

Numéro d'équipe : EF 4

Professeurs encadrants : Crégut Xavier, Ouederni Meriem et François Gllles

Rapport Projet de Technologie Objet

Sujet : Gestion des évènements/spectacles

Membre de l'équipe (NOM Prénom)

DADOUN Ambre

LÉCUYER Simon

BAUX Hugo

FRYDMAN Alexandre

ROBBANA Myriam

EL AALOUCHE Youssef

I. Objectif général du projet

Le but ici est de créer un logiciel permettant de gérer l'intégralité des événements. Notre logiciel aura bien évidemment une interface graphique utilisateur avec une page d'accueil qui contiendra une barre de recherche pour filtrer les événements par catégorie.

Notre vision est de révolutionner la gestion d'événements en proposant une plateforme unique qui simplifie l'organisation et la participation. Nous voulons être le partenaire de confiance pour tous ceux qui organisent ou assistent à des événements, en offrant une expérience utilisateur intuitive et des fonctionnalités adaptées à tous les besoins.

II. Fonctionnalités/User Stories

Dès le lancement de notre programme, un premier affichage propose trois boutons (Client et Gérant, Prestataire, Sponsor). Une fois que l'utilisateur choisit son mode d'usage, deux autres boutons s'affichent, le premier pour s'inscrire, et le deuxième pour se connecter avec Identifiant et Mot de passe dans le cas où l'utilisateur s'était déjà inscrit au préalable. On s'assurera par la suite qu'une même personne ne puisse avoir plusieurs comptes (Gérant et Client...), sauf si il utilise des identifiants différents,

Dans le cas de l'inscription, l'utilisateur pourra choisir le mode qui lui convient. Ce même affichage contiendra un endroit permettant à l'utilisateur de saisir : son Nom, son Prénom, son âge, son solde d'argent.

Pour l'inscription Prestataire, il y aura en plus un rôle (Musicien, traiteur, propriétaire de salle..)

Par la suite, selon que l'utilisateur choisit le mode Client, Gérant, Prestataire ou Sponsor, l'affichage de la page d'accueil sera différent.

Détails sur les différents modes :

Clients : Tout individu intéressé par la participation à des événements de divers types, allant des amateurs de concerts et de spectacles aux professionnels assistant à des conférences et des salons professionnels.

Organisateurs d'événements : Les entreprises ou les individus qui organisent et vendent des places pour des événements à travers notre plateforme.

Fournisseurs de services événementiels : Les prestataires de services tels que les traiteurs, les fournisseurs de matériel, les entreprises de location d'équipements, etc., qui peuvent utiliser la plateforme pour se connecter aux organisateurs d'événements et proposer leurs services.

Sponsors et partenaires : Les entreprises ou les marques souhaitant sponsoriser des événements ou établir des partenariats avec des organisateurs d'événements pour accroître leur visibilité et leur engagement auprès du public cible.

1. Mode Gérant

Ainsi dans le cas où l'utilisateur choisit le mode Gérant , l'affichage de la page d'accueil contiendra différents boutons qui mèneront vers les pages suivantes:

a. Une page de création d'événement

Celle-ci contiendra un formulaire pour saisir les détails de l'évènement, tels que le nom, la date, l'emplacement, la catégorie, et le prix des tickets.

Ici, l'utilisateur pourra définir le nombre maximal de places achetées par une personne.

b. Une page de gestion des participants

Celle-ci listera les participants avec des détails tels que le nom, la spécialité, le rôle..

On pourrait rajouter une option pour ajouter ou supprimer des participants.

c. Une page de gestion de salles

Celle-ci listera les salles avec des détails tels que la capacité, les équipements...

d. Une page de SUIVI des ventes et revenus

Sur cette page, on pourrait afficher des graphiques pour visualiser les ventes de billets et les revenus générés.

2. Cas Client

Ainsi dans le cas où l'utilisateur choisit le mode Client , l'affichage de la page d'accueil contiendra différents boutons qui mèneront vers les pages suivantes:

a. Une page de détails d'événement

Celle-ci affiche tous les détails des événements et le calendrier associé.

b. Une page de billetterie

Celle-ci affichera les types de billets disponibles avec leurs tarifs respectifs. L'utilisateur choisit quel évènement l'intéresse et ajoute le billet correspondant dans son panier d'achat. Il

sera possible d'acheter plusieurs tickets pour un même événement. De plus, en fonction de l'événement et en fonction de l'âge du client, différents forfaits (prédéfinis par le créateur de l'événement) seront disponibles.

Il y aura donc 3 forfaits possibles : celui pour enfant (-12ans), pour étudiant, et enfin celui pour adulte.

De plus, on fera en sorte que lorsque le client sélectionne un événement, il pourra choisir son siège (il faudra donc réaliser un affichage représentant les sièges de la salle, avec des chaises libres en vert et occupées en rouge).

Si une salle est complète, le mot "Complet" sera affiché près de l'évènement.

c. Une page "Mon panier"

Celle-ci contiendra tous les billets sélectionnés par le client, avec le total du prix à payer.

C'est ici que le client pourra finaliser ses achats. Ces achats seront acceptés ou refusés selon le solde d'argent du client.

Dans certains cas, l'utilisateur pourra avoir accès à des réductions en fonction de codes promos.

d. Une page "Mes tickets"

Celle-ci contiendra tous les billets sélectionnés par le Client avec des informations relatives concernant (la date de l'évènement, la salle et le siège du Client)

e. Une page FAQ (foire aux questions)

Ici le client peut poser des question à un ChatBOT afin d'avoir quelques précisions sur les différents évènements ou autre.

Ce système sera réalisé soit en faisant en sorte que le client sélectionne directement des questions prédéfinies auxquelles le ChatBOT sait répondre, soit en faisant en sorte que l'utilisateur écrive lui-même la question et que le bot comprenne et réponde.

2. Cas Prestataire

a. Une page de demande de prestation

Dans cette page il y aura les prestations passées, les prestations en cours et les prestations à venir.

b. Une page "Mes prestations"

Dans cette page il y aura les prestations passées, les prestations en cours et les prestations à venir.

III. Valeur métier

La valeur métier ajoutée de notre plateforme de gestion d'événements divers réside dans les avantages suivants pour nos utilisateurs :

1. Centralisation et simplification

Nous offrons une plateforme unique où les organisateurs peuvent gérer tous les aspects de leurs événements, de la planification à la vente de billets, en passant par la promotion et la gestion des participants. Cela simplifie considérablement le processus, économisant ainsi du temps et des ressources.

2. Facilité d'utilisation

Notre interface conviviale et intuitive permet à tous les utilisateurs, qu'ils soient organisateurs ou participants, de naviguer facilement sur la plateforme et d'accéder aux informations pertinentes sans effort.

3. Universalité

Notre plateforme est conçue pour gérer une grande variété d'événements, des petites réunions aux grands festivals, et pour répondre aux besoins divers des organisateurs et des participants, offrant ainsi une solution adaptée à toutes les situations.

4. Visibilité accrue

Les organisateurs d'événements bénéficient d'une visibilité accrue grâce à notre plateforme, ce qui peut entraîner une plus grande participation et un plus grand succès pour leurs événements.

5. Connectivité

Notre plateforme favorise la connexion entre organisateurs, participants, vendeurs de billets, fournisseurs de services et sponsors, créant ainsi un écosystème dynamique où toutes les parties prenantes peuvent interagir et collaborer efficacement.

6. Analyse et suivi

Nous offrons des outils d'analyse avancés qui permettent aux organisateurs d'événements de suivre les performances de leurs événements, de comprendre le comportement des participants et d'ajuster leur stratégie en conséquence pour des résultats optimaux.

IV. Diagramme UML

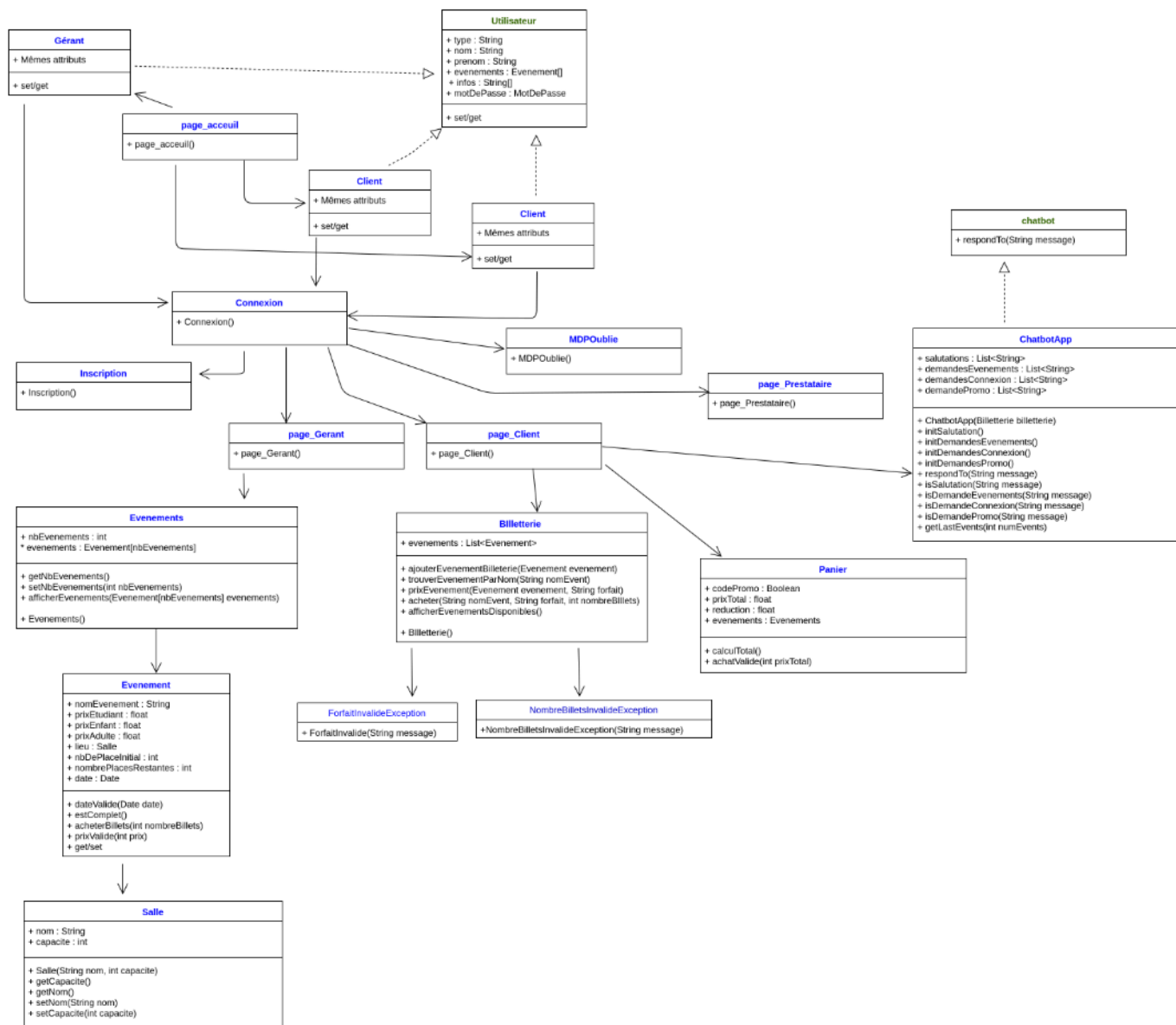


Figure 1 - Diagramme UML

v. Avancement (1ère itération)

- En ce qui concerne les classes réalisées, nous avons réalisé la Page d'accueil, la page d'accueil du client, puis celle du gérant. Nous avons essayé de lier les pages avec des boutons de passage permettant de passer d'une fenêtre à une autre.

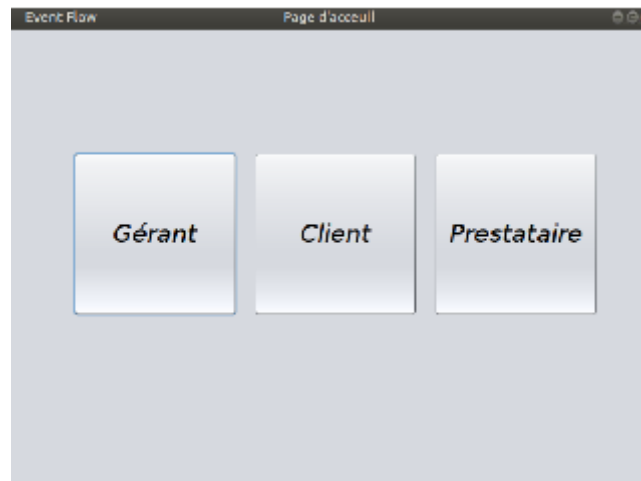


Figure 2 - Page d'accueil



Figure 3 - Page d'accueil Client

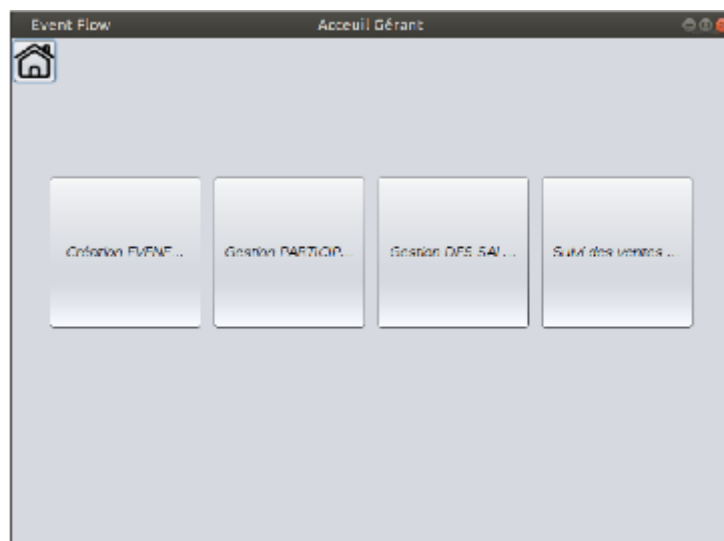


Figure 4 - Page d'accueil Gérant

- Nous avons écrit les classes Inscription.java et Connexion.java et MDPOublie.java. Cependant, il manque l'écriture des informations des utilisateurs qui ne sont pas encore achevés.

Connexion

Identifiant:

Mot de passe:

Se connecter

Mot de passe oublié ?

INSCRIPTION

Figure 5 - Page de connexion

Inscription

Nom:

Prénom:

Identifiant:

Solde bancaire:

Age:

Statut:

Mot de passe:

S'inscrire

Client

Vous avez déjà un comp..

Figure 6 - Page d'inscription

Mot de passe oublié

Nom:

Prénom:

Identifiant:

Age:

Statut: Client ▼

Nouveau mot de passe:

Confirmer le nouveau mot de pa...

Figure 7 - Page de MotDePasseOublie

- Connexion.java contient le main et ouvre une fenêtre pour écrire son identifiant et son mot de passe et un bouton « se connecter » qui ne fonctionne pas pour le moment. Ensuite, nous avons mis en place un lien « Mot de passe oublié ? » qui permet de changer de mot de passe et cela utilise la classe MDPOublie. Pour finir, un bouton se « INSCRIPTION » permet d'accéder une fenêtre pour créer un profil utilisateur grâce à la classe Inscription.
- De plus, nous avons réalisé un système avec ChatBot qui permet aux clients de communiquer avec lui pour se renseigner sur l'app et les événements. Pour le moment, le chatBot prend en paramètre d'entrée une billetterie, mais il prendra par la suite soit un particulier, soit un organisateur d'événement ou un prestataire de service. Le chatBot est constitué d'une interface ChatBot qui pourrait permettre d'avoir plusieurs bots. Il y a une classe ChatBotApp qui permet de renvoyer des résultats en fonction des questions posées. Il y a également une classe ChatBotUI qui permet l'affichage graphique du ChatBot, et j'y ai intégré des questions préétablies afin que l'utilisateur puisse poser des questions plus rapidement.
- Par la suite, nous avons réalisé une interface événement qui permet aux gérants de créer leurs événements en y saisissant les informations nécessaires, dont le Lieu qui lui-même a été défini dans une classe Lieu.
- Aussi, nous avons réalisé une classe Billetterie dans laquelle plusieurs fonctions sont mises en place pour permettre à un client d'acheter un ou plusieurs billets pour un événement donné.
De plus nous avons réalisé différentes classes d'exceptions comme par exemple la classe NombresBilletsInvalideException.java et ForfaitInvalideException.java. La

première permettant de traiter par exemple le cas où l'utilisateur souhaite acheter -1 billets.

Nous avons également fait en sorte de traiter les différents forfaits("Enfant", "Etudiant", "Adulte") du client lors de son achat.

- Enfin pour cette première itération nous avons réalisé une classe MonPanier, qui permet de calculer le total des événements sélectionné par le Client, et valider ou pas son achat en fonction de son solde. Il permet également de mettre en place un système de code Promo qui permet d'avoir accès à des réductions.