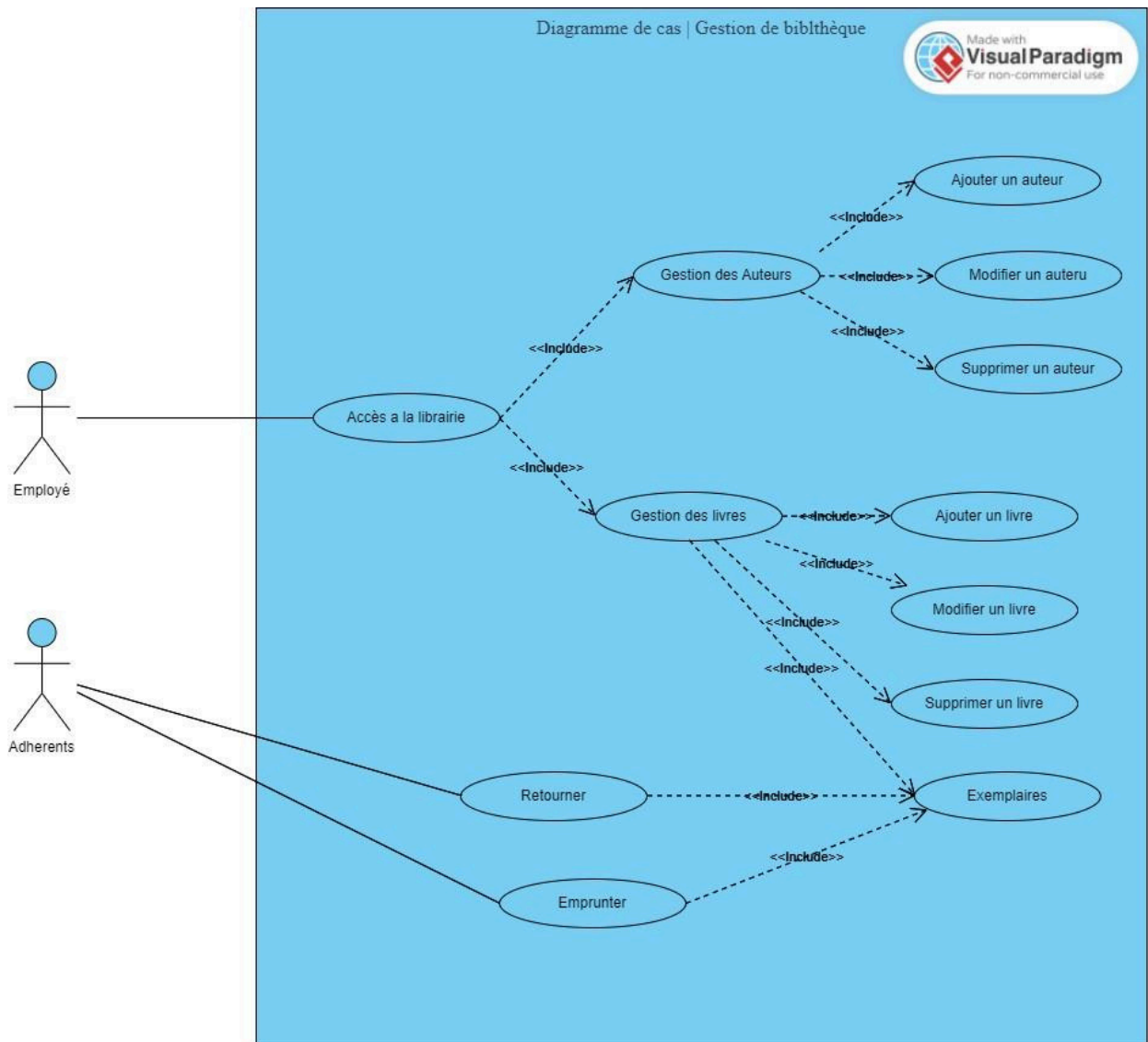


Retourner un livre

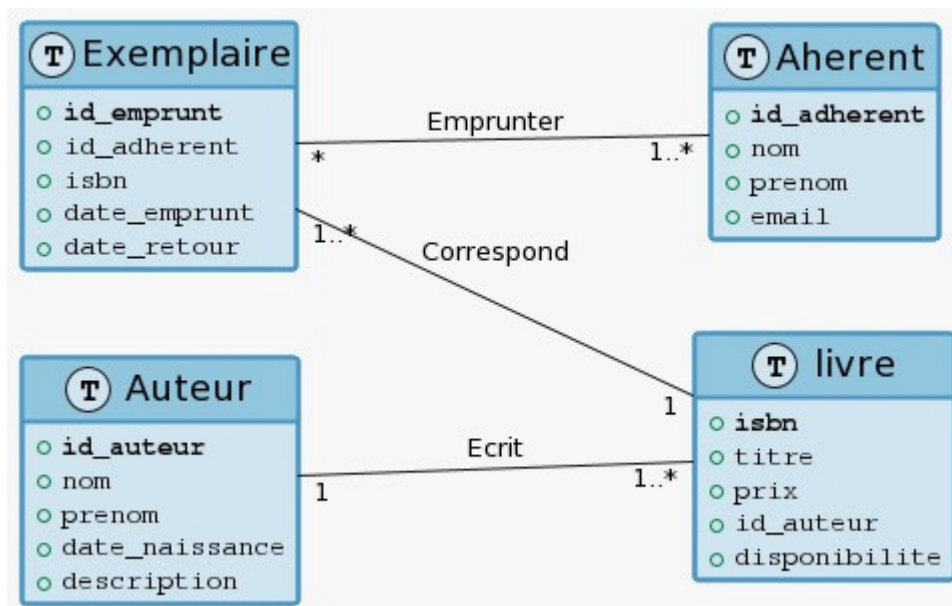
6.1.3. Le back-end

6.1.4. Diagramme de cas d'utilisation

Réalisation du diagramme de cas d'utilisation du site web réalisé sur Visual Paradigm.

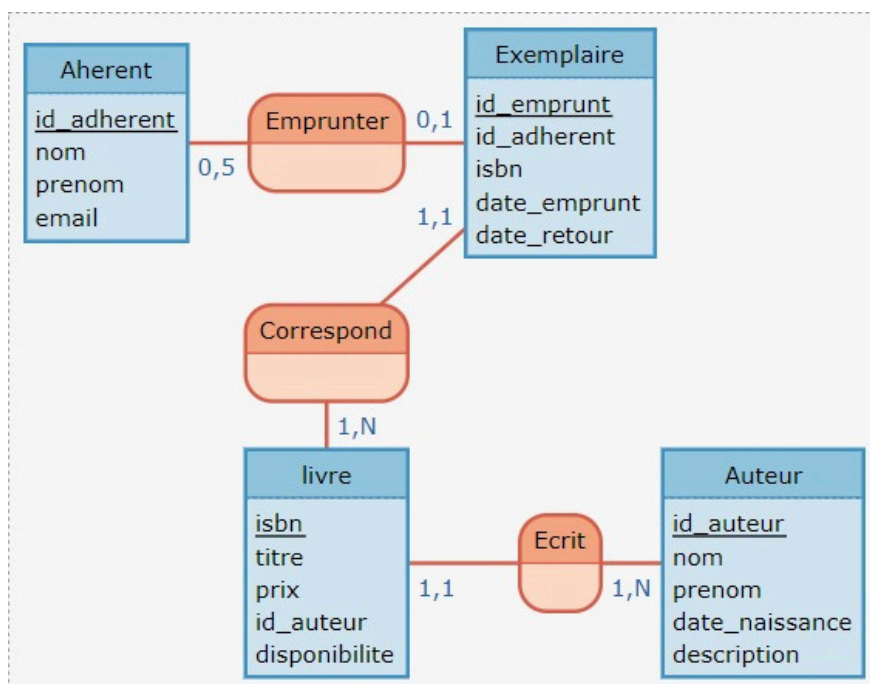


6.1.5. Diagramme de classe



6.1.6. Modèles Conceptuel de Données (MCD)

Création d'un modèle conceptuel de données pour représenter de manière transparente les entités, les relations et les contraintes du système d'information lié à l'événement.



6.1.7. Modèles Logique de Données (MLD)

- **Aherent** (id_adherent, nom, prenom, email)
- **Auteur** (id_auteur, nom, prenom, date_naissance, description)
- **Exemplaire** (id_emprunt, id_adherent 1, isbn 1, date_emprunt, date_retour, #id_adherent 2?, #isbn 2!)
- **livre** (isbn, titre, prix, id_auteur 1, disponibilite, #id_auteur 2!)

Conception du modèle logique de données, pour définir plus précisément la structure des données, en utilisant des concepts tels que les tables, les clés primaires et étrangères, et les relations entre les entités.

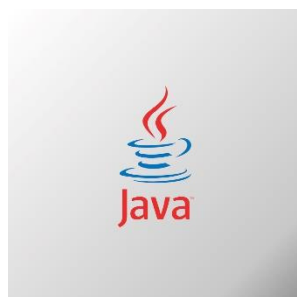
6.1.8. Modèle Physique de Données (MPD)

Élaboration d'un modèle physique de données qui spécifie les détails techniques de mise en œuvre du MLD dans un système de gestion de base de données spécifique. Le MPD a inclus des éléments tels que les types de données, les index, les contraintes d'intégrité, et d'autres aspects techniques nécessaires à la création effective de la base de données pour la gestion de la bibliothèque.

7. Technologies utilisées

Dans le cadre des technologies utilisées pour notre projet, nous avons adopté une approche soigneusement planifiée, couvrant divers aspects du développement web.

7.1.1. Langages de développement Web utilisés



7.1.2. Base de données

