

# Travaux pratiques - Génie Logiciel : ICT217

## – Projet –

### Gestion de la cité universitaire

Les cités universitaires ou résidences universitaires sont des espaces gérés par l'université, un centre public d'aide au logement étudiant placé sous la tutelle de l'enseignement supérieur. Elles offrent généralement des logements à long terme, allant d'un semestre à une année universitaire complète. Les chambres sont souvent partagées avec un ou plusieurs colocataires, et les installations communes comme les cuisines, les salles de bains et les espaces d'étude sont généralement partagées par les résidents. Un système a été mis sur place pour faciliter l'attribution des chambres aux étudiants mais aucun système viable pour la gestion des mouvements de résidents.

Actuellement, les dirigeants de la cité universitaire reçoivent difficilement les informations sur l'état des occupants et des chambres. Un système de gestion de la cité pourrait faciliter l'acquisition de ces informations pour un meilleur suivi.

#### Spécifications :

1. Un bâtiment de la CU a les caractéristiques suivantes : une adresse, un nombre de pièces et une catégorie. Il est composé d'au moins deux chambres. Chaque chambre dispose d'une salle d'eau : douche ou bien baignoire. Une chambre est caractérisée par le nombre de lits qu'elle contient, son prix et son numéro.
2. les bâtiments de la CU héberge des étudiants. Il peut employer du personnel et il est impérativement dirigé par un directeur. On ne connaît que le nom et le prénom des employés, des directeurs et des occupants. Certaines étudiants sont des mineurs et d'autres des adultes (faire cohabiter une fille et un garçon est interdit de même qu'un mineur et un adulte).
3. On veut pouvoir savoir qui occupe quelle chambre à quelle date. Pour chaque mois de l'année, on veut pouvoir calculer le loyer de chaque chambre en fonction de son prix et de son occupation (le loyer est nul si la chambre est inoccupée). La somme de ces loyers permet de calculer le chiffre d'affaires de la CU entre deux dates.

#### RÈGLES DU JEU

Vous avez droit à 3 rencontres avec le client (1 rencontre par semaine) pour demander des informations additionnelles et comprendre leur besoin.

La semaine commence le lundi et se termine le vendredi à 22h. Les questions doivent être communiquées avant la fin de la semaine.

#### TÂCHES

Pour ce premier jalon, vous devez produire un rapport en HTML (recommandé) ou PDF présentant votre compréhension du domaine et votre première analyse du problème.

Il devra aussi introduire le cadre du projet et vos échanges avec le client.

---

## Cadre du projet

Description du projet: Contexte, Problèmes à résoudre, Portée  
Équipe, Répartition des tâches: Coordonnées des membres et la répartition des tâches  
Échéancier: Planification hebdomadaire des tâches montrant la répartition dans l'équipe  
Priorisation: Description de l'ordre de priorités choisi  
Échanges avec client: Questions posées et réponses trouvées

## Définition du domaine

Hypothèses: Hypothèses émises dans l'élaboration des exigences  
Glossaire: Liste des termes et expressions clés caractérisant le domaine  
Besoins fonctionnels: Fonctionnalité du logiciel à offrir traduit par des cas d'utilisation et scénarios  
Besoins non fonctionnels: 5 caractéristiques du logiciel affectant l'expérience utilisateur (avec justification)

## Analyse

Risques: 4 risques associés au projet (avec justification)  
Besoins matériels: Partie à informatiser, matériels nécessaires, solutions de stockage  
Contraintes physiques et conceptuelles  
Prototype: 5 dessins illustrant différentes vues/interactions avec la plateforme  
Proposition: Choix de métriques et analyse de votre solution

---

## ÉVALUATION

Ce devoir compte pour **20% de la note final**.

Le rapport et tous les artefacts produits sont à **remettre au plus tard le Dimanche 19 Novembre à 22h** par le responsable d'équipe.

Des **pénalités de 10% par jour de retard** seront accordées **jusqu'au 21 Novembre**. Au-delà de cette date, la moitié des points sera transférée au prochain devoir.

Barème

Glossaire	5%
Besoins non-fonctionnel	10%
Cas d'utilisation	25%
Scénarios	25%
Analyse	15%
Prototype	10%
Git	5%
Rapports	5%
<b>Bonus: Prototype fonctionnel</b>	10%