



MASTER 2 BIOINFORMATIQUE

APPROCHE OBJET

---

# Développement de l'application "Programmation Culturelle" pour Jolie Cité

---

**Auteur :**  
Sam Maxwell

**Superviseur :**  
Marie Beurton-Aimar

9 décembre 2021

# Table des matières

<b>1</b>	<b>Analyse</b>	<b>2</b>
1.1	Strucure des données . . . . .	2
1.2	Contraintes . . . . .	2
<b>2</b>	<b>Conception</b>	<b>3</b>
2.1	Architecture du programme . . . . .	3
2.2	. . . . .	4
<b>3</b>	<b>Implementation</b>	<b>5</b>

# Chapitre 1

## Analyse

La ville de *JolieCité* souhaite un programme de gestion de ses événements culturels. La ville dispose de 4 salles dont 3 sont disponibles pour accueillir des événements. Elle reçoit en début d'année une liste d'événements qui devront être affectés dans les salles disponibles. L'objectif du projet est de développer un programme de gestion qui attribuera aux événements une salle.

### 1.1 Structure des données

On distingue deux types d'événements culturels : **les concerts**, qui présentent un nom (le nom du groupe) et une date, et **les pièces de théâtre** qui présentent également un nom (le nom de la pièce) mais se distinguent par une liste de dates.

**Les événements** ont une capacité de salle demandée. Ce critère sera un paramètre décisif dans le choix de la salle pour l'événement culturel.

**Les salles** présentent une capacité maximale et des horaires d'ouvertures.

### 1.2 Contraintes

L'affectation des salles aux événements devra prendre en compte la capacité souhaitée pour l'événement. La salle doit pouvoir accueillir le nombre de personnes attendu à l'événement.

L'affectation devra également prendre en compte la disponibilité des salles. Il faudra que les horaires de l'événement correspondent avec les horaires disponibles de la salle pour que cette dernière lui soit attribuée.

# Chapitre 2

## Conception

### 2.1 Architecture du programme

Le programme doit adopter les règles du *"Domaine Driven Design"*. La structure du programme sera la suivante

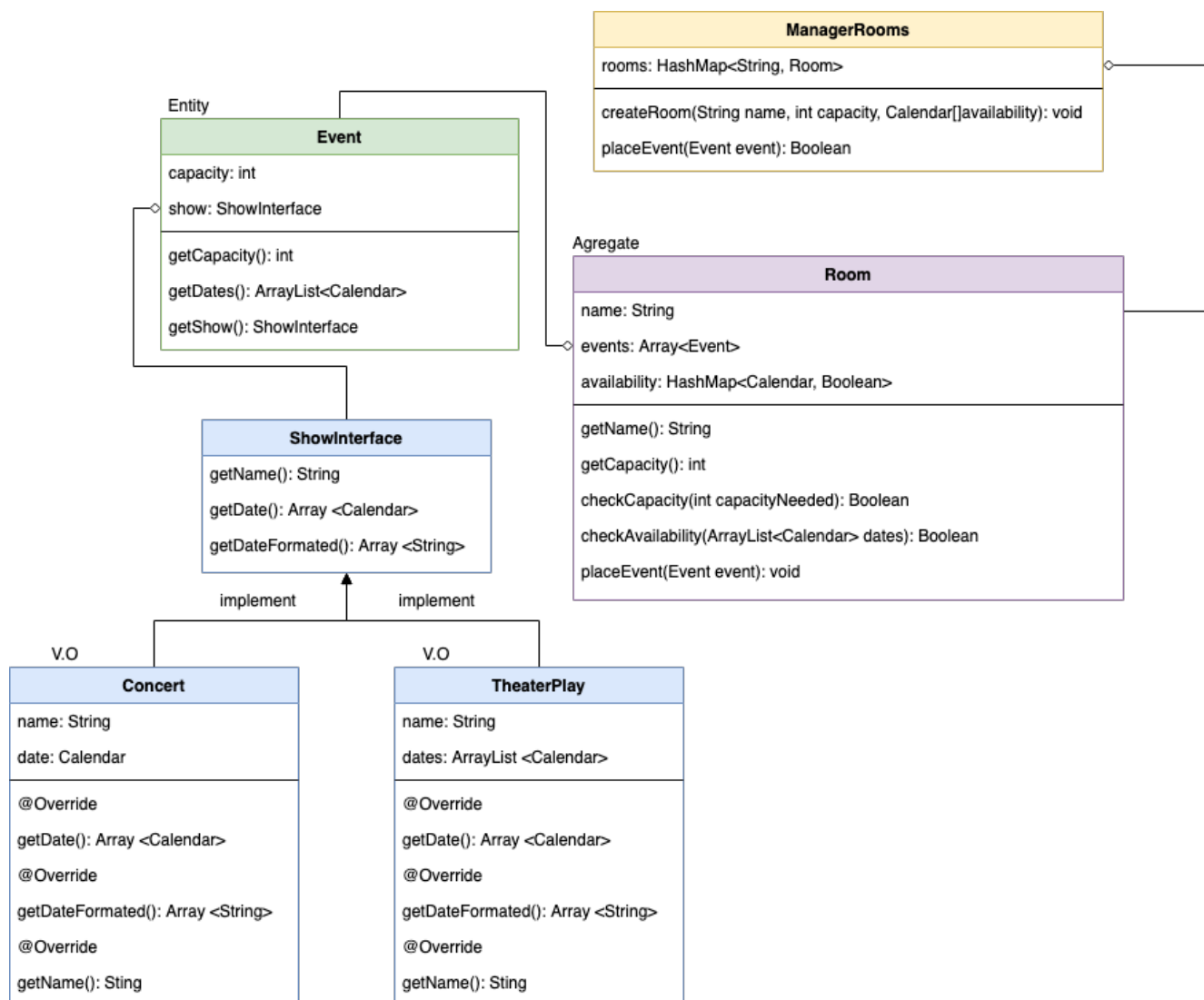


FIGURE 2.1 – Diagramme de classes du programme *"Programmation Culturelle"*



## Chapitre 3

# Implementation

# Conclusion